

 2 - 4 6 - 99 10 min. - ∞**Spielanleitung****Seite 2****Playing instruction****page 2 - 3****Règle du jeu****page 3****Instrucciones del juego****página 4****Istruzioni di gioco****pagina 4 - 5****Spelhandleiding****pagina 5****Spilleregler****side 6****Spelanvisning****sida 6 - 7****Instrukcja gry****strona 7****Инструкция к игре****страница 8**

Rummy

DE

Vorbereitungen

Die Spielsteine sind von 1 – 13 in 4 verschiedenen Farben nummeriert: braun, rot, blau und weiß. Alle Spielsteine werden mit den Zahlen nach unten auf den Tisch gelegt und vermischt. Jeder Spieler zieht nun einen Spielstein. Der Spieler mit der höchsten Zahl beginnt das Spiel. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Alle Spielsteine werden nun mit der Zahl nach unten zu Stapeln zu je 7 - der letzte Stapel zu 8 – auf dem Tisch platziert. Jeder Spieler erhält nun zwei Stapel, also 14 Spielsteine und arrangiert sie auf seinem Spielbrett in Serien. Diese Serien können entweder Reihen von mindestens 3 Steinen sein, die in richtiger Reihenfolge und Farbe zusammenpassen, oder in Gruppen, die Steine von gleichem Wert enthalten aber verschiedene Farben tragen.

Spielbeginn

Ist ein Spieler an der Reihe und kann er mindestens 30 Punkte auslegen (die Augenzahl der auszulegenden Spielsteine werden addiert) so legt er sie mit den Zahlen nach oben in entsprechenden Reihen oder Gruppen auf dem Tisch aus. Wer an der Reihe ist und nicht auslegen kann, muss einen Spielstein aus dem Vorrat nehmen und der nächste Spieler setzt das Spiel fort. Wenn Joker benutzt werden, zählt er die Punktezahl, die durch ihn ersetzt wird. Wenn ein Spieler 30 Punkte oder mehr ausgelegt hat, kann er danach auch nur einen einzelnen Stein auslegen und den auch an die Reihen oder Gruppen seiner Mitspieler. Ebenso darf er jetzt mit allen auf dem Tisch liegenden Spielsteinen „manipulieren“.

Manipulieren

Manipulieren bedeutet, dass jeder Spieler ausgelegte Gruppen und Reihen umbauen darf um von seinem Spielbrett Steine anzulegen. Er tut also alles, damit er so schnell wie möglich alle Spielsteine auf den Tisch bekommt. Sie dürfen alle Reihen und Gruppen, die auf dem Tisch liegen, so manipulieren und umbauen, dass immer mindestens drei Spielsteine von jedem Set auf dem Tisch bleiben. Sie haben dazu immer zwei Minuten Zeit.

Spielbeispiele

1. Sie fügen von Ihrem Brett einen Stein zu einer bestehenden Farbe hinzu, z.B. 4,5 und 6 in blauer Farbe. Dazu können Sie jetzt eine 3 oder eine 7 in blau legen. Liegt die Dreiergruppe der Spielsteine 10 in rot, blau und braun, so könne Sie jetzt die weiße 10 hinzu fügen.
2. Sie legen an eine Reihe einen Stein an und nehmen einen anderen fort, um eine neue Reihe zu bilden, z.B. liegt auf dem Tisch die Reihe 8,9,10 in blau. Sie legen jetzt Ihre blaue 11 an die Reihe, nehmen die blaue 8 zu sich aufs Spielbrett um sie dann sofort mit Ihren beiden achten in braun und rot als neue Dreiergruppe 8,8,8 auszulegen.
3. Auf dem Tisch liegt eine rote Reihe aus 4,5,6,7,8. Sie splitten nun diese Reihe um Ihre rote 6 anzulegen, d.h. jetzt liegen zwei Reihen in rot auf dem Tisch: 4,5,6 und 6,7,8.
4. Auf dem Tisch liegt die weiße Reihe 1,2,3,4 und eine Gruppe aus 1,1,1,1. Sie haben eine blaue 1 auf dem Brett. Nun können Sie die weiße 1 aus der Reihe und die rote oder braune 1 aus der Gruppe entnehmen und eine neue Dreiergruppe 1,1,1 bilden.

Joker

Im Spiel befinden sich 2 Joker. Die Joker zählen im Spiel den Punktwert der Zahl, die sie ersetzen. Wenn ein Spieler den Stein besitzt, der von dem Joker ersetzt wird, so darf er ihn austauschen, den Joker aber nicht zu sich aufs Brett nehmen, sondern muss ihn gleich zum bilden einer neuen Gruppe oder Reihe einsetzen. Gruppen, die einen Joker enthalten, dürfen nicht gesplittet werden. Wenn ein Spieler versucht zu manipulieren und es nicht innerhalb der zwei Minuten schafft, muss er alle Steine, die auf dem Tisch liegen und noch nicht zu Gruppen oder Reihen zusammengefügt sind, auf sein Brett nehmen und zusätzlich zur Strafe noch 3 Steine aus dem Pool aufnehmen.

Zählung der Punkte

Sieger ist, wer als erster alle Spielsteine vom Brett ausgelegt hat. Die anderen Spieler zählen die Punkte der Steine zusammen, die noch auf ihrem Spielbrett liegen und schreiben sie als „Minus“ auf. Ein Joker auf dem Brett zählt jetzt 30 Minuspunkte. Dem Sieger wird die Summe aller Minuspunkte dieser Runde gutgeschrieben.

Varianten

1. Der Spieler, der an der Reihe ist, muss stets einen Spielstein aus dem Pool nehmen, egal ob er auslegen kann oder nicht. Auch muss er einen Spielstein ablegen. Kann er keinen ablegen, so stapelt er ihn mit der Zahl nach oben links neben seinem Spielbrett. Der nachfolgende Spieler ist berechtigt, entweder einen Stein aus dem Pool aufzunehmen, oder den letzten abgelegten Stein seines Vorgängers, aber nur dann, wenn er mit diesem Stein sofort eine neue Gruppe oder Reihe auslegen kann.
2. Der achte Stein des letzten Stapels wird offen auf den Tisch gelegt. Wenn ein Spieler in der Lage ist, mit diesem Stein ein Spiel zu beenden, ist er berechtigt, ihn aufzunehmen.
3. Kann ein Spieler alle seine Steine mit einem Auslegen auf den Tisch bringen, so spricht man von einem „Hand“-Spiel. Die Minuspunkte seiner Mitspieler zählen jetzt doppelt.
4. Unzählige Möglichkeiten ergeben sich auch beim Manipulieren. Die Spielparteien einigen sich vor Spielbeginn auf weitere Änderungen.

Rummy

GB

Preparations

Rummy consists of 106 cards (including 2 jokers): 4 sets of numbered cards from 1–13, each set with a different colour: brown, red, blue and white. Rummy is a game for 2 – 4 players. Each player gets a tray to put his cards on. The game ends when one players has discarded all his cards. All cards are put face down on the table. Each player takes one card. The player that gets the highest number starts the game, the others follow clockwise. Now the cards are piled up in batches of 7 – the last batch contains 8 cards. Each player gets two batches, i.e. 14 cards. Now the cards are placed on the trays as series of at least 3 cards of the same colour or as groups of cards having the same value but different colours.

Start

To place a series of cards on the table the value has to be at least 30 points (counting the value of all respective cards). A player that can not lay down a series gets a card from the pool batch and the next player continues the game. When a joker is used the replaced card determines the value of the joker. After having laid down a series of 30 points a player may also discard only single cards to complete his own series or the ones of the other players. He may also manipulate all series on the table.

Manipulate

To manipulate means: each player may rearrange existing series in order to discard one ore more of his cards. A set of 3 cards should remain on the table of each manipulated series or group. The player has two minutes time for his manipulation.

Samples

1. You add a card of the same colour: there are a blue 4, 5, and 6; you may add a blue 3 or 7. If there is a group of 3 cards with the value 10, e.g. red, blue, and brown, you may add the white 10.
2. You add a card to a series and take another card in order to start a new one: there is a blue series of 8, 9, 10; you may add you blue 11 and take the blue 8 in order to form a new group with you brown 8 and red 8.
3. There is a red series of 4,5,6,7,8; you may split up the series in order to discard you red 6, so you have two new red series: 4,5,6 and 6,7,8.

- There is a white series of 1,2,3,4 and a group of 1,1,1,1: you have a blue 1 on your tray – you may take the white 1 from the series and the brown or red 1 from the group in order to create a new set of 3 cards: 1,1,1.

Joker

There are 2 jokers. When a joker is used the replaced card determines the value of the joker. A player that can add the missing card may take the joker in order to form a new series or group of cards. Sets containing a joker can't be split. If a player wants to manipulate the existing series this has to be done within two minutes time. If he runs out of time he has to take up all single cards not yet forming a group or series. Furthermore he gets another 3 cards form pool.

Points

The game ends when one players has discarded all his cards. The other players count the points of the remaining cards on the trays. The points are noted as negative values. A remaining joker on a tray is worth 30 negative points. The winner gets all negative points on his positive account.

Varieties of the game

- Each player gets a card from the pool at each turn. The player has to discard a card either to add it to a series or to pile it up next to his tray. The next player may then take a card either from the pool or from that stack. When taking a card from a neighbouring stack the card must be used in a new series or group.
- The eighth card of the last pool batch is placed face up on the table. A player may take it up, when he is able to finish the game with this card.
- When a player can discard all his cards in one go, this is called "hand game". All negative points of the other players are counted twice.
- There is a huge amount of varieties with manipulating. The players should agree on the rules before starting the game.

Rummy

FR

Préparation

Les jetons (appelés aussi tuiles) sont numérotés de 1 à 13, dans quatre couleurs différentes : marron, rouge, bleu, et blanc. Toutes les tuiles sont étalées sur la table avec les points tournés vers le bas et mélangées. Chaque joueur tire une seule tuile. Le joueur qui a tiré le chiffre le plus grand commence le jeu. Les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. Toutes les tuiles sont maintenant posées sur la table par ordre décroissant en piles de 7 – la dernière pile de 8. Chaque joueur reçoit maintenant deux piles, à savoir 14 tuiles et les disposent en séries sur son plateau de jeu. Ces séries peuvent être des suites d'au moins 3 tuiles qui se suivent et sont de la même couleur ou de groupes qui contiennent des tuiles de même valeur, mais de couleur différente.

Début du jeu

Si c'est le tour d'un joueur et qu'il peut poser au moins 30 points (les nombres des points sur les tuiles à poser sont additionnés), il les pose sur la table en suites ou en groupes, avec les points vers le haut. Si à son tour de jeu, un joueur ne peut pas poser, il doit piocher une tuile dans la pioche et le joueur suivant continue le jeu. Si un joker est utilisé, il compte pour le nombre de points qu'il remplace. Lorsqu'un joueur a posé 30 points ou plus, il peut ensuite ne poser qu'une seule tuile et aussi les ajouter aux suites ou aux groupes des autres joueurs. De même, il a aussi le droit de « manipuler » toutes les tuiles posées sur la table.

Manipulation

Manipuler signifie que chaque joueur peut recombinaison des groupes et des suites déjà posés pour poser des tuiles de son propre plateau de jeu. Il fait tout pour mettre le plus vite possible toutes les tuiles sur la table. Vous avez le droit de manipuler toutes les suites et les groupes qui sont sur la table de telle sorte que toujours au moins trois tuiles de chaque set restent sur la table. Vous disposez toujours de deux minutes pour le faire.

Exemples de jeu

- Vous ajoutez une tuile de votre plateau de jeu à une couleur déjà existante, p. ex. 4, 5 et 6 de couleur bleue. Vous pouvez y placer un 3 ou un 7 bleus. S'il y a un groupe de trois tuiles 10 en rouge, bleu et marron, vous pouvez alors y ajouter le 10 blanc.
- Vous ajoutez une tuile à une suite et vous en enlevez une autre pour former une nouvelle suite, p. ex. il y a sur la table la suite 8, 9, 10 en bleu. Vous ajoutez maintenant votre 11 bleu à la suite, vous prenez le 8 bleu sur votre plateau de jeu et avec vos deux huit marron et rouge, vous faites un nouveau groupe de trois 8, que vous posez immédiatement.
- Il y a sur la table une suite rouge composée de 4, 5, 6, 7, 8. Vous cassez maintenant cette suite pour placer votre 6 rouge, c.-à-d. qu'il y a maintenant sur la table deux suites en rouge : 4, 5, 6 et 6, 7, 8.
- Il y a sur la table la suite blanche 1, 2, 3, 4 et une groupe de 1, 1, 1. Vous avez un 1 bleu sur votre plateau. Vous pouvez maintenant enlever le 1 blanc de la suite et le 1 rouge ou marron du groupe, et vous formez un nouveau groupe de trois 1, 1, 1.

Joker

Le jeu comporte 2 jokers. Les jokers comptent dans le jeu pour le nombre de points qu'ils remplacent. Si un joueur possède la tuile qui est remplacée par le joker, il a le droit de faire l'échange, mais ne peut pas prendre le joker sur son plateau, il doit immédiatement l'utiliser pour former un nouveau groupe ou une nouvelle suite. Les groupes qui contiennent un joker ne doivent pas être cassés. Si un joueur essaie de manipuler et qu'il n'y parvient pas en moins de deux minutes, il doit prendre sur son plateau toutes les tuiles qui sont sur la table et qui ne sont pas encore ajoutées à des groupes ou des suites et il doit piocher en plus 3 tuiles dans la pioche.

Comptage des points

Le gagnant est celui qui a posé le premier toutes les tuiles de son plateau sur la table. Les autres joueurs comptent les points des tuiles qui sont encore sur leur plateau et les marquent en « négatif ». Un joker restant sur le plateau compte pour - 30 points. Quant au gagnant, il marque en positif le total de tous les scores négatifs de cette manche.

Variantes :

- À son tour de jeu, un joueur doit toujours piocher une tuile dans la pioche, peu importe qu'il puisse exposer ou non. Il doit aussi poser une tuile. S'il ne peut pas en poser, il l'empile du côté gauche de son plateau avec le chiffre tourné vers le haut. Le joueur suivant a le droit soit de prendre une tuile dans la pioche, soit de prendre la dernière tuile déposée par le joueur précédent, mais uniquement s'il peut poser immédiatement un nouveau groupe ou une nouvelle suite avec cette tuile.
- La huitième tuile de la dernière pile est posée face vers le haut sur la table. Si un joueur est en mesure de finir le jeu avec cette tuile, il a le droit de la prendre.
- Lorsqu'un joueur peut étaler toutes ses tuiles en une fois sur la table, on parle d'un « Rami sec ». Les points négatifs des autres joueurs comptent alors double.
- La manipulation offre d'innombrables possibilités. Les joueurs conviennent d'autres changements avant le début du jeu.

Rummy

ES

Pasos previos

El juego está formado por fichas numeradas del 1 al 13 de 4 colores distintos: marrón, rojo, azul y blanco. Se colocan todas las fichas boca abajo sobre la mesa y se mezclan. Cada jugador coge una ficha. El jugador que saque el número más alto empieza la partida. Se juega en el sentido de las agujas del reloj. Apilar las fichas sobre la mesa en montones de 7, excepto el último montón, en el que se colocan 8. Cada jugador recibe entonces dos montones, es decir, 14 fichas, que ordenará por grupos en su casillero. Estos grupos pueden estar formados por 3 fichas como mínimo, del mismo color y de cifras consecutivas (escalera), o bien por fichas del mismo número, pero de distintos colores (serie).

Inicio del juego

Cuando le toque el turno, el jugador podrá colocar sobre la mesa, con la cifra visible, fichas que sumen 30 puntos como mínimo (los puntos de las fichas levantadas se van sumando). Si el jugador no puede colocar fichas, cogerá una ficha del pozo y el turno pasará al siguiente jugador. Si se juega con comodines, estos tendrán el mismo valor que las fichas que representen. Si un jugador ha colocado 30 puntos o más, también podrá colocar una ficha más sobre la mesa e incluso combinarla con las series o escaleras de sus adversarios. Asimismo, podrá "manipular" todas las fichas que se encuentren sobre la mesa.

Manipular

"Manipular" significa que cada jugador puede reorganizar las series y escaleras descubiertas sobre la mesa para colocar fichas de su casillero. Por tanto, los jugadores intentarán colocar todas sus fichas sobre la mesa lo más rápido posible. Podrán manipular y reorganizar todas las series y escaleras que se encuentren sobre la mesa de modo que en la mesa siempre queden tres fichas como mínimo de cada grupo. Para ello tendrán siempre dos minutos de tiempo.

Ejemplos de jugadas

1. El jugador saca una de sus fichas y la combina con una escalera existente del mismo color, p. ej. 4, 5 y 6 azul. A este grupo podrá añadir un 3 o un 7 azul. Si sobre la mesa se encuentra una serie de 10 en rojo, azul y marrón, podrá añadirle el 10 blanco.
2. El jugador puede colocar una ficha en un grupo y quitar otra para formar un grupo nuevo. Supongamos que en la mesa hay una escalera 8, 9, 10 azul. El jugador añade entonces su 11 azul a la escalera, se lleva el 8 azul a su casillero y lo combina inmediatamente con los dos ochos de color marrón y rojo para formar una nueva serie de tres fichas: 8, 8, 8.
3. En la mesa hay una escalera formada por las fichas 4, 5, 6, 7 y 8 de color rojo. El jugador rompe la escalera para colocar su 6 rojo, de modo que sobre la mesa quedan dos escaleras de color rojo: 4, 5 y 6; 6, 7 y 8.
4. En la mesa se encuentra la escalera 1, 2, 3 y 4 de color blanco y la serie 1, 1, 1 y 1. El jugador tiene un 1 azul en el casillero. El jugador podrá retirar el 1 blanco de la escalera y el 1 rojo o marrón de la serie para formar una nueva serie de tres fichas: 1, 1, 1.

Comodines

En el juego hay 2 comodines. Los comodines tienen el mismo valor que la ficha a la que sustituyan. Si un jugador posee la ficha a la que sustituye el comodín, podrá intercambiarla con este; sin embargo, no podrá llevarse el comodín a su casillero, sino que tendrá que colocarlo en el acto para formar una nueva serie o escalera. Los grupos que contienen un comodín no se pueden dividir. Si un jugador intenta manipular fichas y no lo consigue en el plazo de dos minutos, tendrá que llevarse todas las fichas que estén sobre la mesa sin formar series ni escaleras, además de coger 3 fichas del pozo como castigo.

Recuento de los puntos

Gana el primer jugador que consiga colocar todas sus fichas sobre la mesa. Los demás jugadores suman los puntos de las fichas que les queden en el casillero y los anotan con un signo "menos". Los comodines que no se hayan podido colocar cuentan como 30 puntos negativos cada uno. El ganador se lleva la suma de todos los puntos negativos de esa ronda.

Variantes:

1. El jugador al que le toque el turno siempre debe sacar una ficha del pozo, independientemente de que la pueda colocar en la mesa o no. También debe colocar una de sus fichas. Si no puede hacerlo, la colocará bocarriba a la izquierda de su casillero. El siguiente jugador tiene derecho a sacar una ficha del pozo o bien a coger la última ficha que haya colocado el jugador anterior, siempre y cuando sea para formar una nueva serie o escalera.
2. La octava ficha del último montón se coloca bocarriba sobre la mesa. Si un jugador puede hacer una jugada con esta ficha, podrá cogerla.
3. Si un jugador consigue colocar todas sus fichas en una sola jugada, hablaremos de "mano". En ese caso, los puntos negativos de sus adversarios contarán el doble.
4. Manipulando las fichas también existen infinitas posibilidades. Los jugadores deberán acordar las variaciones que vayan a realizar antes de empezar el juego.

Rummy

IT

Preparativi

Le pedine sono numerate da 1 a 13 in 4 diverse colorazioni: marrone, rosso, blu e bianco. Tutte le pedine vengono disposte sulla tabella con i numeri verso il basso e mischiate. Ogni giocatore lancia una pedina. Il giocatore che ottiene il punteggio più alto inizia la partita. Gli altri giocatori seguono in senso orario. Tutte le pedine vengono ora collocate sulla tavola con il numero in basso e in pile da 7, mentre l'ultima pila è di 8. Ogni giocatore riceve due pile, quindi 14 pedine, e le dispone sulla scacchiera in serie. Queste serie possono essere file di almeno 3 pedine, nella sequenza corretta e dello stesso colore, oppure gruppi che contengono pedine dello stesso valore ma sono di colore diverso.

Inizio partita

Se un giocatore è nella fila e può piazzare almeno 30 punti (viene aggiunto il risultato delle pedine da collocare), dispone le pedine sulla tavola con il numero verso l'alto in file o gruppi corrispondenti. Il giocatore che si trova nella fila ma non può collocare pedine deve rimuovere una pedina e il turno passa al giocatore successivo. Quando si usa il jolly si conteggiano i punti della pedina che sostituisce. Se un giocatore colloca 30 punti o più, potrà anche collocare una singola pedina o darla alle file o ai gruppi degli altri giocatori. Inoltre potrà "manipolare" tutte le pedine presenti sulla tavola.

Manipolazione

Per manipolazione si intende il fatto che ogni giocatore può modificare i gruppi e le file già collocate per costruire pedine sulla scacchiera. Il giocatore fa ciò per rimuovere dalla tavola tutte le pedine possibili. I giocatori possono manipolare e modificare tutti i gruppi e le file sulla tavola facendo in modo che da ciascun set rimangano sulla tavola almeno tre pedine. Per fare questo sono previsti due minuti di tempo.

Esempio di partita

1. Dal proprio tavoliere si aggiunge una pedina di un certo colore, p.es. 4, 5 e 6 di colore blu. Quindi si può aggiungere un 3 o un 7. Se il gruppo di tre della pedina 10 è in rosso, blu e marrone, è possibile aggiungere ora la pedina 10 bianca.
2. Il giocatore colloca una pedina in una fila e ne rimuove un'altra per creare una nuova fila, p.es. colloca sulla tavola la fila 8, 9, 10 in blu. Adesso l'11 blu viene collocato nella fila, si rimuove l'8 blu dalla scacchiera per collocarlo insieme ai due 8 in marrone e rosso come nuovo gruppo di tre 8, 8 e 8.

3. Sulla tavola si trova una fila rossa di 4, 5, 6, 7 e 8. Adesso questa fila viene divisa per posizionare il 6 rosso, quindi ora sulla tavola sono presenti due file in rosso. 4,5,6 e 6,7,8.
4. Sulla tavola si trova la fila bianca 1, 2, 3, 4 e un gruppo di 1,1,1,1. Sul tavoliere c'è un 1 blu. Adesso è possibile rimuovere l'1 bianco dalla fila o l'1 rosso o marrone dal gruppo e costruire un gruppo di tre 1, 1, 1.

Jolly

Nel gioco sono presenti 2 jolly. Nel gioco il jolly vale il punteggio del numero che sostituisce. Se un giocatore detiene una pedina che viene sostituita dal jolly, ha la facoltà di sostituirla senza prendere il jolly dal tavoliere ma deve usarla per costruire un nuovo gruppo o fila. I gruppi contenenti un jolly non devono essere suddivisi. Se un giocatore cerca di effettuare la manipolazione ma non riesce a farlo entro i due minuti, deve ritirare dal tavoliere tutte le pedine che si trovano ancora sulla tavola e che non sono state aggiunte a gruppi o file e come penalità prendere altre 3 pedine.

Conteggio dei punti

Vince il giocatore che per primo colloca tutte le pedine sul tavoliere. Gli altri giocatori contano i punti delle pedine che si trovano ancora sulla propria scacchiera e li segnano come punti di penalità. Un jolly sul tavoliere vale 30 punti di penalità. I punti di penalità del vincitore vengono cancellati per quel turno.

Varianti

1. Il giocatore che si trova in una fila deve sempre prendere una pedina, indipendentemente dal fatto che possa collocarle o meno. Inoltre deve togliere una pedina. Se non può togliere nessuna pedina, la impila con il numero in alto a fianco della propria scacchiera. Il giocatore successivo è autorizzato a rimuovere una pedina dal piatto o l'ultima pedina posizionata dal giocatore precedente, ma solo se può posizionare immediatamente un nuovo gruppo o una nuova fila.
2. L'ottava pedina dell'ultima pila viene spesso collocata sulla tavola. Se un giocatore è in grado di concludere la partita con questa pedina, è autorizzato a toglierla.
3. Se un giocatore riesce a portare tutte le proprie pedine sul tavolo con una mossa, si parla di giocata di "mano". I punti di penalità del suo avversario vengono raddoppiati.
4. Anche nell'esecuzione della manipolazione esistono moltissime possibilità. I giocatori possono accordarsi su altre modifiche prima dell'inizio della partita.

Rummy

NL

Vorbereidingen

De stenen zijn genummerd van 1-13 in 4 verschillende kleuren: bruin, rood, blauw en wit. De stenen worden met de nummers naar onderen op de tafel gelegd en geschud. Elke speler trekt nu een steen. De speler het het hoogste getal begint. de andere spelers volgen met de klok mee. Alle stenen worden nu met het getal naar onderen in stapels van 7 (de laatste stapel 8) op de tafel gelegd. Elke speler krijgt nu twee stapels, 14 stenen dus en legt deze in reeksen op zijn speelbord. Deze reeksen kunnen rijen van minstens 3 stenen zijn die qua volgorde en kleur bij elkaar passen, of in groepen van stenen van dezelfde waarde maar met verschillende kleuren.

Begin van het spel:

Als een speler aan de beurt is, kan hij minstens 30 punten uitleggen (het aantal ogen van de uit te leggen stenen worden opgeteld). Hij legt de stenen uit op de tafel in rijen of groepen met de getallen naar boven. Wie aan de beurt is en niet kan uitleggen, moet een steen uit de voorraad nemen en de volgende speler zet het spel voort. Als er een joker worden gebruikt, telt het puntenaantal van de steen die deze vervangt. Zodra een speler 30 punten of meer heeft uitgelegd, mag hij ook één enkele steen uitleggen, ook aan de rijen of groepen van zijn medespelers. Hij mag tevens met alle op de tafel liggende stenen 'manipuleren'.

Manipuleren

Manipuleren betekent dat elke speler uitgelegde groepen en rijen mag veranderen om van zijn speelbord stenen te kunnen aanleggen. Hij doet er dus alles aan om zo snel mogelijk alle stenen op de tafel te krijgen. U mag alle rijen en groepen op de tafel zo manipuleren en veranderen, dat steeds minstens drie stenen van elke set op de tafel blijven. U hebt daarvoor steeds twee minuten de tijd.

Speelvoorbeelden

1. U voegt van uw bord een steen toe aan een bepaalde kleur, bijv. 4, 5 en 6 in blauw. Daarvoor kunt u nu een 3 of een 7 in blauw leggen. Als de groep van drie van de stenen 10 in rood, blauw en bruin op de tafel ligt, dan zou u nu de witte 10 kunnen toevoegen.
2. U legt een steen aan een rij aan en neemt een andere steen weg, zodat u een nieuwe rij kunt vormen. Er ligt bijvoorbeeld de rij 8, 9, 10 in blauw op de tafel. U legt nu uw blauwe 11 aan de rij aan. U neemt de blauwe 8 en legt die op uw eigen speelbord en legt deze dan meteen uit met uw beide achten in bruin en rood als een nieuwe groep van drie (8, 8, 8).
3. Op de tafel ligt een rode rij bestaande uit 4, 5, 6, 7, 8. U splitst nu deze rij om uw rode 6 aan te leggen. Er liggen dus nu twee rijen in rood op de tafel: 4, 5, 6 en 6, 7, 8.
4. Op de tafel ligt de witte rij 1, 2, 3, 4 en een groep uit 1, 1, 1, 1. U hebt een blauwe 1 op het bord. Nu kunt u de witte 1 uit de rij en de rode of bruine 1 uit de groep nemen en een nieuwe groep van drie vormen (1, 1, 1).

Joker

Het spel bevat 2 jokers. De jokers tellen in het spel voor het puntenaantal van de stenen die ze vervangen. Als een speler de steen bezit die door de joker wordt vervangen, mag hij deze omruilen. Hij mag de joker niet op zijn bord leggen, maar moet deze gelijk gebruiken voor het vormen van een nieuwe groep of rij. Groepen die een joker bevatten, mogen niet worden gesplitst. Als een speler probeert te manipuleren en het lukt hem niet binnen twee minuten, dan moet hij alle stenen die op tafel liggen en nog niet in groepen of rijen zijn samengevoegd op zijn bord nemen en bovendien voor straf nog 3 stenen uit de voorraad nemen.

Puntentelling

Wie als eerste alle stenen van zijn bord heeft uitgelegd, is de winnaar. De andere spelers tellen de punten van de stenen bij elkaar die nog op hun speelbord liggen en schrijven die als minpunten op. Een joker op het bord telt nu als 30 minpunten. De winnaar krijgt de som van alle minpunten van deze ronde als pluspunten.

Varianten

1. De speler die aan de beurt is, moet altijd een steen uit de voorraad nemen, of hij nu kan uitleggen of niet. Hij moet tevens een steen afleggen. Als hij een steen niet kan afleggen, dan legt hij deze met het getal naar boven links naast zijn speelbord. De volgende speler mag ofwel een steen uit de voorraad nemen, of de laatst afgelegde steen van zijn voorganger, maar alleen dan als hij met deze steen meteen een nieuwe groep of rij kan uitleggen.
2. De achtste steen van de laatste stapel wordt open op de tafel gelegd. Als een speler met deze steen een spel tot een einde kan brengen, dan mag hij hem nemen.
3. Als een speler al zijn stenen met één keer uitleggen op de tafel krijgt, dan spreekt men van een 'hand'-spel. De minpunten van zijn medespelers tellen nu dubbel.
4. Ook bij het manipuleren zijn er ontelbare mogelijkheden. De partijen spreken voor begin van het spel verdere veranderingen af.

Rummy

DK

Forberedelser

Brikkerne er nummererede fra 1 – 13 i 4 forskellige farver: brun, rød, blå og hvid. Alle brikker lægges på bordet med tallene nedad og blandes. Hver spiller trækker nu en brik. Spilleren med det højeste tal starter spillet. De andre spillere følger med uret. Alle brikker stables nu med tallet nedad 7 oven på hinanden – den sidste stabel med 8 – og placeres på bordet. Hver spiller får nu to stabler, altså 14 brikker, og arrangerer dem på sit bræt i serier. Disse serier kan enten være rækker på mindst 3 brikker, som passer sammen i rigtig rækkefølge og farve, eller i grupper, som indeholder brikker med samme værdi men i forskellige farver.

Start på spillet

Når det er spillerens tur, og han kan lægge mindst 30 points ud (antallet af øjne på de brikker, der lægges ud, lægges sammen), lægger han dem ud på bordet med tallene opad i relevante rækker eller grupper. Hvis en spiller ikke kan lægge ud, skal han tage en brik fra lageret, og den næste spiller fortsætter spillet. Hvis der benyttes joker, tæller den det antal points, som den erstatter. Hvis en spiller har lagt 30 points eller mere ud, kan han derefter kun lægge en enkelt brik ud, også til rækker eller grupper hos modstanderne. Ligeledes må han nu „manipulere“ med alle brikker, som ligger på bordet.

Manipulation

Manipulation betyder, at hver spiller må ombygge udlagte grupper og rækker for at lægge brikker til fra sit bræt. Han gør altså alt for at få alle brikker på bordet så hurtigt som muligt. Man må manipulere og ombygge alle rækker og grupper, som ligger på bordet, således, at der altid er mindst tre brikker i hver figur på bordet. Man har altid to minutter til at gøre det.

Spilleeksempler

1. Man lægger en brik fra brættet til en eksisterende farve, f.eks. 4, 5 og 6 i blå farve. Hertil kan man nu lægge en 3'er eller en 7'er i blå. Hvis der ligger en gruppe med tre brikker med 10 i rød, blå og brun, så kan man nu lægge den hvide 10'er til.
2. Man lægger en brik til en række og tager den anden væk for at danne en ny række, f.eks. ligger på bordet rækken 8, 9, 10 i blå. Man lægger nu sin blå 11'er til rækken, tager den blå 8'er op på sit bræt for straks at lægge den ud med sine to 8'ere i brun og rød som en ny gruppe med tre 8'ere.
3. På bordet ligger en rød række med 4, 5, 6, 7, 8. Du splitter nu denne række for at lægge din røde 6'er ud, dvs. nu ligger der to rækker i rød på bordet: 4, 5, 6 og 6, 7, 8.
4. På bordet ligger den hvide række 1, 2, 3, 4 og en gruppe med fire 1'ere. Du har en blå 1'er på brættet. Nu kan du tage den hvide 1'er fra rækken og den røde eller brune 1'er fra gruppen og danne en ny gruppe med tre 1'ere.

Joker

I spillet tæller jokerne det antal points, som de erstatter. Hvis en spiller har den brik, som er erstattet af jokeren, så må han bytte den om, men ikke tage jokeren op på sit bræt, men skal omgående bruge den for at danne en ny gruppe eller række. Grupper, som indeholder en joker, må ikke splittes. Hvis en spiller forsøger at manipulere og ikke klarer det inden for de to minutter, skal han tage alle brikker, som ligger på bordet og endnu ikke er sat sammen med grupper eller rækker, op på sit bræt og som ekstra straf også tage 3 brikker fra lageret.

Optælling af points

Vinderen er den, der først har lagt alle brikker fra brættet ud. De andre spillere tæller brikkernes points sammen, som stadig ligger på deres bræt og noterer dem som „minus“. En joker på brættet tæller nu 30 minuspoints. Vinderen får lagt summen af alle minuspoints fra denne runde til.

Varianter

1. Spilleren, som skal spille, skal altid tage en brik fra lageret, uanset om han kan lægge ud eller ej. Han skal også lægge en brik ud. Hvis han ikke kan lægge en brik ud, så stables han den med tallet opad til venstre for sit bræt. Den efterfølgende spiller har ret til enten at tage en brik fra lageret eller at tage den sidst lagte brik fra sin forgænger, men kun hvis han med denne brik straks kan lægge en ny gruppe eller række ud.
2. Den ottende brik i den sidste stabel lægges åbent på bordet. Hvis en spiller er i stand til at lukke et spil med denne brik, har han lov til at tage den op.
3. Hvis en spiller kan lægge alle sine brikker ud på bordet på en gang, så kalder man det et „hånd“-spil. Modstandernes minuspoints tæller nu dobbelt.
4. Der opstår utallige muligheder, også når der manipuleres. Spillerne aftaler andre ændringer inden spillets start.

Rummy

SE

Förberedelser

Spelstenarna är numrerade från 1-13 i 4 olika färger: brunt, rött, blått och vitt. Alla stenar läggs med siffrorna nedåt på bordet och blandas. Varje spelare tar nu en spelsten. Spelaren med det högsta talet börjar. De andra spelarna följer medurs. Alla spelstenar placeras nu med siffran nedåt i staplar med vardera 7 spelstenar. I den sista stapeln blir det 8 stenar. Varje spelare får nu två staplar, dvs. 14 stenar och arrangerar dem i serier på sin spelbräda. Dessa serier kan antingen vara rader med minst 3 stenar, som passar ihop i rätt ordning och färg, eller i grupper, som innehåller stenar med samma värde med olika färger.

Börja spela

När det är en spelares tur och denna kan lägga ut minst 30 poäng (antalet ögon på de stenar som läggs ut adderas) så lägger denne spelstenarna med siffrorna uppåt i rader eller grupper på bordet. Den som står på tur och inte kan lägga ut måste ta en spelsten ur förrådet varpå nästa spelare fortsätter spelet. Om jokrar används motsvarar en joker det antal poäng som ersätts av denne. Om en spelare har lagt ut 30 poäng eller mer kan denne därefter bara lägga ut en enskild sten och lägga till den till sina medspelares rader eller grupper. Spelaren får nu också "manipulera" med de spelstenar som ligger på bordet.

Manipulera

Att manipulera innebär att varje spelare får bygga om utlagda grupper och rader för att kunna lägga ut stenar från sin spelbräda. Denne gör alltså allt för att så snabbt som möjligt få upp alla spelstenar på bordet. Spelaren får manipulera alla rader och grupper, som ligger på bordet så att det alltid förblir minst tre spelstenar kvar av varje set på bordet. För detta har spelaren två minuters tid.

Spilexempel

1. Från din bräda lägger du till en sten till en befintlig färg, t.ex. 4, 5 och 6 i blå färg. Till dessa kan du lägga 3 eller 7 i blå färg. Om nu trippelgruppen med spelstenar 10 i rött, blått och brunt ligger så kan du lägga till vit 10.
2. Du lägger till en sten i en rad och tar bort en annan för att bilda en ny rad. På bordet ligger till exempel raden 8, 9, 10 i blått. Du lägger till blå 11 till raden, plockar bort blå 8 och tar den till dig på spelbrädan för att sedan tillsammans med dina båda åttor i brunt och rött lägga ut den i den nya trippelgruppen 8, 8 8.
3. På bordet ligger en röd rad med 4, 5, 6, 7, 8. Du delar nu upp denna rad för att lägga till din röda 6:a, dvs. nu ligger det två rader med rött på bordet: 4, 5, 6 och 6, 7, 8.

4. På bordet ligger den vita raden 1, 2, 3, 4 och en grupp med 1, 1, 1, 1. Du har en blå 1:a på brädan. Nu kan du ta ut den vita 1:an ur raden och den röda eller bruna 1:an ur gruppen och bilda en ny trippelgrupp 1, 1, 1.

Joker

I spelet finns 2 jokrar. Jokrarna räknas i spelet det antal poäng som de ersätter. Om en spelare har den sten som jokern ersätter så får denne byta ut stenen, men inte ta jokern till sig på brädan, utan måste omedelbart använda den för att bilda en ny grupp eller rad. Grupper som innehåller en joker får inte splittras. Om en spelare försöker att manipulera, men inte klarar det på två minuter måste han/hon ta alla stenar som ligger på bordet och som ännu inte fogats till grupper eller rader till sig på sin bräda och därutöver som straff ta ytterligare 3 stenar ur poolen.

Räkna poängen

Segraren är den som först har lagt ut alla spelstenar från brädan. De andra spelarna räknar ihop de stenars poäng, som fortfarande ligger på din spelbräda och noterar dessa som "minus". En joker på brädan räknas nu som 30 minuspoäng. Segraren gottskrivs summan av alla minuspoäng för denna runda.

Varianter

1. Den spelare vars tur det är måste alltid ta en sten ur poolen, vare sig han/hon kan lägga ut eller inte. Spelaren måste också lägga ut en spelsten. Om spelaren inte kan lägga ut staplar han/hon stenen med siffran uppåt till vänster bredvid sin spelbräda. Den efterföljande spelaren har rätt att antingen ta en sten ur poolen eller ta den senast avlagda stenen från sin föregångare. Detta får spelaren dock bara göra om han/hon omedelbart kan lägga ut en ny grupp eller rad.
2. Den åttonde stenen i den sista stapel läggs öppet på bordet. Om en spelare kan avsluta ett spel med denna sten får han/hon ta upp den.
3. Om en spelare kan lägga ut alla sina stenar på bordet i en utläggning så talar man om ett "Hand"-spel. Medspelarnas minuspoäng räknas nu dubbelt.
4. Ett oräkneligt antal möjligheter ges också vid manipuleringen. Spelarna kan innan spelet börjar komma överens om ytterligare ändringar.

Rummy

PL

Przygotowania

Kostki są ponumerowane od 1 do 13 w 4 różnych kolorach: brązowy, czerwony, niebieski i biały. Kostki należy ułożyć na stole liczbami do dołu i pomieszać. Każdy gracz losuje jedną kostkę. Gracz z największą liczbą rozpoczyna grę. Pozostali gracze grają następnie kolejno zgodnie ze wskazówkami zegara. Wszystkie kostki należy teraz ułożyć na stole numerem w dół w stosach po 7 kostek - ostatni stos zawiera 8 kostek. Każdy gracz otrzymuje dwa stosy czyli 14 kostek i porządkuje je seriami na swojej podstawce. Serie te mogą zawierać rzędy co najmniej 3 kostek, które pasują do siebie w odpowiedniej kolejności i kolorze, lub grupy zawierające kostki o takiej samej wartości ale w różnych kolorach.

Początek gry

Gdy gracz ma swoją kolej i może wyłożyć co najmniej 30 punktów (liczby oczek wykładanych kostek są dodawane), to wyklada on na stole kostki liczbami do góry w odpowiednich rzędach lub grupach. Gdy gracz ma swoją kolej i nie może wyłożyć kostek, to musi pobrać kostkę z zapasu i gra jest kontynuowana przez następnego gracza. Gdy użyty zostaje joker, liczona jest ilość punktów kostki, którą on zastępuje. Jeśli gracz wyłożył 30 punktów lub więcej, to może on położyć następnie tylko jedną kostkę i kładzie ją przy rzędach lub grupach innych graczy. Gracz ten może także "manipulować" przy wszystkich kostkach wyłożonych na stole.

Manipulacja

Manipulacja oznacza, że każdy gracz może przebudować wyłożone grupy i rzędy, celem wyłożenia kostek ze swojej podstawki. Gracz robi więc wszystko, aby możliwie najszybciej wyłożyć wszystkie swoje kostki na stół. Gracz może manipulować i przebudowywać wszystkie rzędy i grupy w ten sposób, aby minimum trzy kostki z każdej grupy pozostały na stole. Gracz ma na to zawsze dwie minuty.

Przykłady gry

1. Gracz dodaje ze swojej podstawki kostkę w jednym pasującym kolorze, np. 4,5 i 6 w kolorze niebieskim. Gracz może teraz dołożyć 3 lub 7 w kolorze niebieskim. Jeśli na stole leży grupa trzech kostek z nr 10 w kolorze czerwonym, niebieskim i brązowym, to gracz może, dodać białą kostkę z nr 10.
2. Gracz dokłada kostkę do rzędu i zabiera z niego inną kostkę celem utworzenia nowego rzędu, np. kładzie na stole rząd z nr 8,9,10 w kolorze niebieskim. Gracz dokłada teraz swoją niebieską kostkę z nr 11 do rzędu i zabiera niebieską kostkę z nr 8 na swoją podstawkę celem natychmiastowego wyłożenia jej ze swoimi dwoma kostkami z nr 8 w kolorach brązowym i czerwonym jako nowej grupy trójkowej 8,8,8.
3. Na stole leży czerwony rząd kostek z nr 4,5,6,7,8. Gracz dzieli teraz tę serię, aby dołożyć swoją czerwoną kostkę z nr 6. Teraz na stole leżą dwa czerwone rzędy: 4,5,6 i 6,7,8.
4. Na stole leży biały rząd 1,2,3,4 i grupa kostek 1,1,1,1. Gracz ma na podstawce niebieską kostkę z nr 1. Gracz może teraz usunąć z rzędu białą kostkę z nr 1 i zabrać czerwoną lub brązową kostkę z grupy celem utworzenia nowej grupy trójkowej 1,1,1.

Joker

W grze znajdują się 2 jokery. Jokery liczą się w grze jako wartość punktów liczby, którą zastępują. Jeśli gracz ma kostkę, która została zastąpiona przez jokera, to może go zastąpić. Jokera nie może jednak zabrać na swoją podstawkę, tylko musi go zaraz użyć do utworzenia nowej grupy lub rzędu. Grupy zawierające jokera nie mogą zostać rozdzielone. Jeśli gracz próbuje manipulować i nie uda mu się tego zakończyć w ciągu mniej niż dwóch minut, to musi on zabrać na swoją podstawkę wszystkie kamienie, które leżą na stole i nie są połączone w grupy lub rzędy oraz zabrać z zapasu 3 kostki jako karę.

Liczenie punktów

Zwycięcą jest gracz, który pierwszy wyłożył wszystkie kostki z podstawki. Pozostali gracze sumują punkty z kostek, które leżą nadal na ich podstawkach oraz dopisują je ze znakiem minus. Joker na podstawce oznacza teraz 30 punktów minusowych. Zwycięzca dopisuje się (jako plus) sumę wszystkich punktów minusowych w tej rundzie.

Warianty

1. Gracz, który ma swoją kolej musi zawsze pobrać kostkę z zapasu - niezależnie od tego, czy może on wyłożyć czy nie. Musi on także wyłożyć jedną kostkę. Gdy gracz nie może wyłożyć żadnej kostki, to odkłada on ją liczbą do góry z lewej strony obok swojej podstawki. Kolejny gracz ma prawo do pobrania kostki z zapasu lub zabrania ostatniej kostki odłożonej przez swojego poprzednika. Ale tylko wtedy, gdy może on z tą kostką natychmiast wyłożyć nową grupę lub rząd.
2. Ósmy kamień z ostatniego stosu należy położyć otwarty na stole. Jeśli gracz jest w stanie zakończyć grę z tą kostką, to jest on uprawniony do zabrania tej kostki.
3. Gdy gracz jest w stanie wyłożyć na stół wszystkie swoje kostki za jednym zamachem, to mówimy o "grze z ręki". Punkty minusowe uczestników gry liczą się w tym przypadku podwójnie.
4. Niezliczone możliwości powstają również podczas manipulowania. Strony gry uzgadniają przed rozpoczęciem gry dalsze zmiany.

Румми

RU

Подготовка к игре

Плитки-карты пронумерованы числами от 1 до 13 четырех различных цветов: коричневого, красного, синего и белого. Все плитки кладутся на стол числами вниз и перемешиваются. После этого каждый игрок берет по плитке. Тот, у кого оказалось самое большое число, начинает игру. Другие игроки вступают в игру по часовой стрелке. Теперь все плитки выкладываются на стол стопочками по 7 – в последней стопочке 8 – штук числами вниз. Каждый игрок получает по две стопочки, то есть 14 плиток-карт и размещает их на своей подставке сериями. Эти серии могут быть либо рядами из минимум трех плиток, которые подходят друг другу по цвету и имеют правильную числовую последовательность, или группами из плиток с одинаковыми числами, но разных цветов.

Начало игры

Если игрок должен совершить ход и он может выложить не менее 30 очков (очки на подлежащих выкладыванию плитках складываются), то он выкладывает их числами вверх в соответствующих рядах или группах на стол. Игрок, который не может сделать начальный ход сразу из-за отсутствия необходимых плиток, должен взять одну плитку из запаса, а игру продолжает следующий участник. Если используется джокер, то он учитывается в очках как то число, которое им заменяется. Если игрок выложил 30 или более очков, он после этого может выкладывать тоже по одной единственной плитке, причем ее – также в ряды или группы других участников игры. Он также может строить комбинации со всеми находящимися на столе плитками.

Комбинирование

Комбинирование означает, что каждый игрок может перестраивать выложенные группы и ряды, чтобы положить туда плитки со своей подставки. То есть он делает все, чтобы все его плитки как можно быстрее оказались на столе. Вы можете комбинировать и перестраивать все ряды и группы, которые лежат на столе, таким образом, чтобы на столе всегда оставались не менее трех плиток из каждой серии. На это у Вас есть две минуты времени.

Примеры ходов в игре

1. Вы добавляете со своей подставки плитку к имеющемуся ряду определенного цвета, например, 4,5 и 6 синего цвета. Сюда Вы можете теперь добавить тройку или семерку синего цвета. Если лежит группа из трех десятков красного, синего и коричневого цветов, Вы можете теперь добавить сюда белую десятку.
2. Вы кладете в один ряд свою плитку, а берете из него другую, чтобы образовать новую серию. Например, на столе лежит ряд 8,9,10 синего цвета. Вы кладете в ряд свою синюю плитку с числом 11 и забираете себе на подставку синюю восьмерку, чтобы затем сразу же с двумя имеющимися у Вас восьмерками коричневого и красного цвета выложить с помощью новую группу из трех восьмерок.
3. На столе лежит ряд красных чисел 4,5,6,7,8. Вы разбиваете этот ряд, чтобы положить свою красную шестерку, то есть теперь на столе лежат два ряда красных чисел: 4,5,6 и 6,7,8.
4. На столе лежит ряд белых чисел 1,2,3,4 и группа единиц 1,1,1,1. У Вас есть на подставке синяя единица. Тогда Вы можете взять из ряда белую единицу и из группы красную или коричневую единицу и образовать новую группу единиц 1,1,1.

Джокер

В игре находятся 2 джокера. Джокеры в очках учитываются в игре как то число, которое ими заменяется. Если у игрока есть плитка, которая заменена джокером, то он может поменять ее местами с джокером, но джокера он должен не брать себе на подставку, а сразу же использовать для образования новой группы или нового ряда. Группы, в составе которых есть джокер, нельзя разбивать. Если игрок пытается создать комбинацию, но ему не удастся сделать это в течение двух минут, он должен забрать себе на подставку все плитки, которые лежат на столе и еще не включены в состав групп или рядов и дополнительно, в качестве штрафа, взять себе еще 3 плитки из общего пула.

Подсчет очков

Побеждает тот, кто первым разместит все свои плитки на столе. Остальные игроки складывают числа на плитках, оставшихся у них на подставках, и записывают их «в минус». Оставшийся на подставке джокер – это теперь минус 30 очков. Сумма всех минусовых очков этого раунда начисляется победителю.

Варианты

1. Игрок, который должен ходить, должен постоянно брать плитку из общего пула – неважно, есть у него плитка, которую можно выложить, или нет. Он также должен выложить одну плитку. Если он не может этого сделать, то выкладывает плитку числом вверх слева от своей подставки. Следующий игрок имеет право взять плитку либо из общего пула, либо последнюю отложенную его предшественником, но только в том случае, если он с помощью этой плитки сможет сразу же образовать новую группу или новый ряд.
2. Восьмая плитка последней стопочки открыто кладется на стол. Если участник игры может с помощью этой плитки закончить игру, то он имеет право использовать ее.
3. Если участник игры может выложить все свои плитки на стол в ходе одного выкладывания, то говорят об игре «в одно касание». Минусовые очки других участников игры в данном случае удваиваются.
4. Бесчисленные возможности есть также при комбинировании. Перед началом игры участники могут договориться о других изменениях в правилах.