

Brändi RUMMY

Spielanleitung
Game instructions
Règles du jeu

Spielanleitung



Spielzubehör

- 4 Boards
- 104 Spielsteine (Holzplättchen)
(von 1-13 nummeriert in 4 verschiedenen Farben)
- 2 Joker-Spielsteine (Holzplättchen)
- 1 Stoffbeutel
- 1 Spielanleitung



Achtung!

Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Erstickungsgefahr, da kleine Teile verschluckt werden können. Bitte bewahren Sie diesen Hinweis für eine eventuelle Korrespondenz auf.

Spielziel und Idee des Spiels

Als erster Spieler seine Spielsteine loszuwerden. Dies geschieht vor allem durch cleveres Kombinieren und/oder Manipulieren von Zahlen in Reihen oder Gruppen. Mit dem Punktwertesystem kann man auch mehrere Spieldurchgänge vereinbaren.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält ein Board. Alle Spielsteine werden mit den Zahlen nach unten auf den Tisch gelegt und vermischt (Stock). Dann zieht jeder Spieler 14 Spielsteine vom Stock, die er dann auf seinem Board nach Farben oder Zahlen sortiert. Die restlichen Steine bleiben verdeckt auf dem Tisch liegen.

Spielstart

Jeder Spieler zieht einen Spielstein. Der Spieler mit der höchsten Zahl beginnt das Spiel. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Die Spielsteine werden wieder zurück in den Stock gelegt und vermischt.



Reihe



Reihe mit Joker



Gruppe



Gruppe mit Joker

Spielzug

Möchte man eine neue Serie als Gruppe oder Reihe eröffnen, müssen mindestens 3 Spielsteine auf den Tisch gelegt werden. Man unterscheidet zwischen Reihe oder Gruppe:

Reihe: aufeinander folgende Zahlen in der gleichen Farbe.

Gruppe: gleiche Zahlen verschiedener Farben.

Wer an der Reihe ist, kann entweder Steine rauslegen oder zieht verdeckt einen weiteren vom Stock.

Spielstart

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, muss mindestens 30 Punkte auslegen können. Diese legt man in Reihen oder Gruppen mit den Zahlen nach oben auf den Tisch. Es können auch mehrere Reihen und/oder Gruppen ausgelegt werden, um die 30 Punkte zu erreichen. Der Joker zählt immer 25 Punkte, egal für welche Zahl er gelegt wird. Um Serien in die Mitte legen zu können, muss man mindestens 3 zusammenhängende Steine in Gruppen oder Reihen anlegen können. Wer an der Reihe ist und nicht auslegen kann, muss einen Spielstein aus dem Stock nehmen und der nächste Spieler setzt das Spiel fort, bis der Spieler in der Lage ist, 30 Punkte auszulegen. Ist man «draussen», so beginnt der eigentliche Spielspass, denn die Spielsteine in der Mitte können von allen Mitspielern manipuliert werden. Von jetzt an heisst es möglichst clever anlegen, so dass man als Erster alle Steine ablegen kann.

Manipulieren

Manipulieren bedeutet, dass jeder Spieler ausgelegte Gruppen oder Reihen umbauen darf und von seinem Board Spielkärtchen an andere Reihen oder Gruppen anlegen darf. Es kann jede Gruppe oder Reihe auseinandergezogen werden, um neue daraus zu bilden. Es müssen jedoch immer mind. 3 Spielsteine einer Gruppe oder Reihe zusammenliegen. Kombinationen, die einen Joker enthalten, dürfen nicht gesplittet werden. Wer dran ist, kann beliebig viele Steine ablegen.

Joker

Im Spiel befinden sich zwei Joker. Die Joker zählen im Spiel den Punktwert der Zahl, die sie ersetzen. Wenn ein Spieler den Spielstein hat, welcher die Position des Jokers auf dem Tisch ersetzt, darf er ihn austauschen. Der Joker darf man aber nicht auf sein Board zurück nehmen, sondern er muss ihn gleich zum Bilden einer neuen Gruppe oder Reihe benutzen.

Tipp

Manchmal ist es sinnvoll, nicht gleich alle möglichen Züge auszuführen. So kann man vermeiden, in der nächsten Runde einen Spielstein vom Stock ziehen zu müssen. Ausserdem kann es die Mitspieler in ihren Zügen einschränken. Man sollte seine Strategie dem Spiel laufend anpassen und seine Spielsteine auf dem eigenen Board auch hin und wieder mal ganz neu kombinieren. Das Feld gilt es so umzubauen, dass man den Joker für eigene Zwecke einsetzen kann.

Abrechnung

Wer als erster Spieler alle Spielsteine von seinem Board abgelegt hat, ist der Sieger. Die anderen Spieler zählen die Punkte der Spielsteine, die noch auf ihrem Board liegen, zusammen und schreiben sie als Minuspunkte auf. Ein Joker, der sich noch auf dem Board befindet, zählt 25 Punkte. Dem Sieger wird die Summe aller Minuspunkte seiner Mitspieler gutgeschrieben. Wer nach mehreren Runden die meisten Punkte gesammelt hat, hat gewonnen.

Zum Beispiel

Spieler	A	B	C	D
1. Spiel	23 -	12 -	8 -	43 +
2. Spiel	63 +	27 -	15 -	21 -
3. Spiel	38 +	23 -	10 -	5 -
Total	78 +	62 -	33 -	17 +

Ergebnis: Spieler D ist Sieger des ersten Spieles. Die Spieler A, B und C schreiben ihre Punkte als Minuspunkte auf. Nach 3 Spielen ist Spieler A der Sieger.

Spielvariante

Beim Spiel mit Zeitbegrenzung darf jeder Spieler beim Auslegen nur zwei Minuten zur Verfügung haben. Nach Ablauf dieser zwei Minuten darf er nichts mehr auslegen oder verändern. Wenn ein Spieler versucht zu manipulieren und es nicht im vorgegebenen Zeitlimit schafft, muss er seine Spielsteine auf sein Board zurück nehmen und zusätzlich zur Strafe 3 Steine vom Stock nehmen. Dies soll verhindern, dass ein Spieler das Spiel durch zu langes Auslegen aufhält und für die übrigen Spieler uninteressant werden lässt.

Game instructions



Game accessories

- 4 Boards
- 104 playing cards
(1-13 numbered in 4 different colors)
- 2 joker-playing cards
- 1 bag
- 1 game instructions



Warning!

Not suitable for children under 3.
Choking hazard – small parts could be
swallowed. Please retain this advice
for any possible correspondence.

Aim and idea of the game

To be the first player to get rid of their cards. This mainly occurs through clever combinations and/or through the manipulation of numbers in rows or groups. You can also set up several game rounds with the point value system.

Game preparation

Each player receives a board. All playing cards shall be placed on the table with the numbers face down and the cards shall be shuffled (into a pile). Then each player shall select 14 playing cards from the pile, which he/she shall sort on his/her board according to colour or numbers. The rest of the cards shall remain covered on the table.

Start the game

Each player shall select a playing card. The player with the highest number shall start the game. The other players shall follow in a clockwise direction. The playing cards shall be placed back in the pile and shuffled.



Row



Row with joker



Group



Group with joker

Move

If you wish to open a new series as a group or row, at least 3 playing cards must be placed on the table. You differentiate between a row or group:

Row: Numbers which follow one another in the same colour.

Group: the same numbers of various colours.

The player whose turn it is can either put out cards or he/she can select an additional card from the pile whilst covering it.

Start the game

Each player who can lay out cards with least 30 points shall lay out his/her cards on the table in groups or rows with the numbers facing upwards if it is his/her turn. These 30 points can either consist of one individual row or from several rows and groups. The joker always counts as 25 points, regardless of which number it is put down for. In order to lay down series in the middle you must be able to put down at least 3 connected cards in groups or rows. If it is a players turn and they cannot lay out any cards, he/she must take a card from the pile and the next player shall continue the game until the player is able to lay out 30 points. If you are «outside», this is where the fun of the game begins as the cards in the middle can be manipulated by all of the players. From this point onwards, the aim is to lay out cards as cleverly as possible so that you can be the first player to get rid of all your cards.

Manipulating

Manipulating means that every player is able to reconstruct groups or rows which have been laid out and also that they may put down playing cards from their board on other rows and groups. Each group or row may be dispersed in order to form new ones from them. However, there must always be at least 3 cards of a group or row which are placed together. If it is a players turn, he/she can lay down any desired cards.

Joker

There are two wildcards in the game. In the game, the wildcards adopt the value of the number they replace. The player with the token that replaces the wildcard's position on the table may exchange it. However, the wildcard cannot be taken back on the player's board, but must be used immediately to form a new group or line.

Tip

Sometimes it is a good idea not to carry out all possible moves immediately. By doing this you can avoid having to take a card from the pile in the next round. Additionally, this can limit the other players in their moves. You should continuously adapt your strategy to the game and combine your cards on your own board in a new way every now and again. The idea is to construct the playing field in such a way that you can use the joker for your own purposes.

Calculating The Score

The first player to have put down all the cards from his/her board is the winner. The other players add the points of the cards which are still on their board together and write these down as minus points. A joker which is still located on the board counts as 25 points. The sum of all minus points of the other players is credited to the winner. The player who has collected the most points after several rounds has won the game.

For Example

Player	A	B	C	D
1st game	23 -	12 -	8 -	43 +
2nd game	63 +	27 -	15 -	21 -
3rd game	38 +	23 -	10 -	5 -
Total	78 +	62 -	33 -	17 +

Result: Player D is the winner of the first game. The players A, B and C write down their points as minus points. After 3 games, player A is the winner.

Game Variations

When playing with a time limit, each player may only have two minutes when laying out their cards. After these two minutes have passed, the player may not lay out any more cards or alter what he/she has put down. If a player tries to manipulate and not does manage this in the time limit specified, he/she must put all his/her cards back on his/her board and additionally take 3 cards from the pile as a punishment. This should prevent a player from stopping the game by taking too long to lay out cards and making the game uninteresting for the rest of the players.

Règles du jeu



Matériel de jeu

- 4 plateaux
- 104 cartes (1-13 numérotées en 4 couleurs différentes)
- 2 jokers-cartes
- 1 sachet en tissu
- 1 règle du jeu



Attention!

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Il existe un risque d'étouffement, car des petites pièces peuvent être avalées. Veuillez conserver cette note pour éventuellement vous y référer.

But et idée du jeu

Il faut être le premier joueur à se débarrasser de ses cartes. On y parvient avant tout en faisant des combinaisons astucieuses et/ou en manipulant les nombres dans les séquences ou les groupes. Grâce au système du barème des points, on peut également convenir de plusieurs parties.

Préparation du jeu

Chaque joueur reçoit un plateau. Toutes les cartes sont disposées sur la table face cachée et sont mélangées (talon). Ensuite chaque joueur tire 14 cartes du talon qu'il range selon les couleurs et les nombres sur son plateau. Le reste des cartes reste sur la table face cachée.

Déroulement du jeu

Chaque joueur tire une carte. Le joueur qui tire la carte avec le nombre le plus grand commence à jouer. Les autres joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Les cartes sont remises dans le talon et mélangées.



Séquence



Séquence avec joker



Groupe



Groupe avec joker

Début de la partie

Si l'on souhaite ouvrir une nouvelle série en tant que groupe ou séquence, alors il faut au moins poser 3 cartes sur la table. On fait la différence entre la séquence et le groupe:

Séquence: nombres qui se suivent de la même couleur.

Groupe: mêmes nombres avec des couleurs différentes.

La personne qui doit jouer peut soit poser des cartes ou bien tirer une nouvelle carte du talon face cachée.

Déroulement du jeu

Chaque joueur qui peut poser au moins 30 points, pose, lorsque c'est à son tour de jouer, ses groupes ou ses séquences avec les nombres à découvert sur la table. On peut faire 30 points soit avec une seule séquence ou avec plusieurs séquences et groupes. Le joker compte toujours pour 25 points, peu importe le nombre qu'il remplace. Pour pouvoir poser une séquence au centre, on doit pouvoir placer au moins 3 cartes qui ont un lien en groupe ou en séquence. La personne dont c'est au tour de jouer et qui ne peut pas poser de cartes doit prendre une carte du talon. Le joueur suivant poursuit le jeu jusqu'à ce que le joueur ait la possibilité de mettre 30 points. Si on est « dehors », alors c'est là que le jeu commence vraiment car les cartes placées au centre peuvent être manipulées par tous les joueurs. A partir de ce moment là, cela veut dire qu'il faut déposer des cartes le plus judicieusement possible de sorte que l'on puisse se débarrasser le premier de ses cartes.

Manipulation

La manipulation signifie que chaque joueur a le droit de défaire les groupes ou les séquences qui sont sur la table et qu'il peut associer les cartes de son plateau avec d'autres séquences et groupes. Tous les groupes ou les séquences peuvent être démantelés afin d'en construire de nouveaux. Mais il faut au moins que 3 cartes d'un groupe ou d'une séquence restent ensemble. La personne qui doit jouer peut déposer autant de cartes qu'elle le souhaite.

Jokers

Le jeu contient deux jokers. Les jokers comptent dans le jeu pour le nombre de points qu'ils remplacent. Si un joueur a une tuile qui remplace la position du joker sur la table, il peut l'échanger. Cependant, il n'est pas possible de conserver le joker, qui doit être utilisé de suite pour former un nouveau groupe ou une nouvelle série.

Conseil

Parfois il est judicieux de ne pas réaliser tout de suite tous les coups possibles. On peut ainsi éviter d'avoir à tirer une carte du talon les tours suivants. De plus, cela peut limiter les coups des adversaires. On devrait adapter constamment sa stratégie au jeu et toujours revoir ses propres combinaisons de cartes dont on dispose sur son plateau. Il faut transformer le champ de sorte à pouvoir utiliser le joker selon ses propres objectifs.

Décompte Des Points

Le gagnant est le joueur qui se débarrasse en premier de toutes les cartes qu'il a sur son plateau. Les autres joueurs comptent les points de leurs cartes qu'ils ont encore sur leur plateau et les inscrivent comme points en moins. Un joker qui se trouve encore sur le plateau compte pour 25 points. Le gagnant est crédité de la somme de tous les points en moins de ses adversaires. Celui qui a récolté le plus de points après plusieurs parties a gagné.

Par exemple

Joueur	A	B	C	D
1ère partie	23 -	12 -	8 -	43 +
2ème partie	63 +	27 -	15 -	21 -
3ème partie	38 +	23 -	10 -	5 -
Total	78 +	62 -	33 -	17 +

Résultat: Le joueur D gagne la première partie. Les joueurs A, B et C inscrivent leurs points en moins. Après 3 parties, le joueur A est le gagnant.

Variante de jeu

Lorsque l'on joue en temps limité, les joueurs ne disposent que de deux minutes pour poser leurs cartes. Après l'écoulement des deux minutes, ils n'ont plus le droit de poser des cartes ou de faire des modifications. Si un joueur essaie de manipuler les cartes et qu'il n'y arrive pas dans le temps imparti, il doit reprendre ses cartes sur son plateau et prendre en plus 3 cartes de pénalité du talon. Cela doit permettre d'éviter qu'un joueur interrompe le jeu en prenant trop de temps pour poser ses cartes et que cela le rende inintéressant pour les autres joueurs.

Der Hersteller

Die Stiftung Brändi ist eine innovative, soziale Institution im Kanton Luzern (Schweiz). Sie stellt Menschen mit Behinderung Arbeits-, Ausbildungs- und Wohnplätze zur Verfügung. Mehr Informationen über uns finden Sie im Internet unter www.braendi.ch

Brändi RUMMY können Sie in unseren betriebseigenen Läden kaufen oder direkt in unserem E-Shop bestellen: www.braendi-shop.ch

The Manufacturer

The Brändi foundation is an innovative, social institution in the canton of Lucerne (Switzerland). It makes work, training and living places available for people with disabilities. You can find more information about us on the internet at www.braendi.ch

You can buy Brändi RUMMY in our internal shop, or directly from our e-shop: www.braendi-shop.ch

Le Fabricant

La fondation Brändi est une institution sociale innovante située dans le canton de Lucerne (Suisse). Elle propose aux personnes handicapées des emplois, formations et logements.

Vous trouverez plus d'information à notre sujet sur notre site Internet www.braendi.ch

Vous pouvez acheter le jeu de Brändi RUMMY dans nos propres magasins ou les commander directement sur notre magasin en ligne: www.braendi-shop.ch

Stiftung Brändi
Verkauf Produkte
Bürgerstrasse 12
6002 Luzern

T +41 41 349 02 19
verkauf@braendi.ch



SWISS QUALITY
Brändi® since 1968

braendi.ch