

Rummy



- Ⓓ Spielanleitung
- Ⓕ Les règles du jeu
- Ⓘ Regole del gioco
- ⒼⒷ Playing instruction
- Ⓔ Instrucciones



RUMMY

Ein Spiel für 2–4 Personen

Inhalt

- 106 Spielsteine
 - 2 Jokersteine
 - 2 x 13 Spielsteine von 1-13 in blau
 - 2 x 13 Spielsteine von 1-13 in grün
 - 2 x 13 Spielsteine von 1-13 in rot
 - 2 x 13 Spielsteine von 1-13 in gelb
- 1 Spielanleitung
- 4 Ablagebänke

Kurzbeschreibung

Rummy ist eine Variante des bekannten Rommé, die vor allem in den USA gespielt wird. Der Reiz des Spieles liegt in den verschiedenen Kombinationsmöglichkeiten.

Die Spielsteine bei Rummy tragen Zahlen anstatt der bekannten Symbole beim Kartenspiel.

Spielziel

Beim Rummy kommt es darauf an, die erhaltenen Steine durch geschicktes Zusammenstellen von Reihen und Sätzen oder durch Anlegen an bereits bestehende Reihen loszuwerden. Das Spiel wird in mehreren Runden gespielt, um einen Gesamtsieger festzustellen.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält eine Ablagebank. Die Spielsteine werden mit den Zahlen nach unten auf den Tisch gelegt und gut gemischt. Jeder Spieler zieht nun wahllos 14 Spielsteine, die er auf seiner Ablagebank arrangiert. Die restlichen Steine werden verdeckt bereitgelegt.

Es wird ausgelost, wer das Spiel beginnt; gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.

Spielverlauf

Wer am Zug ist, muss entweder ablegen – wenn er kann oder will – oder einen Stein vom Vorrat aufnehmen.

Zeitbegrenzung

Jeder Spieler muss seine Spielrunde in zwei Minuten beendet haben. Geschieht dies nicht, muss er wieder alle Spielsteine zurücknehmen, die er nicht in fehlerfreien Kombinationen anordnen konnte.

Das erste Auslegen

Beim ersten Auslegen muss man beim Zusammenzählen mindestens 30 Punkte erreichen. Diese Punktezahl kann sich auch auf mehrere Kombinationen verteilen (Sätze oder Reihen).

Solange ein Spieler nicht Sätze oder Reihen mit diesem Gesamtwert auslegen kann, muss er jedes Mal einen neuen Spielstein vom Stapel aufnehmen. Erhält der Spieler dann den Spielstein, der ihm das erste Auslegen ermöglichen würde, muss er mit dem Auslegen warten, bis er wieder am Zug ist.

Satz

Ein Satz besteht aus drei oder vier Spielsteinen desselben Wertes, aber in unterschiedlichen Farben.

Reihe

Eine Reihe ist eine Folge aufsteigender Werte derselben Farbe, die mindestens aus drei Steinen besteht, z. B. Rot 4, Rot 5, Rot 6.

Joker

Die Werte entsprechen immer der aufgedruckten Zahl. Ein Joker kann anstelle jedes beliebigen Spielsteins verwendet werden, die Farbe spielt dabei keine Rolle. Der Joker entspricht beim Ablegen immer dem Wert des ersetzten Steines (nur bei der Endabrechnung zählt er 25 Punkte). Ein ausgelegter Joker kann von jedem Spieler, der am Zug ist, durch den richtigen Stein ausgetauscht werden, vorausgesetzt, er hat bereits ausgelegt.

Die Kombinationen auf dem Tisch gehören niemandem; d. h., jeder Spieler, der seine ersten 30 Punkte ausgelegt hat, kann sie für seine weiteren Spielzüge benutzen.

Das Anlegen

Jeder Spieler, der am Zug ist, kann an bereits ausgelegte Sätze oder Kombinationen (Reihen) beliebig viele passende Spielsteine anlegen, vorausgesetzt, er hat bereits 30 Punkte ausgelegt. Vorher ist ein Anlegen nicht erlaubt.

Das Umbauen

Jeder Spieler kann aus vorhandenen Kombinationen Steine zum Umbau verwenden: Entweder er nimmt sämtliche Steine einer Kombination und benutzt sie für neue Kombinationen, oder er nimmt nur einen Teil der Spielsteine. Es müssen aber mindestens drei Steine der ursprünglichen Kombination liegen bleiben. Beim Umbauen müssen alle Spielsteine, die bereits ausgelegt waren, im gleichen Spiel für andere Sätze benutzt oder an die Kombinationen (Reihen) wieder angebaut werden.

Ein auf dem Tisch liegender Joker darf nur dann an anderer Stelle verwendet werden, wenn er zunächst durch einen Spielstein mit der entsprechenden Zahl ersetzt worden ist. Der Joker muss im selben Zug wiederverwendet werden (d. h., an einen Satz oder eine Reihe angelegt werden).

Beispiele:

- 1) Man kann zu einer bestehenden Reihe von z. B. rot 6, 7, 8 von der Ablagebank eine rote 5 oder 9 bzw. zu einem Satz 8en in rot, gelb und grün, eine blaue 8 hinzufügen.
- 2) Man kann an eine Reihe einen neuen Spielstein anlegen und einen anderen entfernen, um eine

neue Reihe zu bilden. Wenn z. B. eine grüne Reihe mit 2, 3, 4, 5 ausliegt und sie eine grüne 6 und eine gelbe 2 und eine blaue 2 haben, können sie die grüne 6 an die Reihe anlegen und aus der grünen 2 und ihren beiden 2en einen neuen Satz 2er auslegen.

- 3) Man kann auch Reihen splitten. Liegt z. B. eine blaue Reihe 2, 3, 4, 5, 6 aus, kann man durch das Hinzulegen einer blauen 4 zwei neue Reihen bilden 2, 3, 4 und 4, 5, 6.

Spielende

Sobald ein Spieler seinen letzten Spielstein anlegt, beendet er die Spielrunde und gewinnt das Spiel. Die übrigen Spieler zählen die Werte aller Steine auf ihrem Bänken zusammen (Joker zählt 25 Minuspunkte). Für jeden Spieler werden diese Punkte als Minuspunkte aufgeschrieben. Der Gewinner der Runde erhält die Summe aller Minuspunkte seiner Mitspieler als Pluspunkte gutgeschrieben.

Das Spiel wird in mehreren Runden gespielt. Die nächste Runde beginnt der Spieler, der in der letzten Runde als nächster an der Reihe gewesen wäre. Nach vereinbarter Zahl der Runden werden die Plus- und Minuspunkte zusammengezählt und gegeneinander aufgerechnet. Wer die höchste Punktezahl erreicht hat, ist Gesamtsieger der Partie.

Spielvariante

Handrummy

Gelingt es einem Spieler, alle seine Spielsteine auf einmal von der Bank auszulegen, so bezeichnet man das als Handrummy. Der Spieler braucht in diesem Fall nicht die Mindestzahl von 30 Punkten für das Auslegen zu erreichen. Die Minuspunkte der Mitspieler zählen bei Handrummy doppelt.

RUMMY

Un jeu pour 2 à 4 joueurs

Contenu

- 106 pièces
 - 2 jokers
 - 2 x 13 pièces chiffrées, chiffres de 1 à 13, bleues
 - 2 x 13 pièces chiffrées, chiffres de 1 à 13, vertes
 - 2 x 13 pièces chiffrées, chiffres de 1 à 13, rouges
 - 2 x 13 pièces chiffrées, chiffres de 1 à 13, jaunes
- Les règles du jeu
- 4 banquettes

Description du jeu

Le Rummy est un jeu très populaire aux Etats-Unis. L'intérêt du jeu réside dans ses innombrables possibilités de combinaisons.

Dans le jeu de Rummy, contrairement aux jeux de cartes traditionnels, les pièces ne sont pas marquées avec des symboles mais avec des chiffres.

But du jeu

Au jeu de Rummy, il s'agit de se débarrasser de ses pièces en les combinant habilement dans des séquences nouvelles ou déjà existantes.

Le jeu se joue en plusieurs parties, à la fin desquelles le nombre total de points révèle qui est le gagnant final.

Préparation du jeu

Chaque joueur prend une banquette. Placez les pièces sur la table, face cachée, puis mélangez-les bien. Chaque joueur prend au hasard 14 pié-

ces et les installe sur sa banquette. Il reste des pièces ; c'est la pioche. On tire au sort pour savoir qui commence à jouer ; ensuite, on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu

Le joueur dont c'est le tour de jouer doit **soit** déposer une combinaison (s'il le peut ou le veut) **soit** prendre une pièces dans la pioche.

Limite de temps

Chaque joueur a deux minutes pour jouer à chaque tour. S'il n'y parvient pas, il doit garder toutes les pièces qu'il n'a pas pu combiner correctement.

La première combinaison

Pour pouvoir poser pour la première fois, un joueur doit obtenir un minimum de 30 points en additionnant les valeurs des pièces qu'il pose. On peut atteindre ce nombre au moyen de différentes combinaisons (séries ou séquences).

Tant qu'un joueur n'a pas réussi à former de séries ou séquences en atteignant ce nombre total de points, il **doit** piocher une nouvelle pièce. S'il pioche une pièce qui lui permet de constituer sa première combinaison, il doit cependant attendre le tour suivant pour pouvoir la poser.

Donc : soit l'on pose une combinaison, soit l'on prend une nouvelle pièce.

Série

Une série se compose de 2 ou 3 pièces de même valeur mais de différente couleur.

Séquence

Une séquence est une suite de pièces de valeurs successives de la même couleur, comprenant au moins trois pièces. Par exemple : 4 rouge, 5 rouge, 6 rouge.

Joker

La valeur d'une pièce correspond au chiffre qui y est imprimé. Un joker peut être utilisé pour remplacer n'importe quelle pièce, peu importe sa couleur. Dans une combinaison, le joker prend toujours la valeur de la pièce qu'il remplace (c'est seulement lors du décompte final qu'il compte pour 25 points). Un joker utilisé dans une combinaison peut être échangé contre la pièce qu'il remplace par n'importe quel joueur dont c'est le tour de jouer, à la seule condition que ce joueur ait lui-même déjà posé des pièces.

Les combinaisons déposées sur la table n'appartiennent à personne et tout joueur qui a déposé ses 30 premiers points peut les utiliser pour de nouvelles combinaisons.

Dépôt de nouvelles combinaisons

Chaque joueur dont c'est le tour de jouer peut ajouter à des séries ou séquences déjà formées autant de pièces qu'il le désire, pourvu qu'elles continuent la série et à condition qu'il ait déjà posé des pièces.

Transformation

Chaque joueur, lorsque c'est à son tour, peut utiliser les pièces de combinaisons déjà formées pour les transformer. On peut par exemple prendre toutes les pièces d'une combinaison et les utiliser pour former de nouvelles combinaisons ou bien ne prendre qu'une partie de ces pièces (mais au moins 3 pièces doivent rester dans la première combinaison).

Lors d'une transformation, **toutes** les pièces qui se trouvaient dans une combinaison précédente **doivent** être réintégrées à une autre série ou séquence. Un joker se trouvant sur la table ne peut être utilisé autrement que s'il est remplacé par la pièce qu'il remplaçait jusque-là. Le joker doit alors être immédiatement réutilisé (c'est-à-dire être ajouté à une série ou séquence).

Exemples :

- 1) On peut élargir une séquence existante de 6, 7 et 8 rouge par exemple en ajoutant de sa banquette un 5 rouge ou un 9 rouge et une série de 8 rouge, jaune et vert par un 8 bleu.
- 2) On peut ajouter une nouvelle pièce à une séquence et en enlever une autre pour former une nouvelle combinaison. S'il y a par exemple la séquence verte 2, 3, 4, 5 et que possédez un 6 vert ainsi qu'un 2 jaune et un 2 bleu, vous pouvez ajouter le 6 vert à la séquence déjà existante et ensuite former une nouvelle série en utilisant vos deux 2 et le 2 vert.
- 3) On peut aussi partager des séquences. S'il y a par exemple la séquence bleue 2, 3, 4, 5, 6, vous pouvez ajouter un 4 bleu pour former deux séquences : l'une de 2, 3, 4 et l'autre de 4, 5, 6.

Fin de jeu

Dès qu'un joueur a posé sa dernière pièce, la partie est terminée et il est le gagnant de cette partie. Les autres joueurs additionnent les valeurs de toutes les pièces qu'ils n'ont pas pu poser. Le joker compte ici pour 25 points. Le total de chaque joueur est inscrit comme total « **négatif** » : le gagnant de la partie gagne la somme des décomptes négatifs de ses adversaires. Celle-ci est inscrite à son compte comme total « **positif** ».

Le jeu se compose de plusieurs parties, le nombre de parties étant fixé à l'avance par les joueurs.

A la fin du jeu, on compte le total de points de chaque joueur. Le joueur ayant le total le plus élevé est le gagnant final.

Variante

Rummy de main

Si un joueur réussit à poser toutes ses pièces de sa banquette d'un seul coup, c'est un Rummy de main.

Ce joueur n'a alors pas besoin de déposer le nombre de base minimum de 30 points. Dans le cas du Rummy de main, les totaux négatifs des adversaires comptent double.

Regole del gioco

RUMMY

Un gioco per 2–4 persone

Contenuto

- 106 carte
 - 2 jolly
 - 2 serie di pezzi azzurri numerati da 1 a 13
 - 2 serie di pezzi verdi numerati da 1 a 13
 - 2 serie di pezzi rossi numerati da 1 a 13
 - 2 serie di pezzi gialli numerati da 1 a 13
- 4 poggiapezzi
- 1 foglietto con le regole del gioco

Breve descrizione

Rummy è una variante del famoso ramino che si gioca soprattutto negli Stati Uniti. Il fascino del gioco sta nelle diverse possibilità di formare delle combinazioni.

I pezzi del Rummy presentano dei numeri al posto dei semi delle tradizionali carte da gioco. Il nostro gioco ha due serie di carte di ciascun colore.

Scopo del gioco

Nel Rummy si deve cercare di liberarsi delle proprie carte, formando destramente delle scale o delle serie oppure aggiungendo le proprie carte a delle scale già esistenti. Prima di potere stabilire il vincitore assoluto, bisogna giocare varie partite.

Preparativi

Ogni giocatore prende un poggiapezzi. I pezzi vanno posti sul tavolo con i numeri all'in giù e poi mescolati per bene. Ciascun giocatore prende 14 pezzi qualsiasi, poi li pone sul suo poggiapezzi. I pezzi rimanenti vanno quindi messi di lato in modo coperto e formano la riserva.

Poi si tira a sorte per stabilire chi comincia a giocare; si gioca a turno in senso orario.

Svolgimento del gioco

Il giocatore di turno deve – se può o vuole – deporre dei pezzi o prendere un pezzo dalla riserva.

Limite di tempo

Ogni giocatore deve completare il suo turno entro due minuti. Se non ci riesce deve riprendere tutti i pezzi che non è riuscito a deporre in combinazioni corrette.

Quando deporre la prima volta

Per deporre la prima volta bisogna raggiungere almeno 30 punti, addizionando semplicemente i valori dei pezzi che si vuole deporre. Questi punti possono essere totalizzati anche in più combinazioni (serie o scale).

Finché un giocatore non riesce a formare delle serie o scale con il totale di 30 punti, deve prendere in ogni turno un nuovo pezzo dalla riserva. Appena però pesca il pezzo che gli permette di deporre, deve aspettare il prossimo turno per poter deporre la sua combinazione.

Serie

Una serie è costituita da tre o quattro pezzi dello stesso valore, ma di colore diverso.

Scala

Una scala è una sequenza di valori crescenti dello stesso colore, formata da almeno tre pezzi, per es. 4 rosso, 5 rosso e 6 rosso.

Jolly

Il valore corrisponde sempre al numero segnato su di esso. Il jolly può essere usato al posto di qualsiasi altro pezzo, senza tener conto del colore. Quando si depongono i pezzi, il jolly acquista il valore del pezzo che sostituisce (soltanto alla fine del gioco, quando si calcola il punteggio, vale 25 punti). Qualsiasi giocatore di turno può sostituire un jolly già deposto con un pezzo corrispondente, a patto che egli abbia già deposto almeno una volta.

Le combinazioni sul tavolo non appartengono a nessuno; ciò significa che ogni giocatore, che ha già deposto i suoi primi 30 punti, le può usare per le proprie mosse.

Come aggiungere i pezzi a quelli esposti

Ogni giocatore che è di turno può aggiungere alle scale o serie già esposte tanti pezzi adatti quanto vuole, a condizione che egli abbia già deposto i primi 30 punti.

Trasformazioni

Ogni giocatore può servirsi dei pezzi esposti per creare nuove combinazioni: o prende tutti i pezzi di una combinazione e li usa per una nuova combinazione, oppure ne prende soltanto una parte. Sul tavolo devono però rimanere almeno tre pezzi della combinazione originale. I pezzi esposti e appena presi per creare nuove combinazioni devono essere usati nello stesso turno, formando con essi o nuove serie o nuove scale.

Un jolly già esposto può essere usato in un'altra combinazione soltanto se viene prima sostituito da un pezzo del rispettivo valore. Inoltre deve essere adoperato in quello stesso turno (per completare un'altra serie o un'altra scala).

Esempi:

1) Ad una scala già deposta di p.es. 6,7,8 in rosso ci si può aggiungere un 5 o 9 rosso dal portapezzi, oppure ad una serie di 8 in rosso, giallo e verde ci si può aggiungere un 8 blu.

2) Si può aggiungere un nuovo pezzo ad una scala e toglierne un altro pezzo per formare una nuova combinazione. Se p.es. sul tavolo vi è una scala verde di 2,3,4,5 e il giocatore di turno pos-

siede un 6 verde, un 2 giallo e un 2 blu, allora egli può aggiungere il 6 verde alla scala esposta e toglierne il 2 verde per poi formarne insieme agli altri due 2 in giallo e blu una serie di 2.

3) Le scale possono essere anche divise. Se p.es. sul tavolo vi è una scala blu di 2,3,4,5,6, si possono creare due nuove scale aggiungendo semplicemente un 4 blu: 2,3,4 e 4,5,6.

Fine del gioco

Non appena uno dei giocatori depone il suo ultimo pezzo, pone fine al gioco vincendo la partita. Gli altri giocatori contano i punti dei pezzi sul proprio poggiapezzi (il jolly vale 25 punti negativi). Per ogni giocatore tale punteggio viene appuntato come punti negativi. Al vincitore viene assegnata la somma di tutti i punti negativi degli avversari come punti positivi.

Rummy va giocato in varie partite. Dopo un numero di partite prestabilito, si addizionano i punti positivi e negativi e il vincitore assoluto è colui che totalizza il maggior numero di punti.

Variante del gioco

Chiudere di mano:

Se un giocatore riesce a deporre in una volta tutti i pezzi del poggiapezzi, si dice che chiude di mano. Questo giocatore non ha bisogno di totalizzare 30 punti per deporre la prima volta. In questo caso i punti negativi degli avversari contano il doppio.

RUMMY

2 to 4 players

Contents

- 106 pieces
 - 2 joker pieces
 - 2 x 13 blue pieces, numbered 1 to 13
 - 2 x 13 green pieces, numbered 1 to 13
 - 2 x 13 red pieces, numbered 1 to 13
 - 2 x 13 yellow pieces, numbered 1 to 13
- 4 racks
- 1 playing instruction

Basics

Rummy is a really exciting game due to the countless possible combinations.

Unlike traditional card games, the pieces are marked with numbers but not symbols.

Object

The aim of the game is to get rid of all your pieces. Players try to lay combinations: sequences, three of four of a kind, or to add pieces to existing combinations. After several plays, the player with the most points wins the game.

Preparation

Each player is given a rack. Place the pieces on the table, face down, and shuffle them. Each player then takes 14 pieces of their choosing. The players place their pieces up on their rack. The remaining pieces build the pile, face down. After choosing the first one to play, the game continues in a clockwise direction.

How to play

During their turn, each player must either lay down a combination (if they can or want to) or take a piece from the pile.

Players have two minutes to play their turn. If they are not able to make a decision, they have to keep the pieces they couldn't combine.

The first combination

To lay down a combination, players must first get a minimum amount of 30 points, when adding the numbers of all the pieces, whatever the combinations may be.

Until the player has achieved a total of 30 points, they must take a piece from the pile on their turn. If the piece they take allows them to reach the total of 30 points, they must wait for their next turn before using it.

The combinations

Three or Four of a Kind are made up of 3 or 4 pieces of the same value, but of different colours.

Sequences are a series of at least 3 pieces of the same colour with progressive numbers. For example: Red 4, Red 5, Red 6.

Jokers

Jokers may replace any piece of any colour. A joker takes the value of the piece it is replacing in a combination (but, at the end of the play, it always counts 25 points). A joker which was used in a combination may be exchanged at any time by any player for the piece it is replacing, on two conditions: The player must have already laid down his first combination and it must be his turn to play.

The combinations laid down on the table do not belong to anyone, so each player who has already laid down his first 30 points may use them during their next turns.

Continuing the combinations

During their turn, each player may extend any combination (a Three of a Kind or a sequence) by any number of matching pieces after they have laid down their first 30 points.

Transformations

The combinations laid down on the table may be used by players to make a new combination. The piece added to a former combination must of course continue the series.

During your turn, you may also take all the pieces of a former combination, or part of them (but at least 3 pieces must remain in the original combination). All the pieces that have been taken must be replaced to build another combination. A joker cannot be used to another place – unless it was replaced by a piece with the right number.

Examples:

- 1) You may extend an existing sequence, such as, for example 6, 7, 8 in red, by using a red 5 or a red 9 from your rack. And you can extend an existing Three of a Kind consisting of a red, a yellow and a green 8 by adding a blue 8.
- 2) You can add a new piece to an existing sequence and remove another one in order to build a new sequence. If there is, for example, a green sequence consisting of 2, 3, 4 and 5 laid down on the table, and you have a green 6 as well as a yellow 2 and a blue 2, you could extend the sequence by adding the green 6 and then build a new Three of a Kind by using the green 2 and your 2 twos.
- 3) You may also split sequences. If there is for example a blue sequence consisting of 2, 3, 4, 5, and 6 you could build two new sequences by adding a blue 4 – 2, 3, 4 and 4, 5, 6.

End of the game

As soon as a player lays his last piece down, the game is over: that player is the winner. The other players add up the numbers of all their pieces still standing up on their racks. The value of a joker is always 25 points. The “negative” totals are added up to the “positive” totals of the winner.

The game is made up of several rounds. The players decide at the beginning how many rounds they will play.

At the end, all the “positive” and “negative” totals are added up, separately for each player, and finally subtracted. The player who gets the highest positive total wins the game.

Variation

Hand Rummy

If a player succeeds in laying down all the pieces from his rack at the same time, this is called Hand Rummy. In this case, that player does not have to achieve the minimum amount of 30 points in order to lay down his first combination. In the case of a Hand Rummy, the other players' negative points are doubled.

RUMMY

Juego para 2–4 personas

Contenido

- 106 fichas
 - 4 comodines
 - 2 series de 13 fichas azules, numeradas del 1 al 13
 - 2 series de 13 fichas verdes, numeradas del 1 al 13
 - 2 series de 13 fichas rojas, numeradas del 1 al 13
 - 2 series de 13 fichas amarillas, numeradas del 1 al 13
- Instrucciones
- 4 soportes

Breve descripción del juego

El RUMMY es una variante de un juego muy popular en los Estados Unidos. Lo fascinante del juego reside en las innumerables posibilidades de formar combinaciones.

Las fichas del RUMMY presentan números en lugar de los símbolos que aparecen en las cartas tradicionales del juego. Este juego contiene dos series de fichas de cada color.

Objetivo del juego

En el RUMMY se debe intentar, combinando inteligentemente las fichas, formar secuencias y combinaciones o ampliar secuencias ya formadas para deshacerse de sus fichas. Antes de poder determinar quién es el ganador total, es necesario haber jugado cierto número de partidas.

Preparación del juego

Cada jugador recibe un soporte. Se deben colocar las fichas sobre la tabla, boca abajo. Cada jugador

tomará 14 fichas al azar, colocándolas en su soporte. Las fichas restantes se colocan en un mazo a un lado, boca abajo.

Se echa a suertes qué jugador empieza. A continuación, se juega en el sentido de las agujas del reloj.

Desarrollo del juego

Cada jugador debe o bien exponer fichas, si puede o quiere, o bien tomar una ficha del mazo.

Límite de tiempo

Cada jugador dispone de dos minutos para jugar en su turno. Si no lo consigue, se quedará con todas las fichas que no haya podido combinar correctamente.

La primera combinación

Para poder exponer fichas por primera vez es necesario alcanzar al menos 30 puntos, sumando los valores de las fichas. Los puntos se pueden obtener por medio de varias combinaciones (serie o escaleras de color).

Cada jugador debe robar fichas del mazo hasta que obtenga una que le permita formar una serie o una escalera de color. Cuando roba una ficha que le es válida, debe esperar su siguiente turno para poder exponer la combinación.

Serie

Una serie se compone de 3 o 4 fichas del mismo valor, pero de color diferente.

Escalera de color

Una escalera de color es una secuencia de fichas de valor creciente y del mismo color, comprendiendo un mínimo de 3 fichas. Por ejemplo, 4 rojo, 5 rojo y 6 rojo.

Comodines

El valor de una ficha corresponde a la cifra impresa sobre ésta. Se puede utilizar el comodín en lugar de cualquier ficha, independientemente de su color. En una combinación, el comodín toma el valor de la ficha a la que sustituye. (Sólo en el recuento final, vale 25 puntos.) Cualquier jugador podrá sustituir el comodín de una combinación por la ficha correspondiente –pero solamente si este jugador ya ha expuesto su primera combinación.

Las combinaciones ya expuestas no pertenecen a ningún jugador en concreto, de manera que los jugadores que ya hayan alcanzado los 30 puntos con su primera combinación expuesta pueden utilizar las fichas de estas combinaciones para lograr otras nuevas.

Ampliar las combinaciones

En su turno, cada jugador podrá añadir fichas nuevas a las combinaciones que ya se encuentran sobre la mesa. Pero sólo es posible si las fichas se corresponden y si el jugador ya ha expuesto su primera combinación.

Transformaciones

Se podrán utilizar todas las fichas de una combinación ya expuesta para formar otra. También se puede utilizar sólo una parte de la combinación. Sin embargo, siempre tienen que permanecer en la mesa al menos tres fichas de la combinación original. Además, el jugador debe utilizar todas las fichas que ya se encuentran en la mesa para formar combinaciones.

Sólo se puede utilizar un comodín en otro sitio si se le ha sustituido por una ficha adecuada antes. Si se cambia un comodín por una ficha, hay que utilizarlo durante el mismo turno.

Ejemplos:

- 1) Se puede ampliar una escalera de color ya compuesta, por ejemplo, por el 6, el 7 y el 8 rojo añadiendo de su soporte un 5 rojo o un 9 rojo. Se puede ampliar una serie compuesta por el 8 rojo, el 8 amarillo y el 8 verde si se añade un 8 azul.
- 2) Se puede añadir una ficha nueva a una escalera de color y eliminar otra para formar una combinación nueva. Si hay, por ejemplo, una escalera de color verde formada por el 2, el 3, el 4 y el 5 y Vd. tiene el 6 verde así como un 2 amarillo y un 2 azul, puede añadir a la escalera de color su 6 verde y formar una serie nueva utilizando el 2 verde y sus dos 2.
- 3) También puede dividir escaleras de colores. Si hay, por ejemplo, una escalera de color azul formada por el 2, el 3, el 4, el 5 y el 6, se puede añadir un 4 azul para formar dos escaleras de color nuevas –una formada por el 2, el 3 y el 4 y otra, por el 4, el 5 y el 6.

Final de la partida

El juego terminará cuando un jugador se deshaga de su última ficha. Los otros jugadores suman los puntos de las fichas que aún tengan en la mano. El comodín vale en este momento 25 puntos negativos. El ganador recibe como puntos positivos el total de los puntos sumados por cada jugador. Después de haber jugado un número predeterminado de partidas, se sumarán los puntos positivos y negativos obtenidos por cada jugador. El jugador que tiene la mayor parte de los puntos ha ganado la partida.

Variante del juego

Cerrar la mano:

si un jugador consigue deshacerse de una vez de todas sus fichas de su soporte, se dice que “ha cerrado la mano”. Este jugador no tiene que alcanzar los 30 puntos para empezar a exponer fichas. En este caso, los puntos negativos de los adversarios cuentan el doble.

© Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de

