

Deluxe

RUMMY



SPILLEREGLER

SPILLEREGLER:

For 2–4 spillere fra 8 år og oppover.

INNHold:

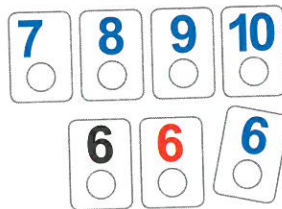
4 brikkeholdere, 106 spillebrikker inklusive to jokere, spilleregler.

FØR MAN BEGYNNER

Spillet RUMMY spilles med 106 brikker inklusive to jokere. Brikkene er nummerert med 1 til 13 i fire forskjellige farger: sort, rød, blå og gul. RUMMY kan spilles av to, tre eller fire spillere. Formålet med spillet er å bli den første som blir kvitt alle brikkene fra brikkeholderen.



- > Brikkene plasseres med forsiden ned mot bordet og blandes. Hver spiller tar etter tur en brikke, og den spilleren som har det høyeste tallet på sin brikke begynner. De andre spillerne følger etter i rekkefølge mot urviseren (dsv. spilleren til høyre for første spiller blir andre spiller osv.).
- > Alle brikkene (med forsiden ned) blandes og arrangeres i stabler på syv og en siste på åtte. Hver spiller tar to stabler med syv brikker i hver (altså 14 i alt) og plasserer dem så på brikkeholderen i "sett". Settene kan enten være "sekvenser", dvs. en numerisk rekkefølge på minst tre brikker i samme farge (som vist til høyre; Blå 7, 8, 9, 10) eller "grupper", dvs. tre eller fire brikker med samme numeriske verdi, men i forskjellige farger (som vist til høyre; Sort, rød og blå 6).
- > Resten av brikkestablene blir stående.



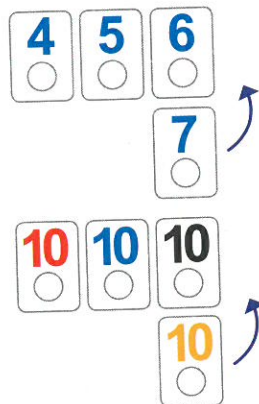
VI BEGYNNER Å SPILLE

Hver spiller skal for å komme med i spillet, plassere brikker med forsiden opp, på bordet. Brikkene må ha en samlet verdi på minst 30 poeng bestående av sekvenser eller grupper. Det kan enten være en sekvens med en samlet verdi på minst 30 poeng, eller det kan være så mange sekvenser og grupper som er nødvendig for å få de nødvendige 30 poengene. Hvis en spiller ikke kan komme opp i 30 poeng, skal hun/han ta en brikke fra en av stablene, og neste spiller kommer inn og legger sekvenser eller grupper på minst 30 poeng osv. Det fortsettes rundt til alle er inne i spillet med minst 30 poeng. Hvis jokerne brukes i de innledende sett, får den pågjeldende joker den verdi som svarer til den brikken den erstatter. Når spillerne er kommet med i spillet ved å legge ned de til starten nødvendige sett på 30 poeng, kan de omplassere hvilken som helst av de brikkene som er plassert på bordet (uansett av hvilken spiller), dvs. alle brikkene på bordet er tilgjengelige for alle spillerne.

OMPLASSERINGER

Omplasseringer betyr at spillerne har lov å arrangere om brikkesettene for å kunne plusse på brikker fra sine brikkeholdere og på den måten unngå å måtte ta en brikke fra stablene fra bordet. Her er noen eksempler på hvordan brikkene kan omplasseres:

- > Tilføyelse av en brikke eller flere fra brikkeholderen din til en sekvens.
F. eks. blå 4, 5, 6 – legg til blå 7, eller 10, 10, 10 rød, blå, sort – legg til gul 10.
- > Legg til en fjerde brikke til et "sett" og fjern en brikke for å danne et nytt "sett".
F.eks. er det en blå sekvens 8, 9, 10 på bordet. Du har en blå 11, en sort 8 og en gul 8. Ved å legge til en blå 11 til den nevnte sekvens, kan du nå flytte åtteren og danne en ny gruppe av 8, 8, 8 på bordet.
- > Oppdeling. Det er en rød sekvens på bordet med 4, 5, 6, 7, 8. Du har en rød sekser på din brikkeholder. Du kan dele opp sekvensen og danne to røde sekvenser: 4, 5, 6 og legg til din egen sekser for å danne 6, 7, 8.
- > Det er to "sett" på bordet: en gul sekvens 1, 2, 3, 4 og en gruppe 1, 1, 1, 1 (gul, rød, blå, sort). Du har en blå ener på holderen din. Du kan flytte den røde eneren



fra gruppen og den gule eneren fra sekvensen og på den måten danne en ny gruppe 1, 1, 1 ved å legge til din egen blå eneren til de to andre nevnte farger.

> Følgende sett er på bordet: 5, 6, 7 Gul 5, 6, 7 Rød 5, 6, 7, 8, 9 Sort

I holderen din har du en sort 10 og en blå 5. Du kan skille de ovennevnte tre "settene" og danne tre grupper (5, 5, 5), (6, 6, 6), (7, 7, 7) og en ny sekvens 8, 9, 10 sort. Du får nå tilføyet sort 10 fra holderen din. Du kan nå også legge ut blå 5 fra holderen til de eksisterende 5, 5, 5 som allerede er på bordet slik at de dannes en ny gruppe på 5, 5, 5, 5. Hver spiller har to minutter på seg til å foreta sine trekk og plasseringer. Når man er ferdig med trekket sitt, skal man si ifra, slik at spillet kan fortsette.

JOKERE

Det er to jokere i spillet. En joker kan erstatte enhver brikke uansett farge eller nummer. Jokere kan benyttes på ethvert tidspunkt i spillet som en del av et "sett". Når de imidlertid først er på bordet, kan de ikke tas tilbake til en spillers brikkeholder. De grupper som inneholder en joker kan ikke deles opp, men det kan tilføyes brikker. I sekvenser som inneholder en joker, kan jokeren kun fjernes hvis den erstattes med den brikken som representerer. I en gruppe på tre inneholdende en joker, kan jokeren kun fjernes når de to andre fargene blir lagt til gruppen, i det jokeren kunne representere en hvilken som helst av de andre to fargene som mangler i gruppen. I en gruppe på fire hvor jokeren representerer en bestemt brikke, kan den fjernes ved å erstatte den med den hertil passende brikken.



VILLEDENDE SPILL

Hvis en spilleren prøver å manipulere med brikkene på bordet ved å flytte rundt på dem og ikke får arrangert dem korrekt igjen i sekvenser eller grupper innenfor tidsbegrensningen, vil spilleren få en bot. Han skal da fjerne alle brikene fra bordet som ikke representerer komplette "sett" og skal også som straff ta tre brikker fra stablene.

DEFINISJONER

- "Sett" = "gruppe" eller "sekvens".
- "Gruppe" = tre eller fire brikker med samme numeriske verdi, men hvor hver har forskjellig farge. Da det kun er fire farger til rådighet, er en gruppe begrenset til fire brikker i det fargene ikke kan opptre mer enn en gang hver i en gruppe.
- "Sekvens" = tre eller flere brikker i samme farge i numerisk sekvens (dvs. rekkefølge).
- "Omplasseringer" = Omarrangering av brikkene på bordet for å muliggjøre tilføyelse av brikker på spillerens brikkeholder, slik at det kan dannes nye grupper og sekvenser.

POENG

Vinneren (den som først får lagt ut alle brikkene fra brikkeholderen sin) får den samlede poengverdi av alle de brikkene som står igjen på de andre spillernes brikkeholdere. Hver av de andre spillerne får sine individuelle totalpoeng av de brikkene som er igjen på sin egen brikkeholder, men som minuspoeng.

En joker som blir igjen på en spillers brikkeholder, har en negativ verdi på 30 poeng.

	Spiller A	Spiller B	Spiller C	Spiller D
Spill nr. 1	+24	-5	-16	-3
Spill nr. 2	-6	-11	+22	-5
I alt	+18	-16	+6	-8

I spill 1 er spiller A vinner. Spillerne B, C og D har hver tapt 5, 16, og 3 poeng. Disse resultatene blir registrert som minuspoeng for hver spiller. Den totale sum blir godskrevet vinneren som plusspoeng. I spill 2 er spiller C vinner. Spillerne A, B og D har hver tapt henholdsvis 6, 11 og 5 poeng. Ved avslutningen av spillene lagges hver spillers poeng sammen (se over – "I alt").

For å kontrollere tallenes nøyaktighet i hver spill, kan man legge samme de positive poengene – disse skal ha den samme totalen som summen av de negative tallene.

LYKKE TIL!