

5+

my Rummy[®]

Kids





Ziel des Spiels

Alle Spieler versuchen, so schnell wie möglich ihre Kärtchen in Reihen aus- und anzulegen. Derjenige, der als Erster 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 Kärtchen vorsichtig aus den Stanztafeln. Jeder Spieler nimmt sich eine Kärtchenbank und stellt sie vor sich ab. Legt alle Kärtchen verdeckt auf den Tisch und mischt sie gut durch. Jeder zieht nun 8 Kärtchen und stellt sie auf seine Bank, sodass kein Mitspieler sie sehen kann. Die anderen Kärtchen bleiben verdeckt auf dem Tisch liegen.

Spielablauf

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

- Kärtchen auslegen oder anlegen
- Kärtchen ziehen

1) Kärtchen auslegen oder anlegen

Beim Auslegen oder Anlegen hast Du 2 Möglichkeiten:

Du legst eine Reihe aus mindestens 3 Kärtchen nebeneinander aufgedeckt auf den Tisch.

Du legst eine oder mehrere Kärtchen an bereits ausliegende Reihen an.

Achtung: Bevor du eine oder mehrere Kärtchen 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 Kärtchen derselben Farbe, die aufsteigende Zahlen haben (z.B. Blau 2, Blau 3, Blau 4)



Joker



Mit einem Joker kannst du jedes beliebige Kärtchen ersetzen. Wenn dir also ein Kärtchen zum Vervollständigen einer Reihe fehlt, kannst du dieses 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 das passende Kärtchen von seiner Kärtchenbank ersetzen und den Joker an einer anderen Stelle verwenden.

2) Kärtchen ziehen

Kannst du kein Kärtchen aus- oder anlegen, musst du eines der verdeckt liegenden Kärtchen vom Tisch nehmen und auf deine Kärtchenbank stellen. Dein Zug ist damit beendet.

Achtung: Hast du 15 Kärtchen auf deiner Kärtchenbank stehen, kannst du keine weiteren Kärtchen mehr daraufstellen. Ziehst du dann ein Kärtchen, musst du dafür ein Kärtchen von deiner Bank wieder verdeckt auf den Tisch legen. Wenn du möchtest, kannst du auch das soeben gezogene Kärtchen zurücklegen. Mische danach alle verdeckten Kärtchen auf dem Tisch gut durch.

Liegt kein Kärtchen mehr verdeckt auf dem Tisch, entfällt das Kärtchen ziehen und du musst einen Zug aussetzen, wenn du kein Kärtchen auslegen kannst.

Spielende

Sobald ein Spieler sein letztes Kärtchen aus- oder anlegt, beendet er die Spielrunde und erhält einen myRummy®-Chip. Eine neue Spielrunde beginnt nach den 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 Kärtchen mit der gleichen Zahl und unterschiedlichen Farben als Satz auslegen (z.B. Rot 1, Grün 1 und Blau 1). Nicht erlaubt ist es, zu einem solchen Satz ein zweites farbgleiches Kärtchen abzulegen (z.B. eine weitere Rot 1)

Jeder Spieler kann zudem aus vorhandenen Reihen und Sätzen Kärtchen zum Umbau verwenden, um Kärtchen von der eigenen Kärtchenbank hinzuzufügen. Alle zum Umbau verwendeten Kärtchen müssen allerdings im selben Zug neu ausgelegt werden. Dabei kann der Spieler alle oder auch nur einen Teil der Kärtchen einer Kombination nehmen und sie an andere Reihen oder Sätze anlegen. Nimmt er zum Umbauen nur einen Teil der Kärtchen, müssen mindestens drei Kärtchen der ursprünglichen Kombination liegen bleiben, die noch immer eine Reihe ergeben. So dürfte er z.B. nicht Blau 1, Blau 4 und Blau 5 liegen lassen, da diese Kärtchen keine Reihe mehr ergeben.

Kids



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 avec précaution les cartes des plaques perforées. Chaque joueur prend un porte-cartes et le place devant lui. Placez toutes les cartes sur la table et mélangez-les bien. Chacun tire maintenant 8 cartes et les met dans le porte-cartes, de sorte qu'aucun des autres joueurs ne puisse les voir. Les autres cartes restent cachées sur la table.

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

- Poser et aligner des cartes
- Tirer des cartes

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, les unes à côté des autres. 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 appropriée issue de son porte-cartes et poser ensuite le joker à un autre endroit.

2) Tirer des cartes

Si tu ne peux déposer ni aligner aucune carte, tu dois prendre une des cartes cachées sur la table et la poser dans ton porte-cartes. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Attention : Si tu disposes déjà de 15 cartes sur ton porte-cartes, tu ne peux plus y déposer de cartes. Si tu tires une carte, tu dois pour cela prendre une carte de ton porte-cartes et la reposer cachée sur la table. Si tu le souhaites, tu peux remettre directement la carte que tu viens de tirer. Mélange alors bien toutes les cartes cachées sur la table.

S'il n'y a plus de cartes cachées sur la table, tu ne peux plus piocher de carte. Tu dois alors passer ton tour si tu ne peux pas déposer de carte.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur pose ou aligne sa dernière carte, la manche est terminée et le joueur reçoit un jeton myRummy®. Une nouvelle manche commence selon les règles décrites.

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 un lot composé des cartes de couleur différente mais avec le même chiffre (par ex. rouge 1, vert 1 et bleu 1). Il est interdit de poser une deuxième carte de même couleur après une telle série (par ex. une autre rouge 1)

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

Le joueur peut prendre toutes les cartes d'une combinaison ou seulement une partie d'entre elles 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 de l'ancienne combinaison pour conserver une série. Il est donc 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 mini carte dal cartoncino sagomato. Ciascun giocatore prende un poggiacarte e lo sistema davanti a sé. Poggiare tutte le carte coperte sul tavolo e mescolarle per bene. Ogni giocatore pesca 8 carte e le poggia nel suo poggiacarte in modo che nessun altro giocatore possa vederle. Le altre carte restano coperte sul tavolo.

Svolgimento del gioco

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

- Poggiare o abbinare le carte
- 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 una accanto all'altra 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, si dovrà pescarne una tra quelle coperte sul tavolo e sistemarla nel poggiatesta. Il turno termina qui.

Attenzione: Se il poggiatesta è pieno con tutte le 15 carte, non sarà possibile aggiungerne delle altre. Pertanto, se si pesca una carta, bisognerà poggiarne una del proprio mazzo coperta sul tavolo. Volendo, è possibile anche poggiare quella appena pescata. Poi, mescolare per bene tutte le carte coperte sul tavolo.

Se non ci sono più carte coperte sul tavolo, il giocatore non potrà pescarne e poggiarne una, quindi salterà il turno.

Fine del gioco

Quando uno dei giocatori poggia o abbinata la sua ultima carta, la partita termina e lui riceve un gettone myRummy®. Ha inizio quindi una nuova partita, con le stesse regole 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 e 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 poggiatesta. 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 lasciarle obbligatoriamente almeno tre nella combinazione originale, in modo tale da costituire una fila. Pertanto, non potrà lasciare ad esempio blu 1, blu 4 e blu 5, poiché queste non costituiscono più una fila.



Art.-Nr. 51439

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

© MyRummy Kids, registered trademark, Schmidt Spiele GmbH

