

Rummy

Spillet inneholder: 104 brikker (nummerert fra Ess , 2-10, Knekt, Dame, Konge) 4 fargeserier (kløver, spar, hjerter og ruter), 2 jokerbrikker, 4 brikkeholdere.

Formåler med spillet

Å bli den første spiller som greier å kvitte seg med alle brikkene i holderen, og få de ut på bordet i kombinasjoner.

Forberedelser

Alle brikkene legges på bordet med tallet ned. Hver spiller trekker en brikke. Den som har brikken med det høyeste kortet skal starte spillet. Det spilles med solen. Bland de trukkede brikkene inn med brikkene som ligger igjen på bordet. Hver spiller trekker nå 14 brikker. Rangerer disse etter farge og nummer, evt. Serier på brikkeholderen. De resterende brikkene blir liggende på bordet.

Grupper/Serier

En "Gruppe" er et sett med 3 eller 4 brikker i samme valør, men med ulike serier.
Eks. Kløver 7, Hjerter 7, Spar 7 og Ruter 7.

En "Serie" er en kombinasjon med tre eller fire brikker i stigende rekkefølge og i samme serie.

Eks. Spar 3, 4, 5, 6.

Merk: Ess er alltid den laveste valør og kan ikke følge etter Konge.

Slik spiller man

En spiller må plassere et sett på minst 30 poeng (legg sammen tallene) for å kunne gjøre det første trekket ut på bordet. Dette kalles start melding. Dersom man ikke har nok grupper eller serier på brettet sitt til å gjøre en startmelding, eller at spilleren ønsker å vente med meldingen, må man trekke en brikke på bordet (dette avslutter denne spillerens tur, og neste spiller overtar). Når en spiller fortar en startmelding kan han ikke foreta manipulering eller bruk av allerede utlagte brikker på bordet.

Manipulering

Manipulering er den mest spennende delen i Rummy. Spillerne prøver å få lagt ut flest mulige av sine brikker ved å arrangere og legge til brikker til de allerede bestående serier og grupper på bordet. Det kan manipuleres på mange måter (se eksempel), men når trekket er over kan kun godkjente serier og grupper ligge på bordet, uten at noen "løse" brikker ligger igjen.

En spiller kan maksimum bruke 1 minutt pr. omgang. Etter at bet minutt har gått og spilleren ikke har fått lagt ut noen brikker, må de forsøkte manipulerede brikker returneres til sin utgangsposisjon. I tillegg skal 3 straffebrikker trekkes. Dersom det er brikker igjen som man ikke greier/husker hvor skal plasseres etter en manipulasjon, må disse brikkene blandes med de brikkene som ligger på bordet.

Legg en eller flere brikker fra brettet og lag nye grupper og serier

Brikker i brikkeholderen

Brikker som er lagt ut på bordet

Kløver 4, 5, 6 ligger allerede på bordet, spilleren legger til kløver 3, kløver 8 legges til gruppen med åttre som allerede ligger på bordet.

Flytting av en fjerde brikke i en gruppe for bruk i en ny serie

Brikker i brikkeholderen

Brikker som er lagt ut på bordet

En brikke mangler i en potensial kløver serie på brikkeholderen. Spilleren tar kløver 4 fra gruppen av firere på bordet, og legger serien kløver 3, 4, 5 og 6.

Legg en brikke til en serie, fjern en brikke fra serien og skap en ny gruppe

Brikker i brikkeholderen

Brikker som er lagt ut på bordet

Spilleren legger til kløver 11 til serien og bruker åttre til å skape en ny gruppe.

Splitt en serie

Brikker i brikkeholderen

Brikker som er lagt ut på bordet

Spilleren splitter serien og bruker hjerter 6 til å skape to nye serier.

Kombinert splitt

Brikker i brikkeholderen

Brikker som er lagt ut på bordet

Spilleren plasserer kløver Ess fra holderen med ruter Ess fra serien, og hjerter Ess fra gruppen for å skape en ny gruppe.

Dobbel splitt

Brikker i brikkeholderen

Brikker som er lagt ut på bordet

Spilleren manipulerer de tre

eksisterende seriene på
bordet, og utnytter spar 10 og kløver
5 fra spillebrettet for å danne
tre grupper og en ny serie.

Jokeren

En joker kan bli gjenvunnet fra bordet av en spiller som kan erstatte jokeren med den samme brikke som jokeren representerer. Brikken som erstatter jokeren kan komme fra spillerens brett eller fra bordet.

Dersom jokeren er i samme gruppe med tre, kan jokeren bli erstattet med en av de to brikkene som mangler i gruppen. En joker som har blitt erstattet må benyttes i samme runde for å skape en ny serie eller gruppe.

En joker kan ikke bli gjenvunnet før startmeldingen er lagt. En serie eller gruppe som inneholder en joker kan få brikker lagt til seg og kan bli splittet eller få brikker fjernet fra seg. Joker har en straffe verdi på 30 poeng dersom den ikke er blitt brukt når spillet er over.

Vinneren

Spillet spilles til en av spillerne har tømt (fått lagt ut) alle sine brikker på bordet og melder "Rummy!". De andre spillerne legger sammen verdien av de brikkene de har igjen på brikkeholderen, og denne "scoringen" markeres som en negativ sum (se *Scoring*).

Dersom bordet går tom for brikker, skal spillerne etter tur plassere ut sine brikker fra brikkeholderen, med minst en av gangen, til en klarer å avslutte. Dersom spillerne ikke greier å fortsette, avsluttes spillet.

Scoring / Poengberegning

Etter at en av spillerne har tømt brikkeholderen sin og meldt "Rummy!" skal de andre spillerne (som har tapt) regne sammen verdien av de brikkene som står igjen i brikkeholderen. Summen regnes som minus poeng sum. Vinneren av runden får tilsvarende pluss sum som alle sine motspillere til sammen hadde som minus poeng.

Etter at hele spilleseansen er over (men har f. eks spilt tre runder) regner man sine minus og pluss poeng sammen og får en slutt sum. Den spilleren som har den høyeste total sum, er vinneren.

Som en sjekk på at dere regner riktig skal alle pluss score og minus score bli samme tall i samme runde.

Dersom det skulle hende at alle spillebrikkene på bordet blir brukt opp før noen kan melde "Rummy!", vinner den spilleren som har den laveste sum stående igjen på brikkeholderen. Taperen (hver for seg) legger sammen verdien på sine brikker. Resultatet blir markert som minus poeng for taperne. Minuspoengene blir lagt sammen og blir plusspoeng for vinneren.

Eksempel på poengnotering

	Spiller A	Spiller B	Spiller C	Spiller D
Spill 1	+24	- 5	-16	- 3
Spill 2	- 6	- 11	+22	- 5

Spill 3	- 32	- 13	- 2	-47
Totalt	- 14	- 29	+ 4	+39

Strategi

I begynnelsen av en runde med "Rummy" kan spillet virke litt tregt. Men så snart det begynner å komme brikker på bordet blir flere og flere manipulasjoner mulig. Der er derfor kanskje en god taktikk å holde litt igjen i starten, slik at de andre spillerne kan "åpne" spillet å skape flere muligheter til å legge serier og grupper. Ikke minst dette med å manipulere.

Noen ganger kan det være lurt å holde igjen den fjerde brikken i en gruppe, slik at du evt. I neste trekk kan legge ut denne brikken isteden for å trekke inn. Å holde jokeren til langt ut i spillet kan også være lurt, men vær oppmerksom på faren ved å bli sittende igjen med denne dersom en annen spiller melder "Rummy!". Joker igjen på spilleholderen etter avsluttet spill gir som nevnt 30 minuspoeng.

Lykke til!