



Rummü

für 3-6 Spieler ab 8 Jahren

1. Spielziel

Bei diesem Spiel versucht jeder Spieler, seine Karten einerseits möglichst schnell und andererseits in möglichst wertvollen Kombinationen auszuliegen. Jeder spielt für sich alleine, bzw. bei 4 oder 6 Spielern in Partnerschaft mit dem ihm gegenüberstehenden Spieler.

2. Spielstart

Spieler	3	4	5	6
Karten	9	8	8	7

Die Karten werden gemischt und jeder Spieler erhält nach linksstehender Tabelle Karten ausgeteilt. Die übrigen Karten werden verdeckt als

Talon in die Tischmitte gelegt. Ein Karte vom Talon wird offen neben den Talon als Abwurfstapel gelegt. Die Spieler kommen im Uhrzeigersinn an die Reihe. Der linke Nachbar des Gebers beginnt mit dem Spiel.

3. Spielablauf

Der an der Reihe befindliche Spieler hat drei Aktionen in genau dieser Reihenfolge zu tätigen:

1. Er muß eine **Karte aufnehmen**.
2. Er darf **Karten auslegen**.
3. Zuletzt muss er eine Karte auf den **Abwurfstapel** legen.

- 1. Aufnehmen** Zu Beginn seines Zuges muss der Spieler **eine** Karte vom Talon nehmen oder (wenn vorhanden) statt dessen Karten vom Abwurfstapel. Nimmt er vom Abwurfstapel, so muss er mit der obersten Karte beginnen und darf beliebig viele Karten von oben wegnehmen.
- 2. Auslegen** Der "Drannste" kann nun von seinen Handkarten verschiedene Kombinationen vor sich auslegen.
- Auslagen** Abgelegt werden **Kombinationen** von **mindestens 3 Karten**. Zulässig sind entweder 3 (oder mehr) Karten gleicher Ziffer, ein "**Ling**", oder Karten, die eine direkt verbundene aufsteigende **Sequenz** (z.B. 3,4,5) bilden. Diese Sequenz muß entweder **einfarbig** sein oder **bunt**. Eine bunte Sequenz enthält keine Farbe doppelt. Kombinationen dürfen keine zwei identischen Karten enthalten; *ein Ling ist also immer bunt*.
- Gelbe Joker** Sämtliche gelben Karten sind **Joker**; sie können Karten einer anderen Farbe, derselben Ziffer ersetzen.
- Eine einfarbige Sequenz muss zu mehr als der Hälfte aus normalen Karten bestehen, d.h. eine 4er Sequenz darf nur einen Joker enthalten, erst eine 5er Sequenz zwei, usw. Ein Ling oder eine bunte Sequenz darf nur einen Joker enthalten. Joker können auch verwendet werden, um einen Fünfling zu bilden.

Beispiel : Rot 5, Gelb 6, Rot 7 ist eine einfarbige Sequenz mit Joker. Rot 5, Gelb 5, Grün 5, Blau 5, Schwarz 5 ist ein legaler Fünfling. Blau 6, Gelb 7, Blau 8, Rot 9 ist keine zulässige Sequenz, da sie weder bunt noch einfarbig ist. Rot 2, Rot 3, Gelb 4, Rot 5, Rot 6, Gelb 7, Gelb 8 ist eine rote Sequenz der Länge 7. Die Sequenz Gelb 3, Gelb 4, Gelb 5 ist verboten, da sie zuviele Joker enthält.

Herausgehen	
Punktekonto (Team)	Anzahl
weniger als 0 (0)	3
ab 0 (ab 0)	4
ab 100 (ab 200)	5
ab 150 (ab 400)	6

Ein Spieler der noch keine Auslagen vor sich liegen hat, muß im ersten Spiel **mindestens 4** Karten auslegen. In späteren Spielen hängt diese Zahl vom Punktestand des jeweiligen Spielers ab.

Sobald ein Spieler ausgelegt hat, darf er seine Handkarten auch bei Auslagen anderer Spieler ein- oder anbauen.

Joker tauschen Kann er in einer (eigenen/fremden) Auslage Joker durch eine passende Karte ersetzen, so darf er seine Karte gegen den entsprechenden Joker eintauschen. Der Joker darf auf die Hand genommen oder direkt verbaut werden.

Kein Umbauen Einmal ausgelegte Kombinationen können **nicht** mehr umgebaut oder zusammengefügt, sondern nur noch ergänzt werden.

3. Abwerfen Am Ende seines Zuges **muss** ein Spieler eine Karte abwerfen, dann kommt der nächste Spieler an die Reihe. Der Abwurfstapel sollte so gehalten werden, dass jeweils nur die oberste Karte sichtbar ist.

Spielende Das Spiel endet, wenn ein Spieler **nach dem Abwerfen** einer Karte, keine Karten mehr hat. Hat er schon vorher

keine Karten mehr und kann daher nicht abwerfen, so muss er seine Auslage so weit zurücknehmen bis er abwerfen kann.

4. Wertung

Schluss machen	10
restliche gelbe Handkarten	je -10
andere Handkarten	je -5
Drilling	0
Vierling gemischt/rein	10/30
Fünfling	50
Linge mit 7 oder 1	die Hälfte
3er-Sequenz, gemischt/rein	0/10
4er-Sequenz, gemischt/rein	10/20
5er-Sequenz, gemischt/rein	20/40
für jede weitere Karte	+10

Nach dem Spielende wird gewertet. Die einzelnen Punktwerte sind linksstehender Tabelle zu entnehmen. Für den Wert einer Kombination ist wichtig, ob sie rein oder gemischt ist: Eine bunte Sequenz ist nie rein. Andere Sequenzen oder Linge sind dann rein, wenn sie keine Joker enthalten.

Für jeden Spieler werden alle zutreffenden Wertungen addiert.

Bei 4 oder 6 Spielern wird teamweise abgerechnet. Beendet ein Spieler das Spiel, so zählen die Handkarten seines Partners nicht negativ.

Die Punkte der Spieler/Teams werden notiert. Es wird gespielt, bis ein Spieler 200 bzw. ein Team 500 Punkte auf seinem Konto hat. Der Spieler bzw. das Team mit der höchsten Punktzahl zu diesem Zeitpunkt gewinnt. Mit wachsendem Punktekonto benötigen die Spieler mehr Karten, um herauszugehen (s.o).