

Pueden jugar 2, 3, 4 jugadores.

Se repartirán las fichas entre los jugadores que juegan.

PREPARACIÓN

- Las fichas, pueden tener algún arañazo propio de la fabricación o del juego, por esta razón para evitar su identificación se repartirán sacándolas de la bolsa**
- Comenzará el jugador que al tirar el dado saque el número más alto.
- Siguiendo el juego de izquierda a derecha.
- Cada jugador, cuando le toca el turno, coge 14 fichas de las que le corresponden en el reparto inicial. Todos, excepto el jugador que comienza el primero, que coge una más, es decir 15.
- Existen comodines que se podrán usar en lugar de cualquier ficha, cobrando éste, el valor de la pieza sustituida.

INICIO DEL JUEGO

El jugador que inicia el juego después de colocar sus fichas en el atril, se descarta de una colocándola a su derecha boca arriba, con lo que queda el juego abierto y cada jugador con 14 fichas.

JUGAR LA MESA

Iniciada ya la partida, cada jugador para poder jugar la mesa deberá conseguir un grupo o más de : tríos, cuartos o escaleras

El jugador que no disponga de jugada, deberá forzosamente robar ficha de la bolsa .

El comodín utilizado para jugar la mesa, cuenta con una puntuación de 25 puntos.

A partir del momento en el que un jugador ha jugado la mesa, los demás tienen el derecho a poder completar con sus fichas los grupos existentes.

También podrá manipularlos para completar otros grupos, pero siempre dejando el mínimo de jugada (es decir una escalera con un mínimo de 3 fichas o un trío con un mínimo de tres.

MANIPULACIÓN

La manipulación de los grupos de las mesas puede hacerse de diferentes maneras:

- Añadir una o varias fichas de su atril a una escalera (por ejemplo: añadir el 3 ó el 7 rojo de su atril a la escalera 4, 5, 6 rojo que está sobre la mesa.
- Añadir la ficha que falta a un trío para formar un cuarto (por ejemplo: añadir el 10 negro a un trío de 10 rojo , naranja, 10 azul).
- Añadir una cuarta ficha a un grupo y simultáneamente sacar del grupo otra ficha a fin de formar un nuevo grupo (por ejemplo: hay una escalera de 8, 9 y 10 azul sobre la mesa, usted tiene en su atril el 11 azul, 8 negro y ocho rojo. Añadiendo el 11 azul a la escalera, puede retirar de la mesa el 8 azul y formar con sus dos ochos un trío de 8 sobre la mesa).
- Corte. (Ejemplo: hay una escalera 4, 5, 6, 7 y 8 rojo sobre la mesa, usted tiene el otro 6 rojo en su atril, entonces saca su 6 rojo a a la mesa y corta la escalera formando dos escaleras: 4, 5 y 6; y 6, 7 y 8.
- Al final de la manipulación siempre debe quedar un número mínimo de tres fichas en cada grupo.
- Ejemplo de una buena jugada:

Hay los siguientes grupos sobre la mesa ,

5,6 y 7 rojo

5, 6 y 7 amarillo

5, 6, 7, 8 y 9 negro

En su atril tiene: 10 negro y 5 azul.

Después de la manipulación y de colocar las dos fichas puede quedar:

Un cuarto: 5, 5, 5, 5

Dos tríos: 6, 6, 6

7, 7, 7

Una escalera: 8, 9 y 10 negro

PUNTUACIÓN

Gana el que coloca todas las fichas de su atril en la mesa, dejando el atril vacío. Cada perdedor marca en números negativos la suma de las fichas que le quedan a él.

Ejemplo: Jugador A B C D E F
Juego 0 -5 -16 -3 -25 -13

El jugador A ha ganado el primer juego. Un partida la conforman 4 Juegos. Resultará ganador el jugador que obtenga menos puntos negativos al finalizar la partida.

NOTAS:

- El jugador que no tiene ninguna pieza en su atril anuncia el FIN la partida.
- Errores de manipulación: Si un jugador tiene algún error de manipulación, dejando grupos incompletos, recibirá la penalización que se acorde antes de empezar la partida.
- El comodín puede reemplazar cualquier ficha. Y otro jugador puede tomarlo de la mesa siempre y cuando: La ficha utilizada para reemplazar el comodín debe ser jugada desde su atril y no de la mesa y ha de completar la jugada.
- Un grupo no puede ser manipulado si existe un comodín, excepto si es sólo para reemplazarlo por otra ficha.

FABRICADO POR: COMPUTID S.L. ART: DO007

C/Angelita Camarero 5C

28035 Madrid

España

ATENCIÓN: PRODUCTO RECOMENDADO PARA MAYORES DE 7 AÑOS.

¡ADVERTENCIA!

NO CONVIENE A MENORES DE 36 MESES. PIEZAS PEQUEÑAS

Retirar todos los elementos del embalaje antes de dar el juguete al niño. Es útil conservar la dirección del fabricante

Atención al cliente:91 3164030

customerservice@aquamarinegames.es

O RUMMY

INSTRUÇÕES DO JOGO

Podem jogar 2, 3 e 4 jogadores

Repartir-se todas as fichas entre os jogadores .

PREPARAÇÃO

- As fichas, de barriga para baixo, são misturadas e espalhadas sobre a mesa.
- O jogador que lançar o número mais alto com o dado começa
- Segue o jogo da esquerda para a direita.
- Cada jogador, em seu turno, pega 14 fichas correspondentes ao reparto inicial. Todos, salvo o jogador que começa em primeiro lugar, que pegará mais uma, quer dizer 15.
- Existem jokers que poderão ser usados em lugar de qualquer ficha, adquirindo este, o valor da ficha substituída.
- Se irão colocando as 14 (15 para o primeiro) fichas no atril em grupos de trios (três números iguais de diferentes cores), quartos (quatro números iguais de diferentes cores) ou escadas (sucessão de números correlativos).
- O resto das fichas para pegar, são amontoadas umas sobre outras formando torres de sete, sempre de barriga para baixo.

INICIO DO JOGO

- O jogador que inicia o jogo depois de colocar suas fichas no atril, se descarta de uma colocando-a à sua direita de barriga para cima, ficando assim o jogo aberto e cada jogador com 14 fichas.

JOGAR A MESA

- Iniciada a partida, cada jogador para poder "jogar a mesa" (expõem o jogo) deverá conseguir um grupo ou mais de : trios, quartos ou escadas , onde a soma de seus valores atinjam pelo menos 30 pontos.
- O jogador que não possa "jogar a mesa", deverá obrigatoriamente roubar ficha do seu montão e descartar outra, sempre á sua direita.
- O joker usado para "jogar a mesa", tem uma pontuação de 25 pontos.
- A partir do momento em que um jogador houver jogado a mesa, obtém o direito de acrescentar as fichas aos grupos existentes na mesa, para completá-los ou manipulá-los.

MANIPULAÇÃO

- A manipulação dos grupos das mesas pode-se fazer de diferentes maneiras:
- Acréscitar uma ou varias fichas de seu atril a uma escada (por exemplo: Acrescentar o 3 ou o 7 vermelho de seu atril à escada 4, 5, 6 vermelha que está sobre a mesa.
- Acréscitar a ficha que falta a um trío para formar um quarto (por exemplo: Acrescentar o 10 preto a um trío de 10 vermelho, 10 azul e 10 amarelo).
- Acréscitar uma quarta ficha a um grupo y simultaneamente tirar do grupo outra ficha com o fim de formar um novo grupo (por exemplo: há uma escada de 8, 9 e 10 azul sobre a mesa, você tem no seu atril o 11 azul, 8 preto e 8 amarelo. Acrescentando o 11 azul à escada, poderá retirar da mesa o 8 azul e formar com seus dois 8 um trío de 8 sobre a mesa).
- Corte. (Exemplo: há uma escada 4, 5, 6, 7 e 8 vermelha sobre a mesa, você tem o outro 6 vermelho no seu atril, então tira seu 6 vermelho à mesa e corta a escada formando duas escadas: 4, 5 e 6; y 6, 7 e 8.
- Ao final da manipulação sempre deve ficar um número mínimo de três fichas em cada grupo.
- Exemplo de uma boa jogada:
- Há os seguintes grupos sobre a mesa
- u) 5, 6 e 7 amarelo
- v) 5, 6 e 7 vermelho
- w) 5, 6, 7, 8 e 9 preto
- x) No seu atril tem: 10 preto e 5 azul.
- y) Depois da manipulação e de colocar as duas fichas pode ficar:
- z) Um quarto: 5, 5, 5, 5
- aa) Dois trios: 6, 6, 6
- bb) 7, 7, 7
- cc) Uma escada: 8, 9 e 10 preto

PUNTAÇÃO

Ganha quem coloca todas as fichas do seu atril sobre a mesa, deixando o atril vazio, e seus pontos são a soma de todas as fichas com que fiquem seus adversários. Cada perdedor marca em números negativos a soma das fichas com as que ficou.

Exemplo: Jogador A B C D
Jogador 24 -5 -16 -3

O jogador A ganhou com 24 pontos. Seus pontos resultam da soma dos pontos negativos de seus companheiros: $5+16+3= 24$; os jogadores B, C e D perdem respectivamente 5, 16, 3.

NOTAS:

O jogador que não tem ficha nenhuma em seu atril, anuncia o FIM da partida.

Erros de manipulação: Se é cometido algum erro de manipulação deixando um ou mais grupos com menos de três fichas, o jogador deverá recolher as fichas não agrupadas e robar 3 fichas suplementarias de penalização.

O joker pode substituir qualquer ficha. E otro jogador pode toma-lo, mas com duas condições:

3.1 A ficha utilizada para sustituir o joker deve ser jogada desde seu atril e não desde a mesa.

3.2 O joker deve ser utilizado imediatamente para formar um grupo na mesa.

Grupo em que a manipulação nao está permitida:

Um grupo com um joker não pode ser manipulado salvo para substituir o joker.

FABRICADO POR: COMPUTID S.L.
C/Angelita Camarero 5C
28035 Madrid
España

Atención al cliente:+3491 3164030
customerservice@aquamarinegames.es

ART. N. DO007 COMPUTID S.L.

¡ATENÇÃO!:

CONTRA-INDICADO PARA CRIANÇAS COM MENOS DE 36 MESES.

PIEÇAS PEQUENAS. PERIGO DE ASFIXIA

É ÚTIL CONSERVAR O ENDEREÇO DO FABRICANTE

RETIRAR TODOS OS ELEMENTOS DA EMBALAGEM

aquamarine games

RUMMY

Signature

This game is for 2, 3 or 4 players.

All the game pieces will be shared out among the players.

PREPARATION

- Put the pieces face down, outspread, and mix them.
- The players roll the die and, the one who gets the higher score, begins the game.
- And the turns continue from left to right.
- Each player, in his turn, takes 14 pieces from the ones which have given to him at the beginning. Except the one who has begun the game, he takes one more, so, 15 pieces.
- There are jokers which can be used instead of any piece and they get the value of that piece.
- The players place their 14 pieces (15 for the first one) on the stand in trios (Three identical numbers of different colours), quartets (four identical numbers of different colours) or straights (pieces with successive ranks).
- The rest of the pieces, which are going to be taken, are stacked ones on the others, as towers of 7 pieces, and, always, face down.

AT THE BEGINNING OF THE GAME

The player who begins the game, afterwards he has put his pieces on the stand, discards one placing it on his right and face up. The game is open and each player has 14 pieces.

TO PLAY THE TABLE

The game play begins and each player, to be able "to play the table", has to get a group or more of: trios, quartets or straights, and which sum of their values has to reach, at least, 30 scores.

The player who can't "play the table" has to take one piece of his owns and discard another, always on his right.

The value of the joker used to play the table, is 25 scores.

From the moment the player has played the table, he has the right to add the pieces to the existing groups on the table, to complete or to handle them.

HANDLING

The handling of the groups on the table can be done by different ways:

- By adding one or more pieces of his stand to a straight (example: by adding the red 3 or 7 of his stand to a straight which has red 4, 5, and 6 on the table).
- By adding the piece which is missing in a trio to create a quartet (example: to add the black 10 to a trio of red 10, blue 10 and orange 10).
- By adding the fourth piece to a group and, at the same time, by taking out a piece from this group to create a new one (example: there is a straight of a blue 8, 9 and 10 on the table. You have, on the stand, the blue 11, the black 8 and the orange 8. By adding the blue 11 to the straight, you can take out the blue 8 from the table and create a trio by adding your black and orange eights to the blue one).
- Cut. (Example: There is a straight of a red 4, 5, 6, 7 and 8 on the table. You have the other red 6 on your stand, so you put yours on the table and cut the straight to create two: 4, 5, 6; and 6, 7, 8.
- Always, at the end of the handling, there has to be, at least, 3 pieces in each group.
- Example:

There are the following groups on the table:

Yellow 5, 6 and 7

Red 5, 6 and 7

Black 5, 6, 7, 8 and 9

On your stand: Black 10 and blue 5.

After the handling and after you place the two pieces, there can be:

A quartet: 5, 5, 5, 5

Two trios: 6, 6, 6, and 7, 7, 7

A straight: black 8, 9 and 10

SCORING

The player who puts all the pieces of his stand on the table (the stand is empty) wins the game. His scores are the sum of all the pieces the other players have. Each loser write down the sum of the pieces he is still having in negative numbers.

Example: Player A B C D
Game 24 -5 -16 -3

The player A wins the game with 24 scores. Their scores are the sum of the pieces of his opponents: $5+16+3= 24$; the players B, C and D lose with 5, 16, and 3 respectively.

NOTES:

- The player who has no pieces on his stand announces the END of the game play.
- Handling mistakes: If there is a handling mistake, leaving one or more groups with less than 3 pieces, the player has to collect the pieces which aren't in groups and to take three extra pieces as a penalty.
- The joker can replace any piece. Another player can use it but with two conditions:
 - The piece used to replace the joker has to be played from his stand, not from the table.
 - The joker has to be used immediately to create a group on the table.
- A group that can't be handled: The one with the joker can't be handled except for replacing the joker.

Manufacture by:
COMPUDID S.L.
C/Angelita Camarero 5C
28035 Madrid
Spain

MADE IN CHINA REF. ART: D0007

WARNING! NOT SUITABLE FOR CHILDREN UNDER 36 MONTHS. WARNING! CHOKING HAZARD-SMALL PARTS.REMOVE ALL PACKAGING BEFORE GIVING TO YOUR CHILD

aquamarine games
Customer service: 91 3164030
customerservice@aquamarinegames.es

RUMMY

Questo gioco è per 2, 3 o 4 giocatori.

Tutte i pezzi del gioco verranno distribuiti tra i giocatori.

aquamarine games

Signature

PREPARAZIONE

- I pezzi, che potrebbero presentare alcuni difetti di fabbricazione, verranno estratti dal sacchetto per impedire l'identificazione.
- I giocatori lanciano il dado e, colui che ottiene il punteggio più alto, inizia la partita.
- Giocare da sinistra a destra.
- Ogni giocatore, quando è il proprio turno, prende 14 pezzi; tranne il giocatore che inizia la partita, che ne prenderà 15.
- I jolly possono essere scambiati con qualsiasi pezzo, e assumeranno il valore del pezzo scambiato.
- Tutti i giocatori dovranno giocare i loro 14 pezzi (tranne colui che inizia la partita che ne ha 15) in modo da comporre tris (tre numeri uguali di colori diversi), quartetti o quattris (quattro numeri uguali di colori diversi) e scale (successione di numeri).
- I pezzi rimanenti verranno messi sul tavolo per formare torri di 7 pezzi coperti.

INIZIO DEL GIOCO

Il giocatore che inizia la partita, dopo aver sistemato i propri pezzi, ne scarta uno scoprendolo mettendolo alla propria destra. Il gioco è iniziato e ogni giocatore ha 14 pezzi.

APRIRE IL GIOCO

Ogni giocatore, per essere in grado di "aprire il gioco", deve comporre uno o più tris, quattris o scale che sommati devono dare un punteggio di almeno 30 punti.

Il giocatore che non può "aprire il gioco" deve prendere un pezzo dal sacchetto e scartarne un altro, mettendolo sempre alla sua destra.

Il valore del jolly è di 25 punti.

Quando un giocatore apre il gioco, ha diritto di collocare i pezzi sul tavolo per completare le combinazioni precedentemente fatte da altri giocatori.

COMBINAZIONI

Le combinazioni dei pezzi possono essere effettuate in diversi modi:

- Aggiungendo uno o più pezzi a una scala (esempio: aggiungendo il 3 o 7 rossi a una scala di 4, 5 e 6 rossi).
- Aggiungendo un pezzo a un tris per poter comporre un quattris (esempio: aggiungendo il 10 nero a un tris di 10 rosso, blu e arancione).
- Aggiungendo un quarto pezzo a una combinazione sul tavolo e, allo stesso tempo, prendendone un altro per creare una nuova combinazione (esempio: sul tavolo da gioco c'è una scala di 8, 9 e 10 blu, ed il giocatore ha un 11 blu, un 8 nero e un 8 giallo. Aggiungendo l'11 blu alla combinazione sul tavolo, il giocatore avrà il diritto di prendere a sua volta l'8 blu e aggiungerlo, così, alla sua coppia di 8 per comporre un tris).
- Divisione (Esempio: sul tavolo c'è una scala di 4, 5, 6, 7 e 8 rossi. Un giocatore ha un 6 rosso e lo utilizza per dividere la scala in due parti e ottenere così due scale: 4, 5, 6; e 6, 7, 8).
- Alla fine di ogni giocata devono esserci sempre almeno 3 pezzi per ogni combinazione.

6) Esempio di una buona giocata:

Ci sono le seguenti combinazioni sul tavolo:

Giallo: 5, 6 e 7

Rosso: 5, 6 e 7

Nero: 5, 6, 7, 8 e 9

Il giocatore ha un 10 nero ed un 5 blu.

Dopo aver giocato ed aver collocato i due pezzi, si possono ottenere tre combinazioni:

Un quattris: 5, 5, 5, 5

Due tris: 6, 6, 6 e 7, 7, 7

Una scala: 8, 9 e 10 nero.

PUNTEGGIO

Il giocatore che riesce a mettere tutti i propri pezzi sul tavolo vince la partita. Il suo punteggio equivale alla somma di tutti i pezzi degli altri giocatori. Ogni perdente annota la somma, in numeri negativi, dei pezzi che ha ancora.

Esempio:

giocatore	A	B	C	D
gioco	24	-5	-16	-3

Il giocatore A vince la partita con 24 punti. Il suo punteggio è la somma dei pezzi dei suoi avversari: $5 + 16 + 3 = 24$; i giocatori B, C e D perdono rispettivamente 5, 16 e 3 punti.

NOTE:

- Il giocatore che non ha più pezzi annuncia la fine del gioco.
- Errori di combinazione: se si verifica un errore di combinazione, e si lascia una o più combinazioni con meno di 3 pezzi, il giocatore deve prendere i pezzi che non sono stati combinati ai quali dovrà aggiungere altri tre pezzi come penalità.
- Il jolly può sostituire qualsiasi pezzo. Un altro giocatore può utilizzarlo ma a due condizioni:
 - Il pezzo utilizzato in sostituzione del jolly deve essere giocato, ma non sul tavolo.
 - Il jolly deve essere utilizzato immediatamente per creare una combinazione sul tavolo.
- Una combinazione con un jolly non può essere modificata tranne che per sostituire il jolly.

Manufatto: **COMPUDID S.L.**
Customer service: **3491 3164030**
C/Angelita Camarero 5C

28035 Madrid España. ART. N. DO007. **COMPUDID S.L.**

No adatto ai bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Pericolo di asfissia. Removere tutti gli elementi dell'involucro.

www.aquamarinegames.es
customerservice@aquamarinegames.es

RUMMY

Comme au Domino, le but de ce jeu est de se débarrasser de toutes ses tuiles. Peuvent participer 2, 3 ou 4 joueurs.

Les tuiles peuvent présenter des rayures du au matériel ou à l'usure, pour cette raison, afin d'éviter leur identification elles seront toujours retirées du sac.

Au début de la partie chaque joueur prend 14 tuiles. Le dé permet de déterminer le joueur qui commencera le jeu.

GENERALITES:

Le premier mouvement qu'un joueur doit faire est de se débarrasser d'un nombre de tuiles suffisant pour pouvoir comptabiliser au moins 30 points. Pour cela, il faut organiser les tuiles par groupes qui ressemblent aux formations du poker :

Les groupes de tuiles se forment de deux manières qui suivent:

1- **TRIO OU POKER:** (nom technique au poker: **BRELAN** ou **CARRÉ**)

Un groupe de 3 tuiles, ou plus, de même valeur, mais toutes de différentes couleurs.

Exemple : 7 rouge, 7 bleu et 7 noir. Autre exemple : 9 rouge, 9 bleu, 9 jaune et 9 noir

Avec le RUMMY habituel on peut former un groupe de 4 tuiles de même valeur et 4 couleurs différentes.

Avec le RUMMY 6 joueurs on peut former un groupe de 6 tuiles de même valeur avec 6 couleurs différentes. C'est la seule différence et toutes les règles sont valables pour les deux jeux.

2- **SUITE DE COULEUR:** (nom technique au poker: **QUINTE FLUSH**)

Un groupe de 3 tuiles, ou plus, dont la valeur se suit, mais toutes de même couleur.

Exemple : 3 bleu, 4 bleu et 5 bleu autre exemple : 6 rouge, 7 rouge, 8 rouge, 9 rouge et 10 rouge.

Pour le premier mouvement, si par exemple, le joueur dispose des tuiles suivantes:

7 rouge, 7 bleu et 7 noir et 3 bleu, 4 bleu et 5 bleu, qui font un total de 33 points, souperieur a 30, il pourra les déposer c'est sur la table.

S'il n'arrive pas à atteindre 30 points il ne pourra pas jouer, il sera obligé de prendre une tuile du sac et devra céder le tour au joueur qui est situé à sa main droite.

Le 1er mouvement des joueurs successifs se limite donc à déposer ses tuiles pour une valeur de 30 points, ou plus, mais sans pouvoir manipuler aucune des tuiles qui sont déjà posées auparavant sur la table.

Après le premier mouvement, quand le tour du joueur revient, il pourra se débarrasser d'une ou de plusieurs tuiles et, au cas nécessaire, il pourra manipuler les tuiles de la table.

La seule règle est, qu'il finisse son tour, en laissant sur la table des groupes compatibles avec les règles décrites antérieurement. Le joueur qui dispose de mouvements possibles, n'est pas obligé de jouer sur la table, et peut réserver les tuiles sur son lutrin pour les jouer à son prochain tour.

S'il ne dépose aucune tuile sur la table, il devra nécessairement voler une du sac.

La tuile qui représente le Joker a une valeur de 25 points.

Le joueur qui dispose du Joker peut l'utiliser à la place n'importe quelle pièce qu'il nécessite. Par exemple, si pour le premier mouvement, il l'utilise avec une paire de 5 il aura formé un trio de trois 5. La valeur de ce coup est 5 + 5 + 25 : total 35 points.

Si le Joker se trouve sur la table, chaque joueur peut l'utiliser mais n'a pas le droit de l'incorporer à son lutrin: le Joker devra rester sur la table jusqu'à la fin de la partie.

La tentation de réserver le Joker pour faciliter la fin du jeu est grande, mais il faut en tenir compte que si un autre joueur réussit à finir la partie, la valeur du Joker nous pénalise avec 25 points.

MANIPULATIONS POSSIBLES:

La manipulation des groupes des tuiles peut se faire de différentes manières:

1) Ajoutez une ou plusieurs tuiles de votre lutrin à une suite (par exemple: ajoutez le rouge 3 ou 7 de votre lutrin à l'escalier rouge 4, 5, 6 sur la table.)

2) Ajoutez la tuile manquante à un trio pour en former un poker (par exemple: ajoutez le 10 noir à un trio formé par un 10 rouge, un 10 bleu et un 10 jaune).

3) Ajoutez une quatrième tuile à un groupe et retirez simultanément une autre tuile du groupe afin de former un nouveau groupe (par exemple: il y a une suite bleu 8, 9 et 10 sur la table, vous avez le 11 bleu sur votre lutrin, 8 noir et 8 jaune. En ajoutant le 11 bleu à la suite, vous pouvez retirer le 8 bleu de la table et former avec les deux autres huit un trio de 8 sur la table).

4) Coupez. (Exemple: il y a une suite rouge 4, 5, 6, 7 et 8 sur la table, vous avez l'autre 6 rouge sur votre lutrin, donc vous menez votre 6 rouge sur la table et vous coupez l'échelle en deux échelles: 4, 5 et 6; et 6, 7 et 8.)

À la fin de la manipulation, il doit toujours y avoir un nombre minimum de trois jetons dans chaque groupe.

6) Exemple d'un bon jeu:

Il y a les groupes suivants sur la table

5, 6 et 7 jaune

5, 6 et 7 rouges

5, 6, 7, 8 et 9 noir

Sur son lutrin, il a: 10 noir et 5 bleu.

Après avoir manipulé et placé les deux tuiles, les éléments suivants peuvent rester:

Un poker: 5, 5, 5, 5

Deux trios: 6, 6, 6
7, 7, 7
Un escalier: 8, 9 et 10 noirs

PONCTUATION:

Le gagnant est celui qui place tous les jetons de son lutrin sur la table, laissant le lutrin vide, et ses points sont la somme de tous les jetons qu'il reste à ses adversaires. Chaque perdant marque en nombres négatifs la somme de ses jetons restants.

Exemple: Joueurs A, B, C, D

Le joueur A agagné. Le joueur B a une somme de 5. Le joueur C a une somme de 16. Le joueur D a une somme de 3.

Le joueur A agagné avec 24 points. Ses points sont l'addition des points négatifs de ses compagnons: $5 + 16 + 3 = 24$; Les joueurs B, C et D perdent respectivement 5, 16, 3.

REMARQUES:

- 1) Le joueur qui n'a aucune pièce sur son lutrin annonce la FIN de la partie.
- 2) Erreurs de manipulation: Si une erreur de manipulation est commise en laissant un ou plusieurs groupes avec moins de trois pièces, le joueur sera obligé de récupérer les pièces non groupées et de tirer 3 pièces de pénalités supplémentaires.
- 3) Le joker peut remplacer n'importe quelle tuile, un autre joueur peut le prendre et l'on peut établir les deux conditions suivantes:
 - 3.1 Le jeton utilisé pour remplacer le joker doit être joué depuis votre lutrin et non depuis la table.
 - 3.2 Le joker doit être utilisé immédiatement pour former un groupe à la table.

Fabriqué par: **COMPUDID S.L. / ART N: DO007**
COMPUDID S.L. Service client: 91 3164030
C / Angelita Camarero 5C
28035 Madrid

customerservice@aquamarinegames.es

ATTENTION : PRODUIT RECOMMANDÉ POUR LES ENFANTS DE PLUS DE 7 ANS.

ATTENTION !

NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE 36 MOIS. PETITES PIÈCES

Retirez toutes les pièces de l'emballage avant de donner le jouet à l'enfant. Il est utile de conserver l'adresse du fabricant

RUMMY

Es können 2, 3, 4, Spieler spielen.

Die Spielsteine werden unter den Spielern verteilt.

VORBEREITUNG

- a) Die Spielsteine können einige Kratzer von der Herstellung oder vom Spiel haben. Um ihre Identifizierung zu vermeiden, werden sie aus dem Beutel genommen und verteilt.
- b) Der Spieler, der den Würfel mit der höchsten Zahl wirft, beginnt das Spiel.
- c) Das Spiel wird von links nach rechts gespielt.
- d) Jeder Spieler nimmt, wenn er an der Reihe ist, 14 Spielsteine aus der Anfangsverteilung. Alle außer dem Spieler, der als erster beginnt, nehmen einen Zähler mehr, d.h. 15.
- e) Es gibt Joker, die anstelle einer beliebigen Figur eingesetzt werden können, wobei der Wert der ersetzten Figur gleich dem Wert der ersetzten Figur ist.

BEGINN DES SPIELS

Der Spieler, der das Spiel beginnt, legt seine Steine auf den Ständer und wirft einen Stein ab, indem er ihn mit der Vorderseite nach oben zu seiner Rechten legt, so dass das Spiel offen ist und jeder Spieler 14 Steine hat.

SPIELEN AUF DEM TISCH

Sobald das Spiel begonnen hat, muss jeder Spieler mindestens eine Gruppe von Dreieren, Vierteln oder Geraden haben, um den Tisch zu spielen.

Der Spieler, der keinen Zug hat, muss aus dem Beutel ziehen.

Der Joker, der zum Ausspielen des Tisches verwendet wird, hat eine Punktzahl von 25.

Ab dem Moment, in dem ein Spieler den Tisch ausgespielt hat, haben die anderen Spieler das Recht, die bestehenden Gruppen mit ihren Figuren zu vervollständigen. Er darf sie auch manipulieren, um andere Gruppen zu vervollständigen, muss dabei aber immer die Mindestanzahl an Zügen einhalten (z. B. eine Straße mit mindestens 3 Steinen oder ein Dreier mit mindestens drei Steinen).

MANIPULATION

Die Manipulation der Gruppen auf den Tischen kann auf verschiedene Weise erfolgen:

- 1) Füge einen oder mehrere Steine aus deinem Regal zu einer Straße hinzu (zum Beispiel: füge die rote 3 oder die rote 7 aus deinem Regal zu der roten oder orangenen 4, 5, 6 oder orangenen Straße auf dem Tisch hinzu).
- 2) Füge den fehlenden Stein zu einem Trio hinzu, um einen vierten zu bilden (zum Beispiel: füge die schwarze 10 zu einem Trio aus roter oder oranger 10, blauer 10 und rot 10 hinzu).
- 3) Füge ein viertes Plättchen zu einer Gruppe hinzu und nimm gleichzeitig ein weiteres Plättchen aus der Gruppe, um eine neue Gruppe zu bilden (z.B.: es gibt eine Reihe von 8, 9 und 10 blauen Plättchen auf dem Tisch, du hast auf deinem Ständer 11 blaue, 8 schwarze und 8 rot. Indem du die blaue 11 zur Leiter hinzufügst, kannst du die blaue 8 vom Tisch entfernen und mit ihren beiden Achten ein Trio von 8en auf dem Tisch bilden).
- 4) Schneiden (Beispiel: Auf dem Tisch liegt eine rote oder orangefarbene 4, 5, 6, 7 und 8 gerade, du hast die andere rote oder orangefarbene 6 auf deinem Ständer, dann nimmst du deine rote oder orangefarbene 6 auf dem Tisch und schneidest die Gerade, so dass zwei Geraden entstehen: 4, 5 und 6; und 6, 7 und 8).
- 5) Am Ende der Manipulation müssen in jeder Gruppe immer mindestens drei Steine übrig sein.
- 6) Beispiel für einen guten Zug:

Auf dem Tisch befinden sich die folgenden Gruppen,

5, 6 und 7 rot

5, 6 und 7 gelb

5, 6, 7, 8 und 9 schwarz

Sie haben in Ihrem Regal: 10 schwarze und 5 rot.

Nach der Manipulation und dem Ablegen der beiden Stücke auf dem Tisch, können die folgenden übrig bleiben:

Ein Viertel: 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5
Zwei Trios: 6, 6, 6
7, 7, 7
Eine Gerade: 8, 9 und 10 schwarz

ACHTUNG!:

NICHT GEEIGNET FÜR KINDER UNTER 36 MONATEN. KLEINE TEILE

Nehmen Sie alle Teile aus der Verpackung, bevor Sie das Spielzeug dem Kind geben. Es ist sinnvoll, die Adresse des Herstellers aufzubewahren

**DAS PRODUKT WIRD FÜR KINDER ÜBER 7
JAHREN COMPUDID / ART N: DO007**

**Herstellen durch:
COMPUDID S.L.
C/ Angelita Camarero 5C
28035 Madrid
Spain**

aquamarine games
Customer service: 91 3164030
customerservice@aquamarinegames.es