

SPELREGELS RUMMI

UITGIFTE VAN RUMMIKAARTEN

Aan het begin van elk Rummi-spel ontvangt elke speler dertien kaarten, de resterende speelkaarten worden verdekt op de stapel (talon) gelegd, de bovenste kaart wordt omgedraaid en naast de talon gelegd als de eerste kaart van de aflegstapel. De speler links van de dealer opent het spel. Hij kan beslissen of hij de opengeslagen kaart wil pakken of liever een nieuwe kaart van de voorraadstapel trekt. Welke variant hij ook kiest – in ruil daarvoor moet hij een kaart uit zijn hand open naast de voorraadstapel leggen.

Wanneer de speler een kaart uit de klauw heeft genomen, moet hij zijn speelkaart op de reeds openliggende kaart leggen. De volgende speler kan nu kiezen of hij de kaart oppakt die zijn voorganger heeft neergelegd of een verdekte kaart van de stapel trekt.

RUMMI PUNTEN

Als een speler sets of reeksen (kaartfiguren) in zijn hand heeft met een totaal van ten minste 40 punten, mag hij deze de eerste keer neerleggen. Elke reeks of elke zin moet uit minimaal drie speelkaarten bestaan. In latere zetten is het ook mogelijk om individuele speelkaarten toe te voegen aan bestaande kaartfiguren (ook die van andere spelers). Ook is het toegestaan om bestaande kaartfiguren te wijzigen, hier en daar een speelkaart te pakken en nieuwe sets of reeksen te vormen met kaarten uit je eigen hand.

In dit geval moeten de sets en reeksen echter altijd behouden blijven (dwz bestaan uit minimaal drie kaarten – indien nodig in de juiste volgorde), en mag u geen speelkaarten van de tafel voor uw hand nemen en later spelen.

Zolang een speler vervolgens één of meerdere kaarten kan spelen, hoeft hij er geen uit de klauw te trekken. Als de trekstapel op is, draai je de aflegstapel om en gebruik je deze als een nieuwe voorraadstapel. Als alternatief is het ook mogelijk om dit vooraf opnieuw te mengen.

De jokers zijn universele kaarten; zodat ze elke speelkaart kunnen vervangen om combinaties te vormen bij het leggen. De jokers maken het daarom makkelijker om kaarten te maken of te spelen en zijn daarom erg populair.

Elke speler die een joker speelt, moet aangeven voor welke kaart hij de vervanger is. Dit is vooral belangrijk als er bijvoorbeeld een joker, de ruitenkoningin en de hartenkoningin is. Dienovereenkomstig kan de joker zowel de schoppenvrouw als de klaverenvrouw vertegenwoordigen. Een speler met de schoppenvrouw in de hand kan bijvoorbeeld de joker niet omruilen als de persoon die de joker heeft weggegooid heeft vastgesteld dat de joker de klaverenvrouw vertegenwoordigt. Als een speler in dit geval echter een klaverenvrouw heeft, mag deze worden gebruikt en mag de joker in de hand worden genomen. Het vaardige gebruik van de jokerkaarten speelt een belangrijke rol bij rummi om snel de overwinning te behalen.

WIN BIJ RUMMI

De eerste speler die al zijn speelkaarten heeft afgelegd, is de winnaar. De kaarten die de andere spelers nog in handen hebben, worden als verliespunten geteld. Elke joker telt twintig punten, voor de anderen: Twee 2, Drie 3, Vier 4, Vijf 5, Zes 6, Zeven 7, Acht 8, Negen 9, Tien 10, Boer 10, Vrouw 10, Heer 10, Aas 11 Het is dus aangeraden niet het risico nemen om een Joker langer dan nodig in uw hand te houden. Als een speler alle kaarten tegelijk kan neerleggen, dan geldt de zogenaamde "hand rummi regel" en worden de punten van de speelkaarten van de andere spelers in dit geval dubbel geteld.

EINDE VAN HET SPEL MET RUMMI

Het spel eindigt wanneer een speler het vooraf bepaalde puntentotaal bereikt (bijvoorbeeld 250). De overall winnaar is degene met het laagste aantal punten. Of je stemt ermee in om tien ronden te spelen en vervolgens de winnaar te bepalen uit het totaal aantal punten van de individuele spelers. Het is natuurlijk ook mogelijk om vanaf 0 punten te beginnen en dan na elke ronde de puntenwaarden van de individuele spelers af te trekken en als een speler een bepaald puntentotaal bereikt (bijvoorbeeld -250), is het spel afgelopen. In dit geval wint de speler met de minste negatieve punten.

Rummi is een populair en veelgebruikt kaartspel. Het wordt ook wel rummi genoemd. Ook zijn er verschillende varianten van hoe dit familie- en gezelschapsspel gespeeld wordt voor jong en oud.

SPELVOORBEREIDING

Eerst heb je twee kaartspellen van elk 52 kaarten (2 x kaartspellen van 52 kaarten) en zes jokers nodig voor Rummi: dat maakt in totaal 110 speelkaarten. Een set van 52 kaarten bestaat uit 4 x 13 handen, dat wil zeggen de reeks van getallen van azen tot 10 evenals boer, vrouw, harten heer, ruiten, schoppen, klaveren. In totaal kunnen twee tot zes spelers deelnemen aan rummi; Over het algemeen is de optimale opstelling echter drie tot vier spelers.

HET DOEL VAN RUMMI

Dit spel gaat over het bouwen van kaartfiguren om zo snel mogelijk zoveel mogelijk kaarten weg te gooien. De speelkaarten zijn gerangschikt van onder naar boven. Dit betekent dat de azen in principe de laagste telling hebben, namelijk 1, dan tellen de twee 2 punten, de drie 3, de vier 4, de vijf 5, de zes 6, de zeven 7, de acht 8, de Negen 9, tien 10 en boer, vrouw en koning elk 10 punten. – Aas-2-3 is de laagste volgorde en de hoogste Boer-Koningin-Koning. Een jokerkaart kan elke kaart vervangen en telt dan evenveel als de speelkaart die hij vertegenwoordigt.

Om de kaarten neer te leggen, kun je nu zogenaamde kaartfiguren (zinnen of reeksen) vormen. Een set bestaat uit kaarten van dezelfde waarde maar met verschillende kleuren (bijvoorbeeld harten zeven, schoppen zeven, ruiten zeven en klaveren zeven), terwijl een reeks een reeks speelkaarten van dezelfde kleur is volgens hun waarde (bijv. Zeven, diamanten acht, diamanten negen, diamanten tien). Zo kan een set maximaal uit vier speelkaarten bestaan en een reeks uit meer dan vier speelkaarten.

Bovendien is de onderbreking van de reeks niet toegestaan in een reeks, waarbij de aas een bijzonder kenmerk is: deze kan als laatste speelkaart achter de koning of voor de twee worden geplaatst. De volgorde koning, aas, twee is echter niet toegestaan; Bovendien moet worden opgemerkt dat het gebruik van de As-kaart wordt beoordeeld als één met slechts één punt, anders kunt u 11 punten tellen.

TIPS

Mogelijke zinnen en reeksen hoeft je niet altijd meteen uit te spelen. Ten slotte biedt dit de andere spelers de mogelijkheid om hun speelkaarten neer te leggen. Aan de andere kant moet men kaartfiguren niet te lang achterhouden, aangezien een speler het spel op elk moment kan beëindigen. Alle punten die nog in de hand zijn, worden geteld en beïnvloeden de rangorde.

Er zijn een aantal andere regels en varianten voor rummi, dus je moet afspreken welke je wilt volgen voordat je gaat spelen:

- Het minimum aantal punten voor de eerste drop kan worden gewijzigd van 40 naar 50 of 20 punten.
- Een aas wordt altijd gewaardeerd met 11 punten, ongeacht of deze voor de twee of na de koning wordt geplaatst.
- Er kan worden bepaald dat de volgorde “Koning, Aas, Twee, ...” mag worden gespeeld.
- Kaarten die op de aflegstapel worden geplaatst, kunnen door elke speler worden “gekocht”. Er moet een extra kaart van de voorraadstapel / talon worden genomen als aankoopprijs.
- Je kunt de voorraadstapel in meerdere stapels verdelen, elke speler kan beslissen waaruit hij wil putten.
- Je hoeft niet alle kaarten af te leggen om te winnen, je kunt ook de laatste kaart op de aflegstapel leggen.

- Er worden geen speelkaarten naast de voorraadstapel gelegd. Er is dus geen aflegstapel. Als je geen kaarten of een enkele kaart kunt spelen of plaatsen, moet je een speelkaart nemen.
- Als je van joker wisselt, moet je deze direct daarna gebruiken, maar je kunt ook andere kaarten spelen.
- Een joker in de hand wordt gewaardeerd op 40 verliespunten aan het einde van de ronde.