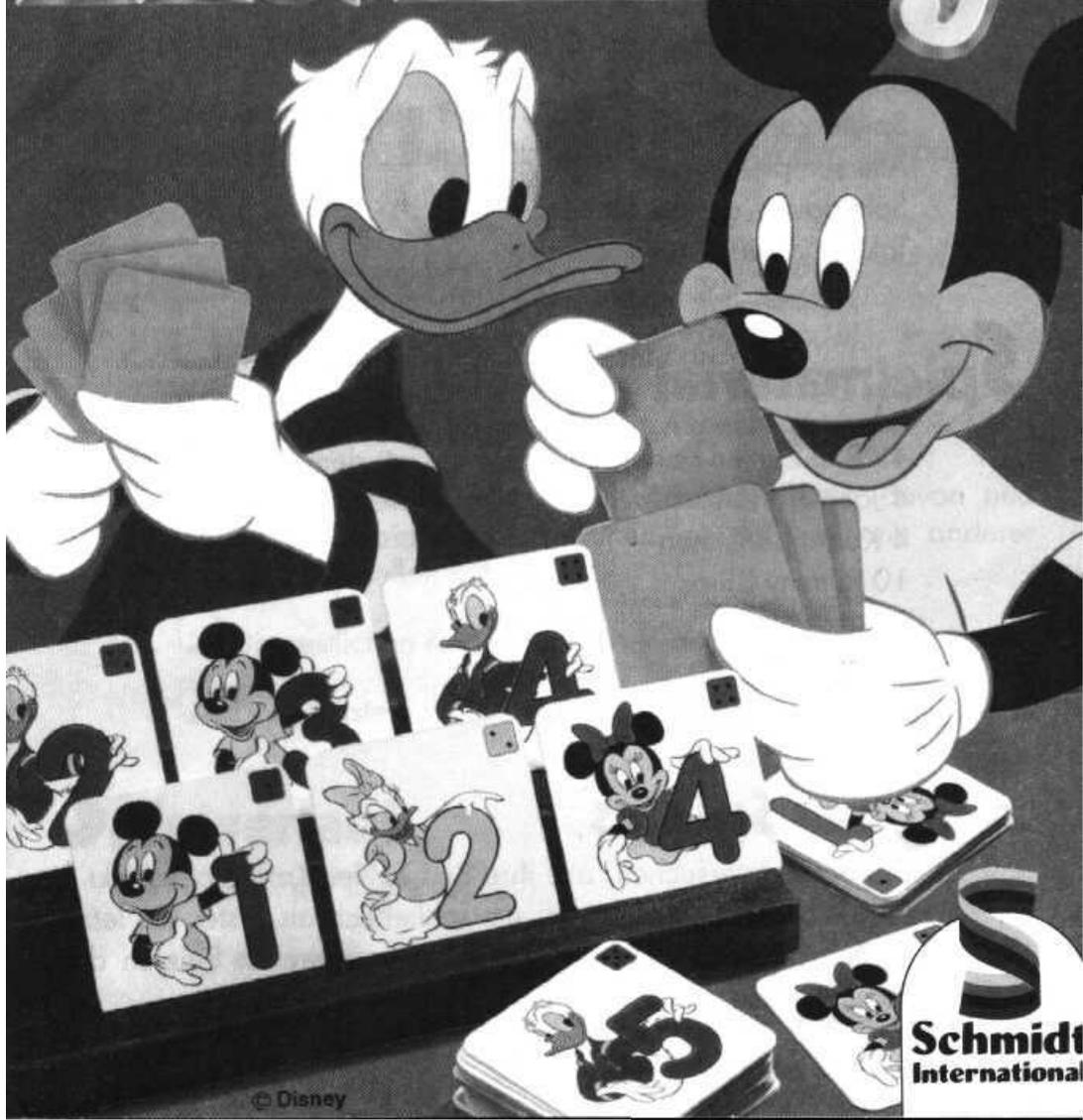


Disney

Junior

Rummy





Schmidt-Spielinfo
Spieltyp: Legespiel
Spielerzahl: 2 - 4
Altersempfehlung: 6 - 12
Spieldauer: ca. 30 Minuten
Taktik ○○●○○Glück

Spielmaterial

- 48 Bild-Zahlen-Karten (in 4 Farben, mit den Zahlen 1 bis 6)
- 4 Joker-Karten
- 4 Kartenbänkchen
- 10 Rummy-Chips
- 1 Stoffbeutel
- 1 Spielanleitung

Ziel des Spieles

Die Spieler versuchen, alle ihre Bild-Zahlen-Karten geschickt in Serien an- und auszulegen, um schließlich als erster die letzte eigene Karte loszuwerden. Wer nach mehreren Spielen drei Rummy-Chips gewinnen konnte, ist Rummy-König.

Vor dem ersten Spiel...

werden die Bild-Zahlen-Karten vorsichtig aus der Stanztafel gelöst.

Spielvorbereitung

- Jeder Spieler erhält ein Kartenbänkchen.
- Die Bild-Zahlen-Karten werden verdeckt gemischt.
- Jeder Spieler nimmt sich wahllos 8 Karten davon und steckt sie in sein Kartenbänkchen, so daß sie kein anderer Mitspieler einsehen kann.
- Die restlichen Karten werden in den Stoffbeutel gelegt.
- Der jüngste Spieler beginnt.

Spielverlauf

Wer an der Reihe ist, muß

1) entweder Karten auslegen

2)oder "blind" eine Karte aus dem Beutel ziehen.

1) Karten auslegen

- Ein Spieler darf Serien aus mindestens 3 Karten aufgedeckt auf den Tisch legen oder an bereits ausliegende eigene oder fremde Serien eine oder mehrere Karten anlegen.

- Was ist eine Serie?

Eine Serie besteht aus Karten, die aufeinanderfolgende Zahlen mit der gleichen Farbe zeigen müssen (z. B. Micky mit der blauen "2", "3" und "4").

- Bevor ein Spieler eine oder mehrere Karten an ausliegende Serien seiner Mitspieler anlegen darf, muß er eine eigene Serie ausgelegt haben.

- Jeder Spieler kann fremde und eigene ausliegende Karten neu anordnen.

Er kann sämtliche Karten einer oder mehrerer Serien oder auch nur einige Karten davon nehmen.

- Nimmt ein Spieler nicht alle Karten einer ausliegenden Serie, so muß er mindestens 3 Karten davon liegen lassen, die selbstverständlich noch immer eine Serie darstellen müssen. (Er darf also z. B. nicht die blaue "1", "4" und "5" liegenlassen.)

- Die Karten, die zu einer Neuordnung genommen wurden, müssen unmittelbar, also bevor der nächste Spieler an der

Reihe ist, neu ausgelegt werden. Karten aus dem eigenen Kartenbänkchen können bei einer Neuordnung hinzugefügt werden.

- Karten ohne Zahl - mit Donald, Daisy, Micky und Minnie darauf - gelten als Joker und können jede beliebige Zahlen-Bild-Karte (1-6) ersetzen bzw. darstellen.

2) Karte ziehen

- Kann ein Spieler keine Karten auslegen, so muß er "blind" eine Karte aus dem Beutel ziehen und in sein Kartenbänkchen stellen. Sein Zug ist damit beendet.

Achtung:

- Es dürfen bis zu zwei Joker nebeneinandergelegt werden.

- Wenn ein Spieler einen ausliegenden Joker vom Tisch nimmt, muß der Joker - wie jede normale Zahlenkarte auch - sogleich wieder ausgelegt werden.

- Hat ein Spieler 15 Karten auf seinem Bänkchen, so muß er von nun an - immer wenn er eine Karte aus dem Beutel zieht - eine beliebige seiner Karten (auch die soeben gezogene) wieder in den Beutel zurückgeben.

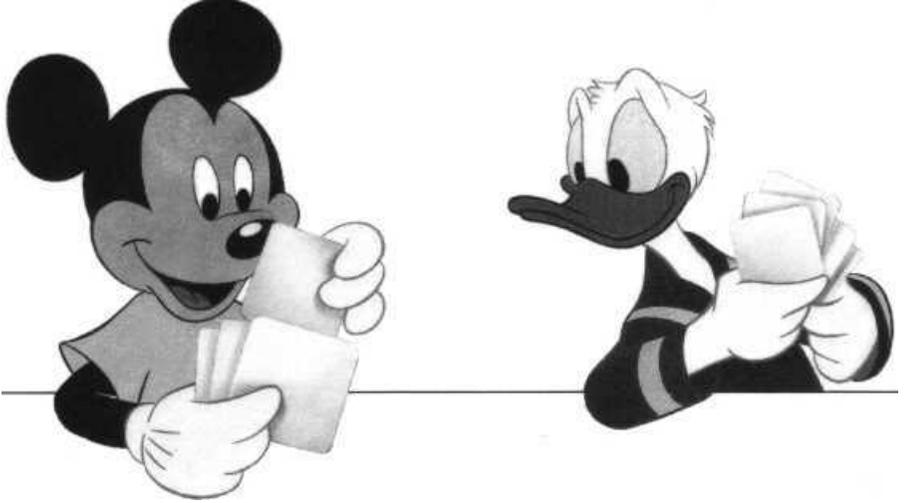
- Ist der Beutel leer, entfällt das Kartenziehen.

Spielende

Sobald ein Spieler seine letzte Karte anlegt, beendet er die Spielrunde und gewinnt das Spiel. Er erhält einen Rummy-Chip, und ein neues Spiel beginnt - nach oben beschriebenen Regeln. Wer als erster 3 Rummy-Chips ergattern konnte, ist Rummy-König des Tages.

Variante

Ihr spielt das Spiel wie oben beschrieben. Jedoch dürft ihr als Serie zusätzlich Karten mit der gleichen Zahl aber unterschiedlichen Farben auslegen (z. B. die rote Donald-"!", die grüne Minnie-"!" und die blaue Micky-"!"). Nicht erlaubt ist, wenn ihr zu einer solchen Serie zwei farbgleiche Karten (z. B. zweimal die rote Donald-"!") verwendet. Natürlich besteht auch eine solche Serie aus mindestens 3 Karten.



Und nun viel Vergnügen!