

my Rummy Kids[®]

Spielmaterial • Contenu • Contenuto



1 4 Kartenbänke

2 1 Stoffbeutel

3 9 MyRummy-Chips

4 48 Karten (in 4 Farben
mit den Zahlen 1 bis 6)

5 4 Joker-Karten

1 4 porte-cartes

2 1 sachet en toile

3 9 jetons MyRummy

4 48 cartes (de 4 couleurs
numérotées de 1 à 6)

5 4 cartes joker

1 4 poggiacarte

2 1 sacchetto di stoffa

3 9 gettoni MyRummy

4 48 carte (in 4 colori
numerate da 1 a 6)

5 4 carte jolly



Ziel des Spiels

Alle Spieler versuchen, so schnell wie möglich ihre Karten in Reihen aus- und anzulegen. Derjenige, der als Erstes seine letzte eigene Karte loswird, gewinnt eine Spielrunde und darf sich einen MyRummy-Chip nehmen. Doch wer gewinnt als Erster 3 MyRummy-Chips und wird MyRummy-König?

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel löst ihr die Karten vorsichtig aus den Stanztafeln. Jeder Spieler nimmt sich ein Kartenbänkchen und stellt es vor sich ab. Legt die Karten in den Stoffbeutel und mischt sie gut durch. Jeder zieht nun „blind“ 8 Karten aus dem Beutel und stellt sie auf sein Kartenbänkchen, so dass sie kein anderer Mitspieler sehen kann.

Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wer am Zug ist, hat 2 Möglichkeiten:

- 1) Karten auslegen oder anlegen
- 2) Karte ziehen

1) Karten auslegen oder anlegen

Beim Auslegen oder Anlegen hast du 2 Möglichkeiten:

- Du legst eine Reihe aus mindestens 3 Karten aufgedeckt auf den Tisch.
- Du legst eine oder mehrere Karten an bereits ausliegende Reihen an.

Achtung: Bevor du eine oder mehrere Karten an ausliegende Reihen deiner Mitspieler anlegen darfst, musst du mindestens eine eigene Reihe ausgelegt haben.

Was ist eine Reihe?

Eine Reihe besteht aus mindestens 3 Karten derselben Farbe, die aufsteigende Zahlen haben (z. B. Blau 2, Blau 3 und Blau 4).

Joker

Mit einem Joker kannst du jede beliebige Karte ersetzen. Wenn dir also eine Karte zum Vervollständigen einer Reihe fehlt, kannst du diese durch einen Joker ersetzen. Natürlich kannst du einen Joker auch an bereits ausliegende Reihen anlegen.

Sobald ein Joker innerhalb einer Reihe ausliegt, kann ihn jeder Spieler, wenn er am Zug ist, durch die passende Karte von seiner Kartenbank ersetzen und den Joker an einer anderen Stelle verwenden.

2) Karte ziehen

Kannst du keine Karten aus- oder anlegen, musst du "blind" eine Karte aus dem Beutel ziehen und auf dein Kartenbänkchen stellen. Dein Zug ist damit beendet.

Achtung: Ist dein Kartenbänkchen voll - alle 15 Karten müssen dabei komplett auf dem Bänkchen stehen und dürfen nicht darüber hinausragen - kannst du keine weiteren Karten mehr daraufstellen.

Deshalb gilt: Ziehst du eine Karte aus dem Beutel, musst du eine beliebige deiner Karten wieder in den Beutel zurücklegen. Wenn du willst, kannst du auch die soeben gezogene Karte zurücklegen.

Ist der Beutel bereits leer, entfällt das Kartenziehen und du musst einen Zug aussetzen, wenn du keine Karte auslegen kannst.

Spielende

Sobald ein Spieler seine letzte Karte aus- oder anlegt, beendet er die Spielrunde und erhält einen MyRummy-Chip. Eine neue Spielrunde beginnt nach oben beschriebenen Regeln. Wer als Erster 3 MyRummy-Chips gewinnen konnte, gewinnt das Spiel und ist MyRummy-König.

Spielvariante für Profis

Ihr spielt das Spiel wie oben beschrieben.

Zusätzlich zu den oben beschriebenen Reihen dürft ihr Karten mit der gleichen Zahl und unterschiedlichen Farben als Satz auslegen (z. B. Rot 1, Grün 1 und Blau 1). Nicht erlaubt ist, wenn ihr zu einem solchen Satz eine zweite farbgleiche Karte legt (z. B. eine weitere Rot 1).

Jeder Spieler kann zudem aus vorhandenen Reihen und Sätzen Karten zum Umbau verwenden, um Karten vom eigenen Kartenbänkchen hinzuzufügen. Alle zum Umbau verwendeten Karten müssen allerdings im selben Zug neu ausgelegt werden.

Dabei kann der Spieler alle oder auch nur einen Teil der Karten einer Kombination nehmen und sie an andere Reihen oder Sätze anlegen. Nimmt er zum Umbauen nur einen Teil der Karten, müssen mindestens drei Karten der ursprünglichen Kombination liegen bleiben, die noch immer eine Reihe ergeben. Er darf also nicht Blau 1, 4 und 5 liegen lassen, da diese keine Reihe mehr ergeben.



But du jeu

Tous les joueurs tentent le plus rapidement possible d'aligner leurs cartes. Le premier qui a joué toutes ses cartes remporte la manche et reçoit un jeton MyRummy. Mais quel joueur sera le premier à remporter 3 jetons MyRummy et sera déclaré roi MyRummy ?

Préparation du jeu

Avant la première partie, détachez les cartes des plaques perforées. Chaque joueur prend un porte-cartes et le place devant lui. Mettez les cartes dans le sachet en toile et mélangez-les. Chaque joueur tire 8 cartes du sachet au hasard et les pose sur son porte-cartes de sorte que les autres joueurs ne les voient pas.

Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence et la partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour a 2 possibilités :

- 1) Poser et aligner des cartes
- 2) Tirer une carte

1) Poser et aligner des cartes

Lorsque tu poses tes cartes, tu as 2 possibilités :

- Tu poses une série d'au moins 3 cartes retournées sur la table.
- Tu poses une ou plusieurs cartes à la suite d'une série déjà commencée.

Attention : avant de pouvoir poser une ou plusieurs cartes à la suite des séries de tes adversaires, tu dois toi-même avoir posé ta propre série de cartes.

Qu'est-ce qu'une série ?

Une série est composée d'au moins 3 cartes de la même couleur portant des chiffres croissants (par ex. bleu 2, bleu 3, bleu 4).

Joker

Un joker peut remplacer n'importe quelle carte. Lorsqu'il te manque une carte pour constituer une série, tu peux la remplacer par un joker. Tu peux bien sûr aussi ajouter ton joker à une série déjà posée.

Dès qu'un joker est posé dans une série, chaque joueur peut, quand c'est son tour, remplacer le joker par la carte même qu'il remplace et l'aposer ensuite à un autre endroit.

2) Tirer une carte

Si tu ne peux déposer ou aligner aucune carte, tu dois en tirer une au hasard dans le sachet et la poser sur ton porte-cartes. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Attention : si ton porte-cartes est plein (les 15 cartes doivent être posées sur le porte-cartes et ne doivent pas en dépasser), tu ne peux plus en poser de nouvelle.

Par conséquent : lorsque tu tires une nouvelle carte, tu dois en choisir une sur ton porte-cartes et la remettre dans le sachet. Si tu veux, tu peux remettre directement la carte que tu viens de tirer. Lorsque le sachet est vide et que tu ne peux pas jouer de carte, tu dois passer ton tour.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur joue sa dernière carte, la manche est terminée et le joueur reçoit un jeton MyRummy. Une nouvelle manche commence selon les mêmes règles. Le premier des joueurs à remporter 3 jetons MyRummy gagne la partie et est déclaré roi MyRummy.

Règle alternative pour les pros

Jouez selon les règles ci-dessus.

En plus des séries décrites ci-dessus, vous pouvez poser en lot des cartes de couleur différente mais avec le même chiffre (par ex. rouge 1, vert 1 et bleu 1) Vous ne pouvez pas ajouter une deuxième carte de même couleur à cette série (par ex. une autre carte rouge 1).

Chaque joueur peut utiliser les séries et lots en place pour placer les cartes de son porte-cartes. Les cartes utilisées pour modifier les séries doivent être remplacées au même tour.

Le joueur peut prendre toutes les cartes d'une combinaison ou seulement une partie et les placer sur une autre série ou un autre lot. S'il ne prend qu'une partie des cartes, il doit laisser au moins trois cartes et l'ancienne combinaison pour conserver une série. Impossible donc de laisser par exemple bleu 1, 4 et 5 car cela ne forme pas une série.



Scopo del gioco

Tutti i giocatori devono cercare di mettere in fila le proprie carte, poggiate o abbinare ad altre, il più rapidamente possibile. Chi poggerà per primo la sua ultima carta, vincerà la partita e potrà prendere un gettone MyRummy. Chi riuscirà ad accumulare per primo 3 gettoni MyRummy ed essere quindi incoronato re del gioco?

Preparazione del gioco

Se ci si appresta a giocare per la prima volta, estrarre con cura tutte le carte dal cartoncino sagomato. Ciascun giocatore prende un poggiate e lo sistema davanti a sé. Inserire le carte nel sacchetto di stoffa e mescolarle per bene. Ogni giocatore pesca "alla cieca" 8 carte dal sacchetto e le sistema sul poggiate, in modo tale che nessun altro possa vederle.

Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più giovane e il gioco prosegue in senso orario. Il giocatore di turno ha 2 possibilità:

- 1) Poggiare o abbinare le carte
- 2) Pescare una carta

1) Poggiare o abbinare le carte

Nel poggiare o abbinare le carte si hanno 2 possibilità:

- Creare una fila di almeno 3 carte scoperte sul tavolo.
- Abbinare una o più carte a file già create.

Attenzione: Prima di poter abbinare una o più carte alle file create dagli altri giocatori, bisogna aver creato almeno una fila per conto proprio.

Cos'è una fila?

Una fila è composta da almeno 3 carte dello stesso colore, con numerazione ascendente (ad es. blu 2, blu 3, blu 4).

Jolly

Il jolly può sostituire qualsiasi carta a piacere. Quindi, se manca una carta per completare una fila, è possibile sostituirla con il jolly. Naturalmente, è possibile abbinare un jolly anche a file già disposte. Quando il jolly si trova all'interno di una fila, qualsiasi giocatore potrà, nel corso del proprio turno, sostituirlo con una carta corrispondente del proprio mazzo e utilizzarlo altrove.

2) Pescare una carta

Se non è possibile poggiare o abbinare una carta, bisognerà estrarre "alla cieca" una dal sacchetto e sistemarla nel poggiate. Il turno termina qui.

Attenzione: Se il poggiate è pieno (tutte le 15 carte devono essere al suo interno e non sporgere fuori) non sarà possibile aggiungerne delle altre.

Pertanto: se si pesca una carta dal sacchetto, bisognerà inserirne una delle proprie al suo interno. Volendo, è possibile anche inserire quella appena pescata. Se il sacchetto è vuoto, il giocatore non potrà pescare nessuna carta e, non potendo poggiarne nessuna, salterà il turno.

Fine del gioco

Quando uno dei giocatori poggia o abbinare la sua ultima carta, la partita termina e lui riceve un gettone MyRummy. Ha inizio quindi una nuova partita, con le stesse regole sopra descritte. Chi per primo riesce a collezionare 3 gettoni MyRummy vince il gioco e diventa re di MyRummy.

Variante di gioco per esperti

Il gioco si svolge come descritto sopra. Oltre alle file illustrate precedentemente, potranno essere formati dei set con carte dello stesso numero ma di colore diverso (ad es. rosso 1, verde 1, blu 1). Non sarà possibile aggiungere a tale set già formato una ulteriore carta dello stesso colore (ad es. un altro rosso 1).

Ciascun giocatore potrà inoltre utilizzare carte di file e set già esistenti per crearne di nuovi e aggiungere le carte presenti nel proprio poggiate. Tutte le carte utilizzate per la rielaborazione dovranno essere ricollocate durante il proprio turno.

In questo caso, il giocatore potrà prelevare tutte o anche una parte delle carte di una combinazione e spostarle in altre file o set. Se prende solo una parte delle carte, dovrà lasciarne obbligatoriamente almeno tre nella combinazione originale, in modo tale da costituire una fila. Pertanto, non potrà lasciare ad esempio blu 1, 4 e 5, poiché queste non costituiscono più una fila.

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

