

# Photo RUMMY

Ein Spiel für 2 - 4 Personen ab 8 Jahren

Autor: Miriam Chachamu

Design: Harnickell Design, Klaus Bender, Illustration: Pragma Design

Photos: Jan Erik Posth

Ravensburger Spiele® Nr. 26 216 8

## Inhalt

108 Karten:

102 Photokarten aus 17 europäischen Hauptstädten und

6 Joker

4 Ablagebänke

## Worum geht's?

Wer als Erster alle Karten auslegen kann, beendet als Sieger das Spiel. Dazu werden die Photokarten nach Hauptstädten oder Kategorien geordnet und abgelegt. Um die Zuordnung zu erleichtern, sind alle Photokarten gekennzeichnet: Die Nationalitätskennzeichen stehen für die einzelnen Hauptstädte der Länder, die Piktogramme für die einzelnen Kategorien.

Piktogramm	Kategorie
	Paläste bzw. Parlamentsgebäude
	Kirchen
	Sehenswürdigkeiten
	Symbole
	Landestypische Leckereien
	

## Vor dem Spiel

Zunächst wird vereinbart, wie viele Runden gespielt werden. Jeder Spieler erhält eine Ablagebank. Die Karten werden verdeckt auf dem Tisch gemischt und jeder Spieler zieht sich 8 Photokarten, die er auf seiner Ablagebank so aufstellt, dass die anderen Spieler sie nicht einsehen können.

Die restlichen Karten werden mit den Bildseiten nach unten in 5 etwa gleich hohen Stapeln bereitgelegt. Der jüngste Spieler beginnt. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.

## Los geht's!

Wer an der Reihe ist, muss zuerst eine Karte von einem der 5 Stapel ziehen und kann danach, wenn möglich, Karten auslegen. Möchte ein Spieler auslegen, müssen die Photokarten in Nationalitätskennzeichen oder Piktogramm übereinstimmen. Die Kombination muss entweder aus mindestens 4 Photokarten mit dem gleichen Piktogramm (= Set) oder aus mindestens 3 Photokarten mit dem gleichen Nationalitätskennzeichen (= Reihe) bestehen.

Man darf grundsätzlich auch mehrere Kombinationen gleichzeitig auslegen. z.B. zwei Sets und eine Reihe.

Solange ein Spieler keine Kombination auslegen kann, nimmt er jedes Mal lediglich eine neue Karte auf.

Ein Joker kann anstelle jeder beliebigen Photokarte verwendet werden. In einem Set oder in einer Reihe müssen sich aber immer mehr Photokarten als Joker befinden.

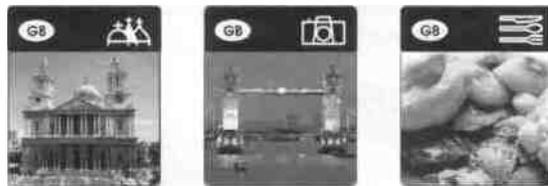
Die ausgelegten Karten stehen allen Spielern zur Verfügung, d.h. jeder Spieler, der bereits ausgelegt hat, kann sie zum Anlegen oder Umbauen verwenden.

### Das Anlegen

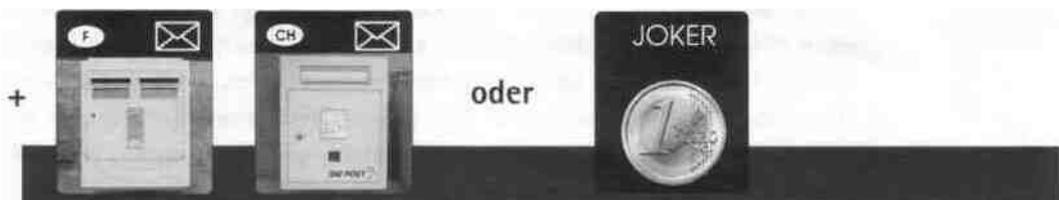
Erst wenn ein Spieler sein erstes Set bzw. seine erste Reihe ausgelegt hat, darf er beliebig viele passende Karten an Kombinationen anlegen, die bereits auf dem Tisch liegen. Er kann dies sofort nach seinem ersten Auslegen tun.

### Beispiele

Die Reihe London mit den Kategorien Kirchen, Sehenswürdigkeiten, Landestypische Leckereien liegt auf dem Tisch. Der Spieler, der an der Reihe ist, darf die Kategorie Briefkästen anlegen, aber auch einen Joker als Ersatz für eine der Kategorien.



Auf dem Tisch liegt ein Set der Kategorie Briefkästen aus den Städten London, Dublin, Oslo und Rom. Der Spieler, der am Zug ist, darf die Photokarten Paris und Bern aus der Kategorie Briefkästen anlegen oder einen Joker.

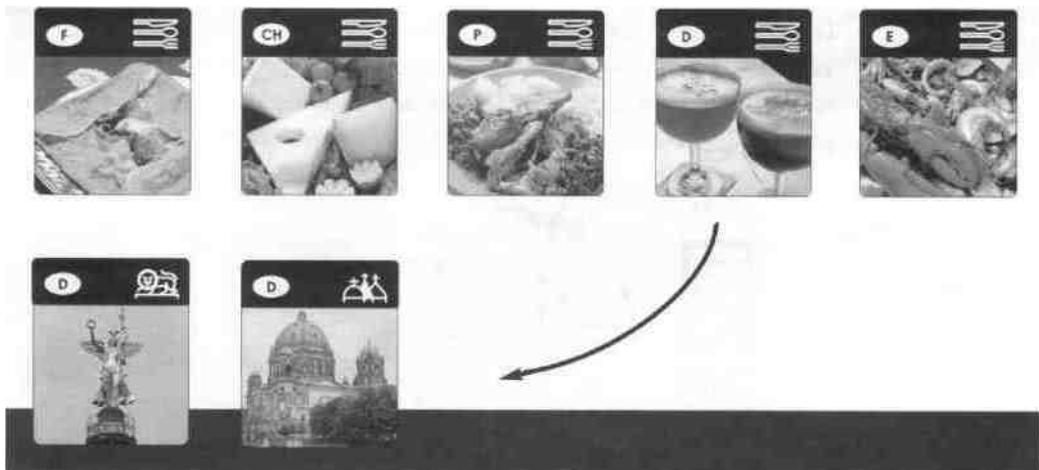


## Das Umbauen

Karten der bereits ausliegenden Kombinationen dürfen zum Umbauen verwendet werden. Dazu nimmt man entweder alle Karten einer Kombination und verwendet sie für neue Kombinationen, oder man nimmt nur einen Teil der Karten. In diesem Falle müssen aber mindestens 4 Karten eines Sets bzw. 3 Karten einer Reihe liegen bleiben. Außerdem ist darauf zu achten, dass alle Karten, die auf dem Tisch ausliegen, auch weiterhin auf dem Tisch bleiben. Hat ein Spieler seinen Zug beendet, dürfen nur fehlerfreie Sets und Reihen ausliegen.

## Beispiel

Das Set der Kategorie Landestypische Leckereien aus den Städten Paris, Bern, Lissabon, Berlin und Madrid liegt auf dem Tisch. Der Spieler, der an der Reihe ist, legt die Photokarten Berlin, Kategorie Symbole, und Berlin, Kategorie Kirchen, aus. Er nimmt sich die Photokarte Berlin, Kategorie Landestypische Leckereien, von dem ausliegenden Set hinzu, um eine neue Berlin-Reihe zu legen: Landestypische Leckereien, Symbole, Kirchen.



## Joker eintauschen

Ein auf dem Tisch liegender Joker muss durch eine Photokarte mit dem entsprechenden Piktogramm oder Nationalitätskennzeichen ersetzt werden, bevor ein Spieler ihn aufnehmen darf. Der Spieler kann den Joker auf die Bank nehmen oder im selben Zug einsetzen.

## Wer hat gewonnen?

Sobald ein Spieler seine letzte Karte legen konnte, hat er die Runde gewonnen. Die übrigen Spieler zählen die Karten, die sie noch auf der Bank haben. Jede Photokarte zählt einen Minuspunkt, jeder Joker zählt 10 Minuspunkte. Für jeden Spieler werden diese Punkte als Minuspunkte aufgeschrieben. Der Gewinner der Runde erhält die Summe aller Minuspunkte seiner Mitspieler als Pluspunkte gutgeschrieben.

Wer nach der vereinbarten Zahl von Runden die höchste Punktzahl hat, gewinnt das Spiel.

Sollte es einmal passieren, dass der Kartenvorrat aufgebraucht ist, bevor ein Spieler alle Karten ablegen konnte, erhält niemand Punkte. Eine solche Runde gilt als unentschieden.