

# **Rummy Game instructions / game rules**

Brettspielnetz.de Team  
Copyright 2023 Brettspielnetz.de

# Inhalt

Rummy Spielregeln.....	1
Einleitung und Ziel des Spiels.....	2
Start des Spiels und das erste Auslegen.....	3
Spielbare Kombinationen.....	4
Das Anlegen.....	5
Das Spielende.....	6
Weiterführender Link.....	7

# Rummy Spielregeln

# Einleitung und Ziel des Spiels

Bei Rummy musst du alle deine Karten ablegen. Derjenige, dem das als erstes gelingt, hat gewonnen. Du kannst Karten in bestimmten Kombinationen auslegen: Sätze (gleiche Zahl in verschiedenen Farben) oder Reihen (aufeinanderfolgende Zahlen in einer Farbe). Weiterhin kannst du an ausliegende Karten anlegen oder die Karten komplett umsortieren. Rummy hat Ähnlichkeiten mit Rummikub oder auch mit dem deutschen Rommé, ist aber eher eine Variante von Räuber-Rommé. Lies bitte deswegen die Regeln genau durch.

Rummy wird mit 106 Karten gespielt:

- 2 Joker
- je 2x 13 Karten mit einem Wert von 1-13 in den Farben blau, rot, grün und gelb

# Start des Spiels und das erste Auslegen

Zu Beginn des Spiels bekommt jeder Spieler **18 zufällige Karten** (darunter immer einen Joker). Deine eigenen Karten werden oberhalb des Spielbretts angezeigt. Du kannst sie nach Farben oder nach Zahlen sortieren, um besser zu sehen, was du legen kannst.

Unter dem Spielbrett kannst du sehen, wie viele Karten du und dein Gegner auf der Hand halten. Solange ein Spieler keine Erstausslage gemacht hat, steht neben der Anzahl der Karten ein Ausrufezeichen. Außerdem wird angezeigt wie viele Karten noch im Vorrat sind.

Für dein erstes Auslegen musst du auf **mindestens 30 Punkte** kommen, wobei jede Karte so viele Punkte zählt wie ihre Zahl. Diese 30 Punkte musst du mit **eigenen Karten** erreichen. Du darfst auch mehrere Kombinationen auf einmal legen, um die Summe zu erreichen. Beim ersten Auslegen darfst du keine Karten an andere Kombinationen anlegen. Solange ein Spieler diese 30 Punkte nicht auf einmal legen kann, muss er passen und bekommt jedes Mal eine zufällige Karte aus dem Vorrat zugeteilt.

The screenshot shows a hand of 18 cards at the top, sorted by number: 12♠, 1♣, 8♣, 3♣, 4♦, 5♣, 8♥, 11♦, 12♥, 2♥, 13♣, 11♦. Below the hand are two buttons: "Sortiere nach Farbe" and "Sortiere nach Zahlen".

Below the buttons is a 13x10 grid for layout. The columns are labeled 1 to 13, and the rows are labeled 1 to 10. The grid is currently empty.

At the bottom of the grid, there is a status bar: "Spiel: 110 Zug: 1. ○ 14! ● 14! Verbleibende Karten: 78".

# Spielbare Kombinationen

**Satz:** ein Satz besteht aus 3 oder 4 Karten mit derselben Zahl in lauter verschiedenen Farben (z.B. rot 7, gelb 7, grün 7).

**Reihe:** eine Reihe besteht aus mindestens 3 Karten einer Farbe, deren steigende Zahlen ohne Lücke aufeinanderfolgen (z.B. rot 4, rot 5, rot 6).

Ein **Joker:** kann für jede Karte eingesetzt werden, die Farbe des Jokers spielt dabei keine Rolle. Ein Joker kann auch beim ersten Auslegen verwendet werden, er zählt aber nicht bei den 30 Punkten mit. Der Wert eines Jokers wird nicht mit dem Legen festgesetzt. Wenn eine Kombination, in der ein Joker enthalten ist, komplett aufgelöst wird, kann der Joker danach völlig frei verwendet werden.

**Wichtig:** Zwischen verschiedenen Kombinationen in der Auslage muss immer ein leerer Platz sein.

The screenshot shows a Rummy game interface. At the top, there is a hand of 10 cards: 2♥, 9♥, 3♣, 12♣, 13♣, 2♦, 4♦, 5♦, 11♦, 1♣. Below the hand are two buttons: "Sortiere nach Farbe" and "Sortiere nach Zahlen".

The board layout is a grid with 13 columns (labeled 1 to 13) and 10 rows (labeled 1 to 10). The cards are placed on the board as follows:

- Row 10: 12♥, 12♣, 12♠, 8♥, 8♦, 8♠
- Row 8: 10♥, 10♣, 10♦, 5♠, 6♠, 7♠, 8♠
- Row 6: 11♦, 12♦, 13♦, 3♠, 4♠, 5♠, 6♠

At the bottom of the board, there is a status bar: "Spiel: 110 Zug: 11. ○ 10 ● 12 Verbleibende Karten: 64".

# Das Anlegen

Nach dem ersten Auslegen darf der Spieler ab dem folgenden Zug neben komplett neuen Kombinationen auch Karten aus der Hand an bestehende Kombinationen anlegen.

Jeder Spieler kann - wenn sie/er an der Reihe ist - auch ausliegende Karten von Kombinationen wegnehmen und mit eigenen Karten zusammen auslegen. Kombinationen können auch komplett aufgelöst werden. Joker können in neuen Kombinationen andere Werte annehmen.

**Grundregel 1:** Du darfst keine Karte, die zu Beginn deines Zuges auf dem Spielbrett lag, auf die Hand nehmen. Das heißt, du musst alle Karten wieder verwenden.

**Grundregel 2:** Alle Karten auf dem Spielbrett müssen am Ende deines Zuges wieder in gültigen Kombinationen liegen.

**Grundregel 3:** Pro Zug darf ein Spieler **maximal 12 Karten** von der Hand auf den Tisch legen (Er darf beliebig viele umlegen).

Kann oder will ein Spieler nichts Auslegen, muss er passen und bekommt automatisch wieder eine zufällige neue Karte vom Vorrat zugewiesen.

# Das Spielende

Wenn ein Spieler alle seine Karten auf dem Spielbrett in gültigen Kombinationen abgelegt hat, hat er gewonnen.

Weiterhin endet das Spiel ebenfalls sofort, wenn ein Spieler die letzte Karte aus dem Vorrat zieht. In diesem Moment werden für beide Spieler die Werte aller Karten, die sie oder er auf der Hand haben, zusammengezählt, wobei ein Joker 25 Punkte zählt. Derjenige mit den meisten Punkten auf der Hand verliert. Bei gleicher Punktzahl endet das Spiel unentschieden.



# Weiterführender Link

Der Rommé-Artikel aus der Wikipedia, der die vielen Rommé-Varianten erklärt.