



Rommé ist ein Ablegespiel. Man braucht dazu zwei vollständige französische Kartenspiele zu je 52 Blatt, dazu drei „Joker“. Sie können jede Karte jeder Farbe vertreten. Es spielen 2 bis 6 Personen. Jeder Teilnehmer erhält 13 Karten – dreimal 3 und einmal 4 – von links nach rechts verteilt. Der Rest der Karten wird als verdeckter Stapel („Talon“) in die Mitte des Tisches gelegt; die oberste Karte offen neben den Talon.

Vor Spielbeginn vereinbart man eine Augenzahl zwischen 0 und 9. Nun legen die Spieler ihre „Sätze“ und Reihenfolgen („Sequenzen“ zu mindestens 3 aufeinanderfolgenden Karten). Alle Karten werden offen abgelegt. Ein Satz besteht aus 3 oder mehr Karten des gleichen Wertes einer oder mehrerer Farben. So können es zum Beispiel die Könige aller vier Farben sein. Fehlt ein König, kann der Joker einspringen. Das muss den Mitspielern angesagt werden, weil der Joker von ihnen gegen die fehlende Karte eingetauscht werden darf.

Eine Sequenz ist die ihren aufeinanderfolgenden Werten nach geschlossene Reihe von drei oder mehr Karten einer Farbe. Die Kartenwerte sind: Bube, Dame, König = 10; As = 1 oder 11, je nachdem, wo es dem Spieler beim

raschen Ablegen nützt: am Anfang oder am Ende einer Sequenz. Neun bis Zwei zählen wie ihre aufgedruckten Werte. „Vorhand“, links vom Geber, beginnt. Er kann die offene Karte von der Tischmitte oder die oberste Karte vom Talonaufnehmen. In jedem Fall muss er dafür ein ihm weniger nützliches Blatt auf die offene Karte (oder an ihren Platz) legen. So verfahren der Reihe nach alle Spieler. Nach dem Aufnehmen werden so lange Sätze und Sequenzen gelegt, bis ein Teilnehmer „Rommé“ bietet, weil er die vereinbarte niedrigste Augenzahl erreicht hat.

Beispiel: 9 Augen wurden ausgemacht.

Ein Spieler hat noch: Karo-Drei, Karo-Vier, Karo-Sechs, Karo-Sieben, Karo-Neun und Karo-Dame. Nun bekommt er Karo-Fünf dazu. Er wird die Karo-Dame abwerfen und alle Karten von Karo-Drei bis Karo-Sieben als Sequenz auslegen. Jetzt kann er „Rommé“ bieten, denn übrig bleibt Karo-Neun -> die ausgemachte Augenzahl. Er hat gewonnen.

Jedem Spieler werden so viele Verlustpunkte auf der Liste angeschrieben, wie er noch Augen in seinen Karten hat. Wenn jemand also noch 1 As, 1 König, 2 Damen, 2 Achten, 1 Zehn und 1 Joker besitzt, so wird gerechnet:
 1×11 (denn As zählt jetzt 11) + 1×10 + 2×10 + 2×8 + 1×10 + $1 \times 40 = 107$.

Wird gegen Geld gespielt, rechnet man allgemein 10 Punkte zu einem Cent ab.

Hier kann jeder die obenauffliegende, aufgedeckte Karte „kaufen“, also nicht nur der Spieler, der an der Reihe ist. Auch die abgeworfenen Karten stehen jedem zur Verfügung. Allerdings müssen die zwischen dem Abwerfenden und dem Anwärter sitzenden Teilnehmer damit einverstanden sein, weil sie das Vorkaufsrecht haben. Zur gekauften Karte muss noch die oberste vom Talon hinzugenommen werden. Die Reihenfolge der Spieler wird durch das Kaufen nicht geändert.

Grundregel: Erstmalig auslegen darf nur derjenige, dessen Sätze oder Sequenzen mindestens 30 Augen aufweisen.

Jeder Spieler darf seine passenden Karten an die Sätze und Sequenzen des anderen anlegen.

Grundregel: Anlegen darf nur derjenige, der mindestens

schon einen Satz oder eine Sequenz ausgelegt hat. Die Augenzahl 30 gilt dabei auch dann als erreicht, wenn sie durch die anzulegende Karte zustande kommt.

Gewonnen hat, wer zuerst alle Karten aus- oder angelegt hat. Die letzte Karte darf auf den Stapel abgeworfen werden.

Wer alle seine Karten zuerst ausgelegt hat, bekommt 40 Verlustpunkte aus dem vorangegangenen Spiel als Belohnung abgezogen. Wer nur einen Joker übrigbehält, bekommt 20 Verlustpunkte gestrichen. 20 Verlustpunkte werden dem Teilnehmer aufgerechnet, der als erster mit dem Auslegen anfängt – und doch nicht gewinnt.

Man darf auslegen und ablegen. Allerdings sind nun 40 Augen für Sätze und Sequenzen notwendig. Die Augen der bereits auf dem Tisch liegenden Sätze und Sequenzen zählen dabei mit. Die offen neben dem Talon liegende Karte kann nur aufgenommen werden, wenn sie sofort wieder ausgelegt wird. Jeder Spieler darf beliebig viele und ihm nützliche Karten von den angelegten Sätzen und Sequenzen wegnehmen und benutzen.

Grundregel: Durch das Fortnehmen dürfen keine unvollständigen Sätze und Sequenzen (mindestens 3 Karten) entstehen. Es muss bis zur letzten Karte gespielt werden. Der Joker vertritt, wie üblich, jede Karte und Farbe.

Rummy

The aim of Rummy is to get rid of all your cards. You need two complete French pack of cards, each containing 52 cards, and three jokers. You can represent every suit of every card.

The game has between 2 and 6 players. Each player is given 13 cards - 3 three times and 4 once - dealt from left to right. The remaining cards are laid down in a pile ("talon") face-down in the middle of the table; the top card is laid face-up next to the talon. Before play begins, players must agree a number of points between 0 and 9 and then put their "sets" and "sequences" (sequences are 3 or more consecutive sequences of cards) down. All cards are put face-up. A set consists of 3 or more cards of the same value of one or more suits. For example, this could be the Kings of all four suits. If a King is missing, a Joker can be used in its place. This has to be declared to the players because they may exchange the Joker for the missing card.

A sequence is the unbroken row of consecutive values of three or more cards of one suit.

The card values are: Jack, Queen, King = 10; Ace = 1 or 11, depending on where it is swiftly put down by the player: at the start or the end of a sequence. Nine to two count at their face value. "Forehand", left from the dealer, starts. He can pick up the card face-up in the middle of the table or the top card from the talon. He must always discard a card in exchange that is less useful to him by placing it on the card that is face-up (or in its place). The game then proceeds with all players taking turns. After picking up the cards, sets and sequences are placed down until a player declares "Rummy" because he has reached the agreed lowest number of points.

For example: 9 points were agreed.

One player still has: three of diamonds, four of diamonds, six of diamonds, seven of diamonds, nine of diamonds and Queen of diamonds. He now gets the five of diamonds, too. He discards the Queen of diamonds and puts all the cards from the three of diamonds to the seven of diamonds down as a sequence. He can now declare "Rummy" because all he has left is the nine of diamonds > the agreed number of points. He has won.

Each player scores as many loss points as the number of points he still has on his cards. So, if someone still has 1 Ace, 1 King, 2 Queens, 2 Eights, 1 Ten and 1 Joker, the calculation is as follows:

$$1 \times 11 \text{ (because Ace now counts as 11)} + 1 \times 10 + 2 \times 10 + 2 \times 8 + 1 \times 10 + 1 \times 40 = 107.$$

If it is being played for money, 10 points generally account for one cent.

Here, anyone can “buy” the top card on the pack, i.e. not just the player whose turn it is next. The discarded card is also available to everyone. However, the players sitting between the person discarding the card and the person making a claim on the card must approve of it because they have the right of first refusal. The top card from the talon must also be added to the card being bought. Buying the card does not change the playing order.

Basic rule: You can only put your first set or sequence down once you have 30 points.

Each player can put down cards that match the sets and sequences of other players.

Basic rule: Melding is only allowed if the player has alrea-

dy put down at least one set or sequence. 30 points is also deemed to have been reached if it is achieved through the cards being melded.

The winner is the first person to meld or put down all their cards. The last card may be discarded on the pile. Whoever puts down all his cards first gets 40 loss points deducted from the previous game as a reward. Whoever has just a Joker left gets 20 loss points taken off. 20 points are eliminated for the first player to put his cards down - but who doesn't actually win.

You may put down and pick up. However, 40 points are required for sets and sequences. Points for sets and sequences already on the table count as well. The card lying face-up next to the talon can only be picked up if it is immediately put back down again. Each player may take away and use any - and as many - of the cards from the sets and sequences on the table that are of use to him.

Basic rule: Removing other cards may not result in incomplete sets or sequences (at least 3 cards). The game must continue until the last card is played. As is customary, the Joker can be used as a substitute for every card and suit.

Rami

Le Rami est un jeu de cartes. Pour y jouer, on a besoin de deux jeux de 52 cartes classiques, plus trois jokers. Vous pouvez attribuer une carte à chaque couleur.

2 à 6 personnes peuvent jouer. Chaque joueur reçoit 13

As = 1 ou 11, selon la position à laquelle le joueur l'utilise lorsqu'on dépose rapidement les cartes : au début ou à la fin d'une séquence. Neuf à deux comptent comme les valeurs imprimées. La personne à gauche du donneur a la main. Elle peut prendre soit la carte retournée au centre de la table, soit la première carte du talon. Elle doit dans tous les cas poser une carte qui ne lui est pas très utile sur la carte retournée (ou à son emplacement). Tous les joueurs font la même chose l'un après l'autre. Après reprise, des combinaisons et des séquences sont posées jusqu'à ce qu'un joueur fasse un « Rami », parce qu'il a atteint le nombre de points le plus bas convenu.

Exemple : il a été convenu de 9 points.
Un joueur a encore : trois de carreau, quatre de carreau, six de carreau, sept de carreau, neuf de carreau et une dame de carreau. On lui donne maintenant un cinq de carreau. Il pose alors la dame de carreau et toutes les cartes du trois de carreau au sept de carreau en séquence. Il peut maintenant faire un « Rami » car il ne lui reste que le neuf de carreau → le nombre de points convenu. Il a gagné.

Le nombre de points que chaque joueur a sur ses cartes restantes est son nombre de points perdus qu'on note sur une liste. Si quelqu'un a donc 1 as, 1 roi, 2 reines, 2 huit, 1 dix et 1 joker, on le calcule ainsi :

$$1 \times 11 \text{ (car l'as compte maintenant comme 11)} + 1 \times 10 + 2 \times 10 + 2 \times 8 + 1 \times 10 + 1 \times 40 = 107.$$

Si on joue pour de l'argent, on compte en général 10 points pour chaque centime.

Pour cette version, chaque joueur peut « acheter » la première carte du talon qui est retournée, donc pas seulement le joueur dont c'est le tour. Même les cartes qui ont été jouées sont à la disposition de tout le monde. Toutefois, les joueurs se trouvant entre la personne dont c'est le tour et celle souhaitant acquérir les cartes doivent être d'accord car ils ont un droit de préemption. À la carte achetée s'ajoute la première carte du talon. L'ordre de jeu n'est pas modifié par l'achat.

Règle de base : la première personne à poser ses cartes est celle dont les combinaisons ou les séquences ont au moins 30 points.

Rami avec pose

Chaque joueur est autorisé à poser les cartes correspon-dantes aux combinaisons et aux séquences d'autres per-sonnes.

Règle de base : n’a le droit de poser que la personne qui a déjà posé au moins une combinaison ou une séquence. Le nombre de points 30 n’est considéré comme atteint que lorsqu’il l’est au moment où on pose la nouvelle carte. Le gagnant est celui qui pose en premier toutes ses cartes. La dernière carte peut être posée sur le tas. La personne qui a joué toutes ses cartes en premier se voit retirer 40 points perdus du jeu précédent comme ré-compense. Celui qui n’a plus qu’un joker reçoit 20 points perdus de moins. Le joueur qui pose en premier les cartes et ne gagne pas au final, reçoit 20 points perdus en plus.

Rami voleur

On peut poser et jouer. Toutefois, 40 points sont mainte-nant nécessaires pour les combinaisons et les séquences. Les points des combinaisons et séquences déjà posées sur la table sont aussi comptés. La carte ouverte à côté du talon ne peut être prise que si elle est à nouveau im-médiatement posée. Chaque joueur peut retirer et utili-ser autant de cartes qui lui sont utiles que possible des combinaisons et séquences posées.

Règle de base : le fait de retirer des cartes permet de ne pas avoir de combinaisons et de séquences (au moins 3 cartes) incomplètes. On doit jouer jusqu'à la dernière carte. Le joker remplace comme d'habitude chaque carte et chaque couleur.

Rummy

(ES) Instrucciones del juego

Rummy es un juego de descartes. Para jugar se necesitan dos barajas de cartas francesas, cada una con 52 cartas y tres comodines. Los comodines pueden tener el valor de cualquier carta de cualquier color.

Juegan de 2 a 6 personas. Cada jugador recibirá 13 cartas (tres veces 3 y una vez 4), repartidas de izquierda a derecha. El resto de las cartas se coloca en una pila («pozo») en el centro de la mesa; la carta superior descubierta jun-to al pozo. Antes de que comience el juego, se acuerda una cantidad de puntos entre 0 y 9. Ahora los jugadores bajan sus «series» y secuencias («escaleras» de como mí-nimo 3 cartas consecutivas). Todas las cartas se colocan boca arriba. Una serie consta de 3 o más cartas del mismo valor de uno o varios colores. Por ejemplo, puede ser que

los reyes tengan los cuatro colores. Si falta un rey, puede usarse un comodín. Esto debe comunicarse al resto de jugadores, ya que ellos pueden intercambiar el comodín por la carta que falte.

Una escalera es de tres o más cartas del mismo color en una secuencia de valores sucesivos. Los valores de las cartas son: Jack, reina, rey = 10; as = 1 u 11, dependiendo de dónde la coloque el jugador con rapidez: al comienzo o al final de una secuencia. Las car-tas del nueve al dos tienen su valor numérico. Comienza el jugador que esté a la izquierda del repartidor. Puede recoger la carta descubierta del centro de la mesa o la carta superior del pozo. En cualquier caso, a cambio debe colocar una carta que le sea menos útil sobre la carta boca arriba (o en su lugar). Así procede el resto de juga-dores por turnos. Tras recoger la carta se forman series y escaleras hasta que un jugador cante «Rummy» porque haya alcanzado la cantidad de puntos más baja acordada. Ejemplo: se establece la cantidad de puntos 9. Un jugador aún tiene: tres de diamantes, cuatro de dia-mantes, seis de diamantes, siete de diamantes, nueve de diamantes y reina de diamantes. Ahora recibe un cinco de diamantes. Descartará la reina de diamantes y tendrá una escalera desde el tres de diamantes hasta el siete de diamantes. Ahora puede decir «Rummy», ya que le sobra el nueve de diamantes, la cantidad de puntos acordada. Ha ganado.

El cálculo

A cada jugador se le restan tantos puntos como la suma total de los puntos de sus cartas. Así, si a alguien aún le quedan 1 as, 1 rey, 2 reinas, 2 ochos, 1 diez y 1 comodín, se calculará de la siguiente forma: 1 x 11 (ya que el as ahora cuenta 11)+ 1 x 10 + 2 x 10 + 2 x 8 + 1 x 10 + 1 x 40 = 107.

Si se juega con dinero, se calculará generalmente un cén-timo por cada 10 puntos.

Rummy con compras

Aquí cualquiera puede «comprar» la carta descubierta, o sea, no solo puede cogerla el jugador al que le toque el turno. También las cartas descartadas están disponibles para los demás. Sin embargo, los participantes sentados entre el que descarta y el que desee comprar tienen que estar de acuerdo, ya que ellos tienes preferencia de compra. Además de la carta comprada debe tomarse la carta superior del pozo. No se modifica el orden de los jugado-res cuando se realice una compra.

Regla general: la primera vez solo puede bajar las cartas aquel cuyas series o escaleras sumen al menos 30 puntos.

Rummy con adiciones

Cada jugador puede añadir sus cartas a las series y esca-leras de los demás jugadores.

Regla general: solo puede añadir aquel que ya haya ba-jado como mínimo una serie o una escalera. Se alcanza el número de puntos 30 cuando este resulta de la carta que se añade.

Gana aquel que haya bajado o añadido todas sus cartas en primer lugar. La última carta puede caer en la pila. Al que haya bajado sus cartas en primer lugar se le reti-ran 40 puntos del juego anterior a modo de recompensa. Aquel al que solo le quede un comodín pierde 20 puntos. Pierde 20 puntos aquel jugador que haya comenzado a bajar primero y, sin embargo, no gane.

Rummy ladrón

Se puede bajar y robar. Sin embargo, ahora se requieren 40 puntos para series y escaleras. La cantidad de puntos de las cartas que estén sobre la mesa también cuenta. La carta descubierta junto al pozo solo puede recogerse si se baja inmediatamente después. Cada jugador puede robar y utilizar tantas cartas de las series y escaleras for-madas como quiera.

Regla general: no se puede robar sin que se cree una serie o una escalera completas (mínimo 3 cartas). Debe jugarse hasta la última carta. El comodín vale, como de costumbre, por cualquier carta de cualquier color.

Ramino

ⓘ Istruzioni di gioco

Lo scopo del Ramino è quello di calare tutte le carte. Oc-corrono due mazzi completi di carte francesi da 52 carte ciascuno più tre “jolly”. Si può rappresentare qualsiasi carta di qualsiasi colore.

Giocano da 2 a 6 persone. Ogni partecipante riceve 13 carte (tre volte 3 e una volta 4), distribuite da sinistra a destra. Le carte restanti vengono posizionate come mazzo coperto (“tallone”) al centro del tavolo; la carta più in alto scoperta di fianco al tallone. Prima di iniziare a giocare si conviene un numero di punti tra 0 e 9. Quindi i giocatori calano le loro “combinazioni” e scale (“sequenze” di almeno 3 carte consecutive). Tutte le carte vengono calate scoperte. Una combinazione è composta da 3 o più carte di uguale valore di uno o più colori. Possono ad

esempio essere i re di tutti e quattro i colori. Se manca un re, può essere sostituito dal jolly. È necessario annunciar-lo agli altri giocatori, in quanto questi possono scambiare il jolly con la carta mancante.

Una sequenza è una serie di tre o più carte dello stesso colore, i cui valori si succedono senza interruzioni. Le carte hanno i seguenti valori: fante, regina, re = 10; asso = 1 o 11, a seconda di dove conviene calarlo: all’in-izio o alla fine di una sequenza. Le carte dal due al nove valgono i punti riportati su di esse. Inizia il “primo di mano”, a sinistra del mazziere. Può pescare la carta sco-perta al centro del tavolo o la carta più in alto del tallone. In ogni caso, in cambio deve calare sopra la carta scoper-ta (o al suo posto) una carta che gli risulta meno utile. La stessa operazione viene ripetuta da tutti i giocatori seguendo il giro. Dopo aver pescato si continua a calare combinazioni e sequenze fino a quando un giocatore non fa “Ramino”, avendo raggiunto il numero di punti più basso convenuto. Esempio: vengono stabiliti 9 punti.

Un giocatore ha ancora: tre di quadri, quattro di quadri, sei di quadri, sette di quadri, nove di quadri e regina di quadri. Ora riceve il cinque di quadri. Scarta la regina di quadri e cala come sequenza tutte le carte dal tre di quadri al sette di quadri. Ora può fare “Ramino” perché rimane il nove di quadri → il numero di punti convenuto. Ha vinto.

Il conteggio

A ogni giocatore dell'elenco vengono aggiudicati tanti punti di penalità quanti sono i punti delle sue carte. Se una persona ha ancora 1 asso, 1 re, 2 regine, 2 otto, 1 dieci e 1 jolly, il conteggio è: 1 x 11 (perché ora l'asso vale 11)+ 1 x 10 + 2 x 10 + 2 x 8 + 1 x 10 + 1 x 40 = 107.

Se si gioca con denaro, 10 punti valgono generalmente un centesimo.

Ramino con acquisto

In questo caso chiunque (ovvero non solo il giocatore di turno) può “acquistare” la carta scoperta più in alto. Anche le carte scartate sono a disposizione di tutti. Tuttavia i partecipanti seduti tra chi scarta e chi desidera acqui-stare devono essere d'accordo, in quanto hanno la prece-denza sull'acquisto. Con la carta acquistata deve essere presa anche quella più in alto del tallone. Il giro del gioco non viene modificato dall'acquisto. Regola di base: può aprire solo chi ha combinazioni o sequenze con almeno 30 punti.

Ramino con attaccatura

Ogni giocatore può attaccare le sue carte idonee alle combinazioni e sequenze dell'altro. Regola di base: può attaccare solo chi ha già calato alme-no una combinazione o una sequenza. I 30 punti si con-siderano raggiunti anche se si ottengono con la carta da attaccare. Vince chi cala o attacca per primo tutte le carte. L'ultima carta può essere scartata sul pozzo. Come ricompensa, a chi ha calato tutte le carte per primo vengono detratti 40 punti di penalità dalla partita pre-cedente. A chi rimane solo con un jolly vengono sottratti 20 punti di penalità. 20 punti di penalità vengono dati al partecipante che ha calato per primo, senza tuttavia vincere.

Ramino dei briganti

Si può chiudere e calare. Tuttavia in questo caso sono necessari 40 punti per le combinazioni e le sequenze. Vengono conteggiati anche i punti delle combinazioni e sequenze già presenti sul tavolo. La carta scoperta ac-canto al tallone può essere pescata solo se viene calata subito dopo. Ogni giocatore può prendere e utilizzare un numero a piacere di carte che gli risultano utili dalle com-binazioni e sequenze attaccate.

Regola di base: quando si sottraggono carte non possono rimanere combinazioni e sequenze incomplete (almeno 3 carte). Occorre giocare fino all'ultima carta. Come di consueto, il jolly rappresenta qualsiasi carta e colore.

Rummy

(NL) Instructies

Rummy is een aflegspel. Je hebt twee complete Franse decks van elk 52 kaarten nodig, plus drie „jokers“. Zij kun-nen elke kaart van elke kleur voorstellen. 2 tot 6 perso-nen spelen. Elke deelnemer krijgt 13 kaarten - driemaal 3 en eenmaal 4 - van links naar rechts gedeeld. De rest van de kaarten wordt als een omgekeerde stapel („talon“) in het midden van de tafel gelegd; de bovenste kaart open naast de talon.Voordat het spel begint, spreken de spelers een getal af tussen 0 en 9. Nu leggen de spelers hun „sets“ en sequenties („sequences“ aan minstens 3 opeenvolgende kaarten). Een set bestaat uit 3 of meer kaarten van dezelfde waarde van een of meer kleuren. Het kunnen bijvoorbeeld de koningen van alle vier de kleuren zijn. Als een koning ontbreekt, kan de joker in-vallen. Dit moet worden aangekondigd aan de andere spelers omdat de joker door hen kan worden geruild

voor de ontbrekende kaart. Een sequentie is de gesloten rij van drie of meer kaarten van één kleur volgens hun opeenvolgende waarden.

De kaartwaarden zijn: Boer, Koningin, Koning = 10; Aas = 1 of 11, afhankelijk van waar het de speler bij snelle af-legging ten goede komt: aan het begin of het einde van een reeks. Negen tot en met twee tellen als hun gedrukte waarden. De „voorhand“, links van de deler, begint. Hij kan de open kaart uit het midden van de tafel nemen of de bovenste kaart van de stapel. In beide gevallen moet hij een voor hem minder bruikbare hand bovenop de open kaart leggen (of in de plaats daarvan). Zo gaan alle spelers om beurten te werk. Nadat de kaarten zijn gepakt, worden sets en sequenties gespeeld totdat een speler „rummy“ biedt omdat hij het afgesproken laagste aantal punten heeft bereikt.Voorbeeld: er zijn 9 punten gemaakt.Een speler heeft nog: ruiten drie, ruiten vier, ruiten zes, ruiten zeven, ruiten negen en ruiten koningin. Nu krijgt hij er vijf ruiten bij. Hij legt de ruitenvrouw af en legt alle kaarten van ruiten drie tot ruiten zeven achter elkaar. Nu kan hij „Rummy“ bieden, want wat overblijft is Ruiten Negen -> het afgesproken aantal punten. Hij heeft gewonnen.

De afrekening

Elke speler krijgt zoveel verliespunten op de lijst als hij nog ogen in zijn kaarten heeft. Dus als iemand nog 1 aas, 1 koning, 2 koninginnen, 2 achten, 1 tien en 1 joker heeft, is de afrekening: 1 x 11 (want aas telt nu als 11)+ 1 x 10 + 2 x 10 + 2 x 8 +1 x 10 + 1 x 40 = 107. Als je om geld speelt, reken je meestal 10 punten op een cent.

Rommé met kopen

Iedereen kan de bovenste open kaart „kopen“, niet alleen de speler wiens beurt het is. Ook de afgelegde kaarten zijn voor iedereen beschikbaar. De spelers die tussen de afleggende speler en de aspirant zitten, moeten hier wel mee instemmen, want zij hebben het voorkeursrecht. De bovenste kaart van de stapel moet worden toegevoegd aan de gekochte kaart. De volgorde van de spelers wordt door de aankoop niet veranderd.

Basisregel: Alleen de speler wiens sets of sequenties minstens 30 punten hebben, mag voor de eerste keer aanleggen.

Rummy met aanleggen

Elke speler mag zijn bijpassende kaarten aanleggen op

de sets en sequenties van de ander.Basisregel: Alleen de speler die al minstens één set of sequentie heeft aangelegd, mag aanleggen. Het aantal punten 30 wordt ook als bereikt beschouwd als het van de te leggen kaart komt. De winnaar is de eerste speler die alle kaarten heeft gelegd of gelegd. De laatste kaart mag op de stapel worden gelegd. 40 verliespunten van het vorige spel worden afgetrokken als beloning voor de speler die als eerste al zijn kaarten heeft gelegd. Wie nog maar één joker over heeft, krijgt 20 verliespunten in mindering. 20 verliespunten krijgt de deelnemer die als eerste begint met het leggen van zijn kaarten - en toch niet wint.

Robbers’ Rummy

U mag leggen en afleggen. Voor sets en sequenties zijn nu echter 40 ogen nodig. De ogen van de sets en sequenties die al op tafel liggen tellen mee. De openliggende kaart naast de talon mag alleen worden gepakt als deze direct weer wordt neergelegd. Elke speler mag uit de gelegde sets en reeksen zoveel bruikbare kaarten wegnemen en gebruiken als hij wil.Basisregel: Het wegnemen mag niet leiden tot onvolledige sets en reeksen (minstens 3 kaarten). Het spel moet tot de laatste kaart gespeeld worden. De joker vertegenwoordigt, zoals gebruikelijk, elke kaart en elke kleur.

Rummy

📖 Instruktioner

Rummy är ett spel där man kastar bort pengar. Du behöver två kompletta franska kortlekar med 52 kort vardera, plus tre jokrar. De kan representera vilket kort som helst i vilken färg som helst.2 till 6 personer spelar. Varje deltagare får 13 kort - tre gånger 3 och en gång 4 - som delas ut från vänster till höger. Resten av korten placeras som en nedåtvänd hög („talon“) i mitten av bordet; det översta kortet ligger öppet bredvid talonet.Innan spelet börjar kommer spelarna överens om ett nummer mellan 0 och 9.

Nu placerar spelarna sina „uppsättningar“ och sekvenser („sekvenser“ till minst 3 på varandra följande kort). En uppsättning består av 3 eller fler kort av samma värde i en eller flera färger. Det kan till exempel vara kungarna i alla fyra färgerna. Om en spel saknas kan jokern träda in. Detta måste meddelas till de andra spelarna eftersom jokern kan bytas ut av dem mot det saknade kortet. en sekvens är en sluten rad av tre eller flera kort i en färg enligt deras på varandra följande värden. kortvärdena är:

Knekt, dam, kung = 10; ess = 1 eller 11, beroende på var det gynnar spelaren vid snabb avkastning: i början eller slutet av en sekvens. Nio till två räknas som deras tryckta värden. „Forehand“, till vänster om dealern, börjar. Han kan ta det öppna kortet från bordets mitt eller det översta kortet från kortleken. I båda fallen måste han placera en hand som är mindre användbar för honom ovanpå det öppna kortet (eller på dess plats). På detta sätt fortsätter alla spelare i tur och ordning. När korten har plockats upp spelas set och sekvenser tills en spelare bjuder „rummy“ eftersom han har nått det överenskomna lägsta antalet poäng. exempel: 9 poäng har gjorts. en spelare har fortfarande: ruter tre, ruter fyra, ruter sex, ruter sju, ruter nio och ruter dam. Nu får han dessutom fem ruter. Han kastar ruterdamen och lägger ut alla kort från ruter tre till ruter sju i en följd. Nu kan han bjuda „Rummy“, eftersom det som återstår är ruter nio -> det överenskomna antalet poäng. Han har vunnit.

Avräkningen

Varje spelare får lika många förlorade poäng på listan som han fortfarande har ögon i sina kort. Så om någon fortfarande har 1 ess, 1 kung, 2 damer, 2 ättor, 1 tia och 1 joker är avräkningen:1 x 11 (eftersom esset nu räknas som 11)+ 1 x 10 + 2 x 10 + 2 x 8 +1 x 10 + 1 x 40 = 107. Om man spelar om pengar brukar man i allmänhet räkna med 10 poäng per cent.

Rummy med köp

Alla kan „köpa“ det öppna kortet överst, inte bara den spelare vars tur det är. De kasserade korten är också tillgängliga för alla. De spelare som sitter mellan den spelare som kastar kortet och aspiranten måste dock gå med på detta, eftersom de har förköpsrätt. Det översta kortet från kortleken måste läggas till det köpta kortet. Spelarnas ordning ändras inte av köpet. Grundregel: Endast den spelare vars uppsättningar eller sekvenser har minst 30 poäng får lägga ut för första gången.

Rummy med utläggning

Varje spelare får lägga ut sina matchande kort på den andres uppsättningar och sekvenser.Grundregel: Endast den spelare som redan har lagt ut minst en uppsättning eller sekvens får lägga ut. Antalet poäng 30 anses också ha uppnåtts om det kommer från det kort som ska läggas ut.Vinnaren är den spelare som först lägger ut eller lägger alla kort. Det sista kortet får kastas på högen. 40

förlustpoäng från föregående spel dras av som belöning för den spelare som först har lagt ut alla sina kort. Den som bara har en joker kvar får 20 förlustpoäng avdragna. 20 förlustpoäng läggs till för den deltagare som först börjar lägga ut sina kort - och ändå inte vinner.

Robbers’ Rummy

Du får lägga ut och kasta. Nu krävs dock 40 ögon för uppsättningar och sekvenser. Ögonen för de uppsättningar och sekvenser som redan finns på bordet räknas. Det kort som ligger öppet bredvid talongen kan endast tas upp om det omedelbart läggs ut igen. Varje spelare får ta bort och använda så många användbara kort som han eller hon vill från de uppsättningar och sekvenser som lagts ut. Grundregel: Att ta bort får inte resultera i ofullständiga uppsättningar och sekvenser (minst 3 kort). Spelet måste spelas till sista kortet. Jokern representerar som vanligt varje kort och färg.

Remik

🇵🇱 Instrukcja gry

Remik jest grą karcianą. Do gry potrzebne są dwie francuskie talie po 52 karty plus trzy dzokery. Dżokery mogą zastępować każdą kartę w talii.

W Remika może grać od 2 do 6 graczy. Każdy gracz otrzymuje 13 kart, rozdający otrzymuje 14. Rozdawanie kart odbywa się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Resztę talii kładzie się na środku stołu jako zakryty stos; górną kartę kładzie się odkrytą obok, tworząc odkryty stos. Przed rozpoczęciem gry ustala się liczbę oczek między 0 a 9. Następnie gracze wykładają swoje „zestawy” i sekwensy (co najmniej 3 karty po kolei w tym samym kolorze). Wszystkie karty wyklada się odkryte. Zestaw składa się z 3 lub więcej kart o tej samej wartości w jednym lub w kilku kolorach. Mogą to być na przykład króle wszystkich czterech kolorów. Brakującego króla można zastąpić dżokerem. Pozostali gracze mogą wziąć dżokera ze stołu, kładąc w jego miejsce kartę, którą dżoker zastępował. Sekwens to zestaw trzech lub więcej kolejnych kart w jednym kolorze.

Wartości kart: Figury: walet, dama, król = 10; as = 1 lub 11, w zależności czy będzie wyłożony na początku czy na końcu sekwensu. Blotki: karty od dziewiątki do dwójki są liczone według swojej wartości. Rozpoczyna gracz po lewej stronie rozdającego. Może on wziąć odkrytą kartę ze środka stołu lub najwyższą kartę ze stosu zakrytych kart. W każdej kolejce gracz musi odłożyć najmniej potrzebną

kartę na stosie odkrytych kart. Tak samo postępują pozostali gracze po kolei. Gracze dobierają karty i wykładają zestawy kart i sekwensy aż jeden z nich zamelduje „Remika”, uzyskując ustaloną przez graczy najniższą liczbę oczek.

Przykład: Ustalona liczba oczek to 9.

Gracz ma na ręce: trójkę karo, czwórkę karo, szóstkę karo, siódemkę karo, dziewiątkę karo i damę karo. Dobiera piątkę karo. Odrzuca damę karo i wyklada wszystkie karty od trójki karo do siódemki karo jako sekwens. Może teraz zameldować „Remika”, ponieważ w ręce pozostała mu dziewiątka karo, czyli ustalona liczba oczek. Gracz wygrywa.

Podliczenie

Każdemu graczowi dopisuje się punkty karne równe wartości kart posiadanych w ręce. Jeżeli graczowi pozostały w ręce 1 as, 1 król, 2 damy, 2 ósemki, 1 dziesiątka i 1 dżoker, podlicza się następująco: 1 x 11 (ponieważ asa liczy się teraz za 11) + 1 x 10 + 2 x 10 + 2 x 8 + 1 x 10 + 1 x 40 = 107.

W przypadku gry na pieniądze, 10 punktów karnych przelicza się na ustaloną kwotę pieniędzy.

Remik z kupowaniem kart

W tym wariacie gry każdy gracz może „kupić” górną kartę ze stosu odkrytych kart, a więc nie tylko ten gracz, na którego przyszła kolej. Każdy gracz może także dobierać karty odrzucone przez pozostałych graczy. Zgodę na to muszą jednak wyrazić gracze siedzący pomiędzy graczem wyrzucającym kartę a graczem „kupującym” tę kartę, ponieważ mają oni prawo pierwokupu. Do zakupionej karty należy jeszcze dobrać górną kartę ze stosu kart zakrytych. Kupowanie kart nie zmienia kolejności graczy. Podstawowa zasada: Wyłożyć karty może tylko ten gracz, który ubierał zestawy lub sekwensy o wartości co najmniej 30 oczek.

Remik z dokładaniem kart

Każdy z graczy może dokładać swoje karty do wyłożonych na stół zestawów i sekwensów innych graczy. Podstawowa zasada: Dokładać może tylko ten gracz, który wyłożył już co najmniej jeden zestaw lub sekwens. Uznaje się, że 30 oczek można uzyskać również przez dołożenie kart przez innych graczy.

Zwycięza ten gracz, który jako pierwszy wyłoży lub dołoży wszystkie karty. Ostatnia karta musi zostać

odrzucona na stos kart odkrytych. Graczowi, który jako pierwszy wyłoży swoje karty na stół, w nagrodę odlicza się 40 punktów karnych z poprzedniej gry. Graczowi, który zachował w ręce tylko jednego dżokera, odlicza się 20 punktów karnych. 20 punktów karnych otrzymuje gracz, który wyłożył się jako pierwszy, a mimo to nie wygrał.

Remik z dobieraniem kart

W tym wariacie gry karty można wykladać i odkładać na stos. Jednak do wyłożenia kart wymagane jest 40 oczek w zestawach i sekwensach. Do tej wartości zalicza się także zestawy i sekwensy leżące już na stole. Kartę ze stosu kart odkrytych można wziąć tylko pod warunkiem natychmiastowego jej wyłożenia na stół. Każdy gracz może dobierać i podmieniać dowolną liczbę przydatnych mu kart spośród wyłożonych na stole zestawów i sekwensów. Podstawowa zasada: Dobieranie kart nie może powodować powstania niekompletnych zestawów i sekwensów (co najmniej 3 karty). Gra kończy się, gdy jeden z graczy pozbędzie się wszystkich kart. Dżoker zastępuje każdą kartę w talii.