

- joker zastępuje dowolną płytkę w kombinacji, jednak w jednej kombinacji nie może być więcej niż 1 joker.

Płytki, których gracz nie umieścił w żadnej kombinacji są tzw. balastem i na koniec gry przyniosą graczowi punkty ujemne. Kiedy gracz widzi, że jego balast wynosi 10 lub mniej punktów, może wywołać zakończenie gry. Wykłada on wtedy swoje kombinacje, a pozostali gracze mogą pozbywać się swoich płytek dokładając je do kombinacji gracza, który wywołał zakończenie. Kiedy gracz kończący grę wyłoży wszystkie swoje płytki i jego balast będzie wynosił 0 punktów następuje rummi i gracz, który wywołał zakończenie, wygrywa.

W wielu krajach można spotkać inne zasady gry Rummi, więcej zasad i wariantów można znaleźć w Internecie.

NL RUMMICLASIC

SPEL INSTRUCTIES:

Maximaal 4 spelers: het spel bestaat uit 106 tellers genummerd van 1 tot 13 in 4 verschillende kleuren en 2 jokers.

5 of 6 spelers: het spel van rummi bestaat uit 159 stukjes verdeeld in 6 kleuren en genummerd van 1 tot 13 plus 3 jokers.

Voordat het spel begint, worden alle tellers in het midden van de tafel met de afbeelding naar beneden geplaatst en neemt elke speler een teller. Degene die de teller met het laagste nummer neemt, begint.

Als er 2 spelers in het spel zijn, neemt elke speler 10 counters, als er 3 - 6 zijn, nemen ze er 7 en plaatsen ze deze in hun stands zonder dat de anderen ze zien.

De rest van de tellers staan opzij. Elke speler kan er op zijn beurt voor kiezen om tellers op tafel te leggen, van de stapel te stelen of te passen. Wanneer de ronde opnieuw begint, moeten ze stelen als ze geen teller hebben om neer te zetten.

Het doel van de rummi is om tegenstellingen in bepaalde vormen in het laagst mogelijke aantal handen te groeperen en zonder items te laten staan.

In elke beurt kan elke speler de volgende stappen uitvoeren:

- Vorm een combinatie van 3 of meer tellers van dezelfde waarde maar met verschillende kleuren, ook wel een set genoemd.

- Gebruik 3 of meer tellers om een reeks of schaal in dezelfde kleur te vormen, ook wel een run genoemd.

- Tellers kunnen aan deze twee manieren worden toegevoegd om om beurten te worden gegroepeerd.

- De Jokers vervangen elke teller en in elke set of run, maar er kunnen geen twee jokers in dezelfde set of run zijn.

De tellers die niet in een groep kunnen worden geplaatst, worden "Deadwood" genoemd en tellen punten op tegen wanneer de

hand klaar is. Wanneer het "Deadwood-account" maximaal 10 punten of minder is, kunt u een "klop" doen, waardoor de hand wordt gesloten. Zodra de speler zijn "melds" heeft getoond, kunnen de andere spelers van tellers afkomen door ze aan de melds van de winnaar toe te voegen.

De naam Rummi wordt gegeven aan het spel waarin de winnaar een Deadwood-telling van 0 punten heeft (ze hebben geen extra tellers).

Er is een grote verscheidenheid aan spellen op basis van rummi die per land veranderen. U kunt meer informatie vinden op internet.



JUGUETES CAYRO S.L.

Pol. Ind. Juyarco 54-55
03700 Dénia (Alicante) España
www.cayro.es

ES RUMMICLASIC

INSTRUCCIONES DE JUEGO:

Hasta 4 jugadores: El juego se compone de 106 fichas numeradas del 1 al 13 en 4 colores diferentes y 2 comodines.

5 o 6 jugadores: Consta de 159 fichas divididas en 6 colores y números del 1 al 13 más 3 comodines.

Antes de iniciar la partida, se colocan todas las fichas en el centro de la mesa boca a bajo y cada jugador coge una ficha. El que saque la ficha de número más bajo será el que empiece.

Si la partida es de 2 jugadores, se cogen 10 fichas cada uno, si son de 3 a 6, se cogen 7 y se las colocan en su atril sin que las vean los demás.

El resto de fichas se apartan a un lado. Cada jugador, en su turno, podrá elegir entre poner fichas en la mesa, robar del montón o pasar. Cuando empiece la ronda de nuevo, éste está obligado a robar si no tiene ficha para poner.

El objetivo del rummi es agrupar las fichas de unas determinadas formas en la menor cantidad de manos posible y quedarse sin fichas.

En cada turno, cada jugador puede seguir estos pasos:

- Formar una combinación de 3 o más fichas del mismo valor pero distinto color, que se llama set.

- Formar con 3 o más fichas una secuencia o escalera del mismo color, que se llama run.

- A estas dos maneras de agrupar se pueden ir añadiendo fichas por turnos.

- Los Comodines sustituyen a cualquier ficha y en cualquier set o run, pero no pueden haber dos comodines en un mismo set o run.

Las fichas que no podemos ubicar en ningún grupo se llaman "Deadwood" y sumarán puntos en contra al finalizar la mano.

Cuando la "cuenta Deadwood" suma 10 puntos o menos, podemos hacer un "knock", que es cerrar la mano. Una vez que el jugador muestra sus "melds", los otros jugadores pueden deshacerse de fichas agregándolas a los melds del ganador.

Se llama Rummi a la jugada en la que el ganador tiene una cuenta Deadwood de 0 puntos (no le sobran fichas).

Existe una gran variedad de juegos basados en el rummi que varía según el país. Puedes informarte en internet.

EN RUMMICLASIC

GAME INSTRUCTIONS:

Up to 4 players: The game is made up of 106 counters numbered from 1 to 13 in 4 different colours and 2 jokers.

5 or 6 players: The game of rummi consists of 159 pieces divided in 6 colours and numbered from 1 to 13 plus 3 wild cards.

Before beginning the game, all the counters are placed in the centre of the table face down and each player takes a counter. The one who takes the counter with the lowest number begins.

If there are 2 players in the game, each one takes 10 counters, if there are 3 - 6, they take 7 and place them in their stands without the others seeing them.

The rest of the counters are put to one side. Each player in turn can choose whether to put counters on the table, steal from the pile or pass. When the round starts again, they must steal if they do not have a counter to put down.

The aim of the rummi is to group counters into certain forms in the lowest possible number of hands and be left with no counters. In each turn, each player can take the following steps:

- Form a combination of 3 or more counters of the same value but different colours, known as a set.

- Use 3 or more counters to form a sequence or scale in the same colour, known as a run.

- Counters can be added to these two ways of grouping by turns.

- The Jokers replace any counter and in any set or run, but there cannot be two jokers in the same set or run.

The counters that cannot be placed in any group are called "Deadwood" and add up points against when the hand finishes. When the "Deadwood account" adds up to 10 points or less, you can do a "knock", which closes the hand. Once the player has shown their "melds", the other players can get rid of counters by adding them to the winner's melds.

The name Rummi is given to the play in which the winner has a Deadwood count of 0 points (they have no extra counters).

There is a great variety of games based on rummi which changes according to the country. You can find out more on the internet.

FR RUMMICLASIC

RÈGLES DU JEU :

Jusqu'à 4 joueurs: Le jeu se compose de 106 tuiles numérotées de 1 à 13 en 4 couleurs différentes et de 2 jokers.

5 ou 6 joueurs: Se compose de 159 tuiles en 6 couleurs différentes numérotées du 1 à 13 plus 3 jokers.

Avant que la partie ne commence, toutes les tuiles sont placées à l'envers au milieu de la table, et chaque joueur en choisit une. Celui qui prend celle avec la valeur la plus faible commence.

Si la partie se joue avec 2 joueurs, chaque joueur prend 10 tuiles, s'il y a 3 - 6 joueurs, ils en prennent 7 et les placent sur le chevalet sans que les autres ne les voient.

Le reste des tuiles est mis de côté. Chaque joueur, à tour de rôle, pourra choisir entre placer les tuiles sur la table, piocher ou passer son tour. Lorsque le tour commence à nouveau, il doit voler s'il n'a aucune tuile à placer.

Le but du Rummi est de regrouper les tuiles d'une certaine façon avec le moindre de tours possibles et ne plus avoir de tuiles.

À chaque tour, chaque joueur peut agir de la façon suivante :

- Former une combinaison de 3 ou plusieurs tuiles de la même valeur mais d'une couleur différente, ce qui s'appelle un set.

- Former avec 3 ou plusieurs tuiles une séquence ou échelle de la même couleur, ce qui s'appelle un run.

- À ces deux façons de regrouper, il est possible d'ajouter des tuiles par tours.

- Les Jokers remplacent n'importe quelles tuiles et avec n'importe quel set ou run, mais il ne peut pas y avoir deux jokers dans un même set ou run.

Les tuiles que nous pouvons placer dans aucun groupe s'appellent des « Deadwood » et seront comptées contre le joueur à la fin de la partie. Lorsque le « compte Deadwood » totalise 10 points ou plus, nous pouvons faire un « knock », ce qui implique mettre un terme à la partie. Une fois que le joueur montre ses « melds », les autres joueurs peuvent retirer des tuiles en les rajoutant aux melds du gagnant.

Le Rummi est le coup de jeu lorsque le gagnant a un compte Deadwood de 0 point (il ne lui reste plus de tuiles).

Il existe une grande variété de jeux basés sur le Rummi qui change selon les pays. Tu trouveras de plus amples renseignements à ce sujet sur Internet.

DE RUMMICLASIC

SPIELANLEITUNG:

Bis zu 4 Spieler: Das Spiel setzt sich aus 106 Spielsteinen, die in 4 verschiedenen Farben von 1 bis 13 nummeriert sind, und 2 Jokersteinen zusammen.

5 oder 6 Spieler: Das rummi Spiel besteht aus 159 Spielsteinen in 6 Farben und je Farbe Zahlen von 1 bis 13 sowie 3 Joker.

Vor Spielbeginn werden alle Spielsteine mit den Zahlen nach unten auf den Tisch gelegt. Anschließend nimmt jeder Spieler einen Spielstein. Wer den Stein mit der kleinsten Zahl gezogen hat, fängt an.

Wenn das Spiel mit 2 Spielern gespielt wird, zieht jeder Spieler 10 Spielsteine, bei 3 - 6 Spielern zieht jeder 7 Spielsteine; die Steine werden auf der Ablagebank abgelegt, so dass sie von den anderen nicht sichtbar sind.

Die restlichen Steine werden zur Seite gelegt. Wer am Zug ist, muss ablegen, einen Stein vom Vorrat nehmen oder passen. Ab der nächsten Spielrunde müssen die Spieler einen Stein vom Vorrat nehmen, wenn sie nicht ablegen können.

Beim Rummi kommt es darauf an, die erhaltenen Steine geschickt zusammenzustellen und durch Anlegen loszuwerden.

In jeder Spielrunde haben die Spieler folgende Möglichkeiten:

- Einen Satz von 3 oder mehr Steinen desselben Wertes, aber in verschiedenen Farben, genannt Set, zu bilden.

- Eine Reihe oder Folge von 3 oder mehr Steinen derselben Farbe, genannt Run, zu bilden.

- An diese Kombinationen können reihum Spielsteine angelegt werden.

- Die Joker können anstelle jedes beliebigen Spielsteins in einem Set oder Run verwendet werden, allerdings dürfen in einem Set oder Run keine zwei Jokersteine vorkommen.

Spielsteine, die an keine Kombination angelegt werden können, werden als „Deadwood“-Steine bezeichnet und werden am Ende des Spiels als Minuspunkte aufgeschrieben. Wenn die unbrauchbaren „Deadwood“-Steine 10 Punkte oder weniger zählen, so darf der Spieler klopfen („knock“) und das Spiel beenden. Wenn der Spieler seine Kombinationen („melds“) ausgelegt hat, können die anderen Spieler ihre Spielsteine an die Kombinationen vom Gewinner anlegen.

Als Rummi wird der Spielzug bezeichnet, bei dem ein Spieler ohne unbrauchbare Spielsteine (Deadwood = 0 Punkte) das Spiel beendet.

Es gibt zahlreiche Spielvarianten vom Rummi, die sich je nach Land unterscheiden. Weitere Infos erhalten Sie im Internet.

IT RUMMICLASIC

ISTRUZIONI DI GIOCO

Fino a 4 giocatori: Il gioco comprende 106 carte numerate dall'1 al 13 in 4 colori differenti e 2 jolly.

5 o 6 giocatori: Il gioco del rummi comprende 159 carte numerate dall'1 al 13 in 6 colori differenti e 3 jolly.

Prima di cominciare la partita, disporre tutte le carte al centro del tavolo rivolte verso il basso. Ciascun giocatore quindi pesca una carta. Il giocatore che pesca la carta con il numero più basso comincia il gioco.

Se si gioca in 2, ciascun giocatore pesca 10 carte. Se si gioca in 3 - 6, ciascun giocatore pesca 7 carte. I giocatori sistemano le proprie carte senza lasciare che gli avversari le guardino.

Le carte rimanenti sono messe da parte. Ciascun giocatore, a turno,

sceglie se disporre una carta sul tavolo, pescare dal monte o passare. All'inizio di ogni giro, il giocatore è obbligato a pescare se non possiede alcuna carta da giocare sul tavolo.

L'obiettivo del ramino è raggruppare le carte di determinate forme nel minor numero di mani e liberarsi di tutte le carte.

A ogni turno ciascun giocatore può agire secondo i seguenti passi:

- Formare una combinazione di 3 o più carte dello stesso valore ma di colore differente, denominata set.

- Formare con 3 o più carte una sequenza o scala dello stesso colore, denominata run.

- A queste combinazioni è possibile aggiungere carte a ogni turno.

- I jolly possono sostituire qualsiasi carta in qualsiasi set o run, ma non è possibile giocare due jolly nello stesso set o run.

Le carte che non è possibile raggruppare in alcuna combinazione sono chiamate „Deadwood“ e contribuiscono al conteggio dei punti alla conclusione della mano. Se il „conteggio Deadwood“ ammonta a 10 punti o meno, è possibile fare un „knock“, ovvero chiudere la mano. Una volta che il giocatore mostra i suoi „meld“, ovvero le combinazioni formate, gli altri giocatori possono liberarsi delle proprie carte abbinandole alle combinazioni del vincitore.

Se il vincitore ottiene un conteggio Deadwood pari a 0 punti, la giocata di chiusura è detta ramino (senza carte in eccesso).

Esiste una grande varietà di giochi basati sul ramino, con varianti diverse a seconda dei paesi. Informati su Internet!

PT RUMMICLASIC

INSTRUÇÕES DO JOGO:

Até 4 jogadores: O jogo é composto por 106 fichas numeradas de 1 a 13, em 4 cores diferentes e 2 jóques.

5 ou 6 jogadores: Consta de 159 fichas divididas em 6 cores e números do 1 ao 13 mais 3 jokers.

Antes de se iniciar a partida, colocam-se todas as fichas no centro da mesa, com a face virada para baixo, e cada jogador pega numa ficha. O jogador que tirar a ficha com o número mais baixo é o jogador que começará a jogar.

Se a partida for de 2 jogadores, cada jogador pega em 10 fichas; se forem 3 - 6 jogadores, pegam em 7 fichas e colocam-nas no seu suporte, sem que os restantes jogadores as vejam.

As restantes fichas são colocadas de lado. Cada jogador, na sua vez, poderá escolher entre colocar fichas na mesa, tirar do monte ou passar. Quando a ronda for reiniciada, este jogador será obrigado a tirar do monte se não tiver uma ficha para colocar.

O objetivo do rummi é agrupar as fichas de determinadas formas, na menor quantidade de mãos possível, e ficar sem fichas.

De cada vez, cada jogador pode realizar os seguintes passos:

- Formar uma combinação de 3 ou mais fichas do mesmo valor mas de cor diferente, que se chama set.

- Com 3 ou mais fichas, formar uma sequência ou escada da mesma cor, que se chama run.

- A estas duas formas de agrupar podem-se ir adicionando fichas à vez.

- Os jóques substituem qualquer ficha e em qualquer set ou run, mas não podem existir dois jóques no mesmo set ou run.

As fichas que não podemos situar em nenhum grupo chamam-se „Deadwood“ e somarão pontos contra ao terminar a mão. Quando a „conta Deadwood“ somar 10 pontos ou menos, podemos fazer um „knock“, que é fechar a mão. Assim que o jogador mostrar os seus „melds“, os outros jogadores podem desfazer-se das fichas, juntando-as aos melds do vencedor.

Chama-se rummi à jogada na qual o vencedor tem uma conta Deadwood de 0 pontos (não lhe restam fichas).

Existe uma grande variedade de jogos baseados no rummi, que varia consoante o país. Pode obter mais informações na Internet.

PL RUMMICLASIC

Do 4 graczy: w grze do 4 osób wykorzystuje się 106 płytek z liczbami od 1 do 13 w 4 kolorach i 2 jokery.

5 lub 6 graczy: w grze 5- lub 6-osobowej wykorzystuje się 159 płytek z liczbami od 1 do 13 w 6 kolorach i 3 jokery.

Przed rozpoczęciem gry wszystkie płytki kładzie się zakryte na środku stołu i każdy gracz bierze z nich jedną płytkę. Gracz, który wziął płytkę z najniższym numerem będzie rozpoczynał.

Kiedy w grze uczestniczy 2 graczy każdy z nich bierze 10 płytek, w rozgrywkach od 3 do 6 graczy każdy bierze 7 płytek i umieszcza je na swojej podstawce, tak aby pozostały niewidoczne dla innych graczy.

Pozostałe płytki odkłada się na bok. W swojej turze gracz wybiera czy chce wyłożyć płytki na stół, dobrać nową płytkę ze stołu czy spasować. Jeśli gracz nie ma płytek do wyłożenia musi dobrać. Celem gry jest ułożenie płytek w serie i pozbycie się wszystkich kamieni tak szybko jak to możliwe (w jak najmniejszej liczbie ruchów).

W swojej turze gracz może wykonać następujące akcje:

- ułożyć kombinację z co najmniej 3 płytek tej samej wartości, ale w różnych kolorach;

- ułożyć kombinację z co najmniej 3 płytek tego samego koloru z kolejnymi wartościami;

- dołożyć płytkę do jednej z kombinacji znajdującej się już na stole;