

□ Regole del gioco



Regole del gioco

RUMMY

Un gioco per 2-4 persone

Contenuto

- 106 carte
 - □ 2 jolly
 - □ 2 serie di pezzi azzurri numerati da 1 a 13
 - □ 2 serie di pezzi verdi numerati da 1 a 13
 - □ 2 serie di pezzi rossi numerati da 1 a 13
 - □ 2 serie di pezzi gialli numerati da 1 a 13
- 4 poggiapezzi
- 1 foglietto con le regole del gioco

Breve descrizione

Rummy è una variante del famoso ramino che si gioca soprattutto negli Stati Uniti. Il fascino del gioco sta nelle diverse possibilità di formare delle combinazioni.

I pezzi del Rummy presentano dei numeri al posto dei semi delle tradizionali carte da gioco. Il nostro gioco ha due serie di carte di ciascun colore.

Scopo del gioco

Nel Rummy si deve cercare di liberarsi delle proprie carte, formando destramente delle scale o delle serie oppure aggiungendo le proprie carte a delle scale già esistenti. Prima di potere stabilire il vincitore assoluto, bisogna giocare varie partite.

Preparativi

Ogni giocatore prende un poggiapezzi. I pezzi vanno posti sul tavolo con i numeri all'in giù e poi mescolati per bene. Ciascun giocatore prende 14 pezzi qualsiasi, poi le pone sul suo poggiapezzi. I pezzi rimanenti vanno quindi messi di lato in modo coperto e formano la riserva.

Poi si tira a sorte per stabilire chi comincia a giocare; si gioca a turno in senso orario.

Svolgimento del gioco

Il giocatore di turno deve – se può o vuole – deporre dei pezzi o prendere un pezzo dalla riserva.

Limite di tempo

Ogni giocatore deve completare il suo turno entro due minuti. Se non ci riesce deve riprendere tutti i pezzi che non è riuscito a deporre in combinazioni corrette.

Quando deporre la prima volta

Per deporre la prima volta bisogna raggiungere almeno 30 punti, addizionando semplicemente i valori dei pezzi che si vuole deporre. Questi punti possono essere totalizzati anche in più combinazioni (serie o scale).

Finché un giocatore non riesce a formare delle serie o scale con il totale di 30 punti, deve prendere in ogni turno un nuovo pezzo dalla riserva. Appena però pesca il pezzo che gli permette di deporre, deve aspettare il prossimo turno per poter deporre la sua combinazione.

Serie

Una serie è costituita da tre o quattro pezzi dello stesso valore, ma di colore diverso.

Scala

Una scala è una sequenza di valori crescenti dello stesso colore, formata da almeno tre pezzi, per es. 4 rosso. 5 rosso e 6 rosso.

Jolly

Il valore corrisponde sempre al numero segnato su di esso. Il jolly può essere usato al posto di qualsiasi altro pezzo, senza tener conto del colore. Quando si depongono i pezzi, il jolly acquista il valore del pezzo che sostituisce (soltanto alla fine del gioco, quando si calcola il punteggio, vale 25 punti). Qualsiasi giocatore di turno può sostituire un jolly già deposto con un pezzo corrispondente, a patto che egli abbia già deposto almeno una volta.

Le combinazioni sul tavolo non appartengono a nessuno; ciò significa che ogni giocatore, che ha già deposto i suoi primi 30 punti, le può usare per le proprie mosse.

Come aggiungere i pezzi a quelli esposti

Ogni giocatore che è di turno può aggiungere alle scale o serie già esposte tanti pezzi adatti quanto vuole, a condizione che egli abbia già deposto i primi 30 punti.

Trasformazioni

Ogni giocatore può servirsi dei pezzi esposti per creare nuove combinazioni: o prende tutti i pezzi di una combinazione e li usa per una nuova combinazione, oppure ne prende soltanto una parte. Sul tavolo devono però rimanere almeno tre pezzi della combinazione originale. I pezzi esposti e appena presi per creare nuove combinazioni devono essere usati nello stesso turno, formando con essi o nuove serie o nuove scale.

Un jolly già esposto può essere usato in un'altra combinazione soltanto se viene prima sostituito da un pezzo del rispettivo valore. Inoltre deve essere adoperato in quello stesso turno (per completare un'altra serie o un'altra scala).

Esempi:

- 1) Ad una scala già deposta di p.es. 6,7,8 in rosso ci si può aggiungere un 5 o 9 rosso dal portapezzi, oppure ad una serie di 8 in rosso, giallo e verde ci si può aggiungere un 8 blu.
- 2) Si può aggiungere un nuovo pezzo ad una scala e togliervi un'altro pezzo per formare una nuova combinazione. Se p.es. sul tavolo vi è una scala verde di 2,3,4,5 e il giocatore di turno pos-

siede un 6 verde, un 2 giallo e un 2 blu, allora egli può aggiungere il 6 verde alla scala esposta e toglierne il 2 verde per poi formarne insieme agli altri due 2 in giallo e blu una serie di 2.

3) Le scale possono essere anche divise. Se p.es. sul tavolo vi è una scala blu di 2,3,4,5,6, si possono creare due nuove scale aggiungendo semplicemente un 4 blu: 2,3,4 e 4,5,6.

Fine del gioco

Non appena uno dei giocatori depone il suo ultimo pezzo, pone fine al gioco vincendo la partita. Gli altri giocatori contano i punti dei pezzi sul proprio poggiapezzi (il jolly vale 25 punti negativi). Per ogni giocatore tale punteggio viene appuntato come punti negativi. Al vincitore viene assegnata la somma di tutti i punti negativi degli avversari come punti positivi.

Rummy va giocato in varie partite. Dopo un numero di partite prestabilito, si addizionano i punti postivi e negativi e il vincitore assoluto è colui che totalizza il maggior numero di punti.

Variante del gioco

Chiudere di mano:

Se un giocatore riesce a deporre in una volta tutti i pezzi del poggiapezzi, si dice che chiude di mano. Questo giocatore non ha bisogno di totalizzare 30 punti per deporre la prima volta. In questo caso i punti negativi degli avversari contano il doppio.

® Schmidt Spiele GmbH Postfach 470437 D-12313 Berlin

www.schmidtspiele.de

