

myRummy Junior



Meine Lieblings-spiele



Spielmaterial

- 48 Bild-Zahlen-Karten (in 4 Farben, mit den Zahlen 1 bis 6)
- 4 Joker-Karten
- 4 Kartenbänkchen
- 9 MyRummy-Chips
- 1 Stoffbeutel
- 1 Spielanleitung

Spielablauf



Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wer an der Reihe ist, hat zwei Möglichkeiten:

- 1) Karten auslegen/anlegen
- 2) Karte ziehen

DEUTSCH

Ziel des Spiels



Die Spieler legen geschickt ihre Karten in Serien aus und an, um schließlich als Erster die letzte eigene Karte loszuwerden. Wer nach mehreren Spielrunden drei MyRummy-Chips gewinnen konnte, ist MyRummy-König.

Spielvorbereitung



Vor dem ersten Spiel löst ihr die Karten vorsichtig aus den Stanztafeln. Jeder Spieler nimmt sich ein Kartenbänkchen und stellt es vor sich ab. Legt die Karten in den Stoffbeutel und mischt sie gut durch. Zieht nun „blind“ 8 Karten aus dem Beutel und stellt sie auf euer Kartenbänkchen, so dass sie kein anderer Mitspieler einsehen kann.

1) Karten auslegen/anlegen

Du darfst Serien aus mindestens 3 Karten aufgedeckt auf den Tisch legen oder eine oder mehrere Karte(n) an bereits ausliegende eigene oder fremde Serien anlegen.

Achtung: Bevor du eine oder mehrere Karte(n) an ausliegende Serien deiner Mitspieler anlegen darfst, musst du mindestens eine eigene Serie ausgelegt haben.

Was ist eine Serie?

Eine Serie besteht aus mindestens 3 Karten, die aufeinanderfolgende Zahlen mit gleicher Farbe zeigen müssen (z. B. Hund auf blauem Grund mit den Zahlen 2, 3 und 4).

Joker

Mit einer Joker-Karte kannst du jede beliebige Zahlen-Bild-Karte ersetzen. D.h. wenn dir eine Karte zum Vervollständigen einer Serie fehlt, kannst du diese durch einen Joker ersetzen. Natürlich kannst du Joker auch an bereits ausliegende Serien anlegen.



Sobald ein Joker innerhalb einer Serie ausliegt, kann ihn jeder Spieler, sobald er an der Reihe ist, durch die passende Karte von seiner Kartenbank ersetzen.

2) Karte ziehen

Kannst du keine Karten auslegen, musst du "blind" eine Karte aus dem Beutel ziehen und auf dein Kartenbänkchen stellen. Dein Zug ist damit beendet.

Achtung: Hat ein Spieler 15 Karten auf seinem Bänkchen stehen, muss er von nun an – immer wenn er eine Karte aus dem Beutel zieht – eine beliebige seiner Karten (auch die soeben gezogene) wieder in den Beutel zurückgeben.

Wenn der Beutel leer ist, entfällt das Kartenziehen.



Spielende

Sobald ein Spieler seine letzte Karte anlegt, beendet er die Spielrunde und gewinnt das Spiel. Er erhält einen MyRummy-Chip, und ein neues Spiel beginnt nach oben beschriebenen Regeln. Wer als erster 3 MyRummy-Chips ergattern konnte, ist MyRummy-König des Tages.

Spielvariante für Profis



Ihr spielt das Spiel wie oben beschrieben. Jedoch dürft ihr als Serie zusätzlich Karten mit der gleichen Zahl aber unterschiedlichen Farben auslegen (z. B. die rote 1, die grüne 1 und die blaue 1). Nicht erlaubt ist, wenn ihr zu einer solchen Serie eine zweite farbgleiche Karte (z. B. die zweite rote 1) legt. Ebenso dürft ihr fremde oder eigene ausliegende Kartenserien neu anordnen. D.h. ihr könnt sämtliche Karten einer oder mehrerer Serien nehmen, müsst diese allerdings unmittelbar neu auslegen. Karten vom eigenen Kartenbänkchen können bei der Neuordnung natürlich hinzugefügt werden. Nimmt ein Spieler nicht alle Karten einer ausliegenden Serie, muss er mindestens 3 Karten davon liegen lassen, die selbstverständlich noch immer eine Serie darstellen müssen. Er darf also z. B. nicht die blaue 1, 4 und 5 liegen lassen, da diese keine Serie mehr ergeben.

Und nun viel Vergnügen!



myRummy Junior

Matériel du jeu

- 48 cartes imagées et numérotées (en 4 couleurs, avec des chiffres de 1 à 6)
- 4 cartes joker
- 4 chevalets
- 9 jetons MyRummy
- 1 sac en tissu
- 1 règle de jeu

But du jeu



Les joueurs doivent composer adroitement leurs séries de cartes pour pouvoir se défaire en premier de leur dernière carte en jeu. Qui arrive à remporter trois jetons MyRummy-Chips au cours de plusieurs manches est consacré roi du MyRummy.

Préparatifs



Avant de jouer pour la première fois, détachez avec précaution les cartes prédécoupées. Chacun des joueurs prend un chevalet et le pose devant lui. Mettez ensuite les cartes dans le sac en tissu et mélangez-les bien. Retirez maintenant du sac 8 cartes au hasard et posez-les sur votre chevalet, de manière à ce qu'aucun autre joueur ne puisse les voir.

Déroulement du jeu



Le joueur le plus jeune commence, après quoi le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui dont c'est le tour a deux possibilités :

- 1) Poser/ajouter des cartes
- 2) Tirer une carte

1) Poser/ajouter des cartes

Tu as le droit de poser au moins 3 cartes, face visible, sur la table ou d'ajouter une ou plusieurs cartes à ta propre série de cartes déjà posées sur la table ou à une quelconque autre série.

Attention : avant de pouvoir ajouter une ou plusieurs cartes aux séries composées par les autres joueurs, il faut que tu aies toi-même déjà posé au moins ta propre série sur la table.

C'est quoi une série ?

Une série se compose de 3 cartes au moins, ayant la même couleur et indiquant des chiffres dans l'ordre croissant (par ex. chien sur fond bleu avec les chiffres 2, 3, 4).

Joker

Les cartes jokers te permettent de remplacer n'importe quelle autre carte chiffrée. Donc, s'il te manque une carte pour obtenir une série, tu peux la remplacer par un joker. Tu as bien sûr le



droit de poser un joker pour compléter une série déjà posée sur la table.

Dès qu'un joker a été posé pour compléter une série, chacun des autres joueurs peut s'en emparer, une fois son tour venu, et la remplacer par la carte voulue, se trouvant sur son chevalet.

2) Tirer une carte

Si tu ne peux poser aucune carte, du mets alors, sans regarder, ta main dans le sac pour en retirer une carte que tu poses sur ton chevalet. Ton tour est alors terminé.

Attention : lorsqu'un joueur a 15 cartes sur son chevalet, il doit alors – chaque fois qu'il retire une carte du sac – en remettre une quelconque (qui peut être celle qu'il vient de tirer) à la place, dans le sac.

Une fois le sac vidé, on ne tire plus de cartes.



Fin du jeu

Dès qu'un joueur pose sa dernière carte, la partie est terminée et il gagne la manche. Il reçoit un jeton MyRummy en récompense et une nouvelle partie commence, selon les règles précédemment décrites. Qui est le premier à remporter 3 jetons MyRummy est consacré roi MyRummy du jour.

Variante de jeu pour les pros



Vous jouez comme ci-dessus décrit, à la seule différence que vous avez le droit de composer une série avec des cartes de différentes couleurs, portant toutes le même chiffre (par ex. le 1 rouge, le 1 vert et le 1 bleu). Il ne vous est par contre pas permis de mettre deux cartes de la même couleur dans une série (par ex. deux fois le 1 rouge). Vous avez également le droit de recomposer des séries de cartes déjà sorties. Autrement dit, vous pouvez prendre toutes les cartes d'une ou plusieurs séries, mais il vous faut les reposer immédiatement dans un nouvel ordre. Les cartes posées sur le chevalet peuvent bien entendu venir s'ajouter à cette nouvelle composition. Si un joueur ne prend pas toutes les cartes d'une sortie posée sur la table, il doit en laisser alors au moins 3, qui doivent naturellement constituer une série. Il ne faut donc, par ex., pas laisser le 1, le 4 et le 5 bleus sur la table, car ils ne constituent plus une série.

Faites vos jeux !





Materiale di gioco

- 48 carte illustrate numerate (in 4 colori, con i numeri da 1 a 6)
- 4 carte jolly
- 4 piedistalli per carte
- 9 gettoni MyRummy
- 1 sacchetto di stoffa
- 1 foglio di istruzioni

Scopo del gioco



I giocatori devono giocare le proprie carte in modo da formare delle serie e devono riuscire a disfarsi per primi di tutte le proprie carte. Il giocatore che in più mani di gioco conquista tre gettoni MyRummy, diventa Re di MyRummy.



Preparativi

La prima volta che si gioca, occorre staccare tutte le carte dalle sagome pretranciate. Ciascun giocatore prende un piedistallo e lo mette davanti a sé. Mettete le carte nel sacchetto di stoffa e mischiatele bene. Pescate quindi „alla cieca“ 8 carte dal sacchetto e disponetele sui vostri piedistalli, in modo che gli altri giocatori non le possano vedere.

Svolgimento

Inizia il giocatore più giovane, quindi il gioco prosegue in senso orario. Il giocatore di turno ha due possibilità:

- 1) Giocare/piazzare le carte
- 2) Pescare una carta

1) Giocare/piazzare le carte

Puoi giocare, cioè mettere sul tavolo scoperte, un minimo di 3 carte oppure piazzare una o più carte sulle serie già giocate da te o da altri giocatori.

Attenzione: Prima di poter piazzare una o più carte sulle serie formate dai tuoi avversari, devi aver formato tu stesso almeno una serie.

Che cos'è una serie?

Una serie è composta da un minimo di 3 carte dello stesso colore con i numeri in successione (per es. carte blu raffiguranti il cane con i numeri 2, 3 e 4).

Jolly

Con le carte jolly puoi sostituire a piacere qualsiasi altra carta. Questo significa che se ti manca una determinata carta per completare una serie, puoi utilizzare questa carta jolly per sostituirla. Naturalmente puoi piazzare il jolly anche su serie già formate.

Quando un jolly si trova entro una serie,



ogni giocatore al proprio turno può sostituirlo con la carta corrispondente, se questa è disponibile tra le sue carte sul suo piedistallo.

2) Pescare una carta

Se non puoi fare la tua giocata perchè non hai le carte necessarie, devi pescare "alla cieca" una carta dal sacchetto e metterla sul tuo piedistallo. Con questo termina la tua giocata.

Attenzione: Se un giocatore arriva ad avere 15 carte sul proprio piedistallo, da quel momento in poi ogni volta che pesca una carta deve rimettere nel sacchetto una delle proprie carte a piacere (anche quella che ha appena pescato).

Quando il sacchetto è vuoto, non è più possibile pescare.



Fine del gioco

Termina e vince la partita il giocatore che riesce a piazzare l'ultima delle sue carte. Riceve un gettone MyRummy ed inizia una nuova partita secondo le regole sopra descritte. Il giocatore che per primo riesce a collezionare 3 gettoni MyRummy è Re del giorno.

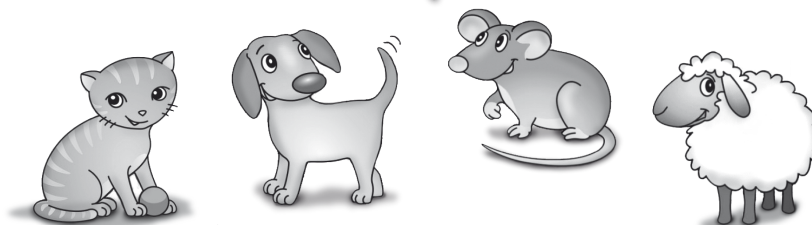
Variante di gioco per i più esperti



Si gioca come descritto sopra. Con la differenza che in più si possono formare delle serie con carte aventi lo stesso numero ma colore diverso (per es. carta rossa 1, carta verde 1 e carta blu 1). In questo tipo di serie non si può però inserire una seconda carta dello stesso colore (per es. una seconda carta rossa 1).

Si possono anche ridisporre serie di carte proprie o di altri giocatori. Cioè, potete prendere e scombinare tutte le carte formando una o più serie, con l'obbligo però di doverle subito ridisporre formando nuove serie. Naturalmente, in questa nuova ridisposizione si possono aggiungere le carte che si trovano sul proprio piedistallo. Se un giocatore non vuole prendere tutte le carte che formano una serie, deve però lasciarne sul tavolo almeno 3, che naturalmente devono sempre formare una serie. Quindi, per es., non può lasciare sul tavolo le carte blu 1, 4, e 5, perchè queste non formano più una serie.

Ed ora... buon divertimento!





Game materials

- 48 Picture+Number cards (in 4 colours with numbers 1 to 6)
- 4 Joker cards
- 4 card stands
- 9 MyRummy chips
- 1 textile bag
- 1 set of rules

How to play



The youngest player starts and the game is played in a clockwise direction.

The person whose turn it is has two options:

- 1) To place down a card/add a card to those on the table
- 2) To draw a card

Object of the game



The players lay their cards skilfully on the table in series, the aim is to be first to be rid of the last of one's cards. The first player to win three MyRummy chips after a number of rounds is the MyRummy King.

Preparing for the game



Before playing for the first time, remove the cards carefully from the punched boards. Each player takes a card holder and places it down in front of him. Put the cards in the bag and mix them up thoroughly. Take 8 cards from the bag without looking at them and place them on your card holder so that the other players cannot see them.

1) To place down a card/add a card to those on the table

You can place down series consisting of at least 3 cards facing up on the table, or add one or more cards to a series – your own or another series.

Attention: Before you may add one or more cards to a series of one of the other players which is already on the table, you must first place down at least one series of your own.

What is a series?

A series consists of at least 3 cards with consecutive numbers in the same colour (e. g. a dog on a blue background bearing the numbers 2, 3 and 4).

Jokers

With joker cards you can substitute any Number+Picture card you like. This means that if you need a card to complete a series, you can use a joker instead of that card. Of course, you can also add jokers to series already on the table.



As soon as a joker is one the table as part of a series, any player whose turn it is can replace the joker with the matching card from his own card holder.

2) Draw a card

If you are unable to place down cards, you must draw one from the bag without looking and put it on your card holder. Your turn then ends.

Attention: If a player has 15 cards on the holder, whenever it is his turn, after drawing a card out of the bag, he must put any one of the cards back into the bag (this also applies to the card just drawn).

When the bag is empty no more cards are drawn.



End of Game

As soon as a player has placed down his last card, the round ends and he wins the game. He receives one My-Rummy chip and a new game starts according to the rules described above. The person who is first to get 3 MyRummy chips is the MyRummy King of the Day.

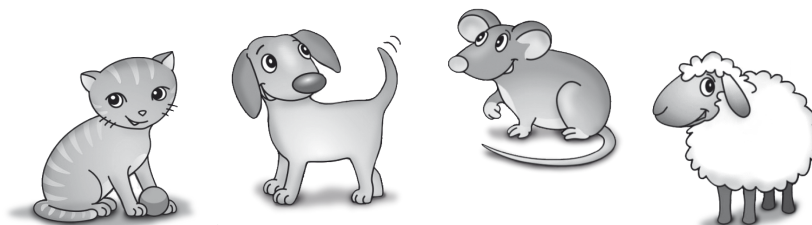
Version of the game for professionals



You play the game as described above. However, you may also put down cards bearing the same numbers but different colours as a series (e. g. the red 1, the green 1 and the blue 1). You are not allowed to put a second card of the same colour to form a series of this kind (e. g. a second red 1).

You are allowed to change the order of your own or other series of cards already on the table. This means you can take all the cards from one or more series, but you must immediately put them down again in a new order. It goes without saying that when reorganising the cards you can add cards from your own card holder. If a player does not take all the cards from a series already on the table, at least 3 cards must be left on the table and, of course, they still have to form a series. For example, the player is not allowed to leave the 1, 4 and 5 on the table because these do not form a series.

And now: have fun!



myRummy Junior



Spelmateriaal

- 48 plaatjeskaarten (in 4 kleuren, met de cijfers 1 tot 6)
- 4 jokerkaarten
- 4 kaartenbanken
- 9 MyRummy-chips
- 1 linnen zak
- 1 spelhandleiding

Spelverloop

De jongste speler begint, daarna gaat het verder in wijzerzin. Wie aan de beurt is heeft twee mogelijkheden:

- 1) Kaartjes afleggen
- 2) Een kaart trekken

Doel van het spel



De spelers leggen hun kaarten in series af, om ten slotte als eerste hun laatste eigen kaart te kunnen leggen. Wie na meerdere spelrondes drie MyRummy-chips kon winnen, is de MyRummy-koning.

Spelvoorbereiding



Voor het eerste spel druk je de kaartjes voorzichtig uit het karton. Elke speler neemt een kaartenbankje en plaatst dat voor zich. Leg de kaarten in de linnen zak, en meng ze goed. Trek nu 'blind' 8 kaartjes uit de zak en plaats ze zo op uw kaartenbankje, dat de andere spelers ze niet kunnen zien.

1) Kaartjes afleggen

Je mag een reeks van minstens 3 kaartjes open op tafel leggen, of een of meer kaartjes 'aanbouwen' tegen een al op tafel liggende reeks, of die nu van jezelf of van iemand anders is.

Let op: Voor je één of meerdere kaartjes mag aanleggen tegen een serie van een medespeler, moet je minstens een eigen serie uitgelegd hebben.

Wat is een serie?

Een serie bestaat uit minstens 3 kaarten, die op elkaar volgende cijfers van eenzelfde kleur moeten bestaan (bijv. een hondje op een blauwe achtergrond, met de cijfers 2, 3 en 4).

Joker

Jokerkaarten kunnen een willekeurig cijferkaartje vervangen: indien er een kaartje ontbreekt om een serie te vervolledigen, dan kan u dit kaartje door een joker vervangen. Natuurlijk kunt u de joker ook tegen een al afgelegde serie aanleggen.



Van zodra er een joker in een serie werd afgelegd, kan elke speler deze zodra hij of zij aan de beurt is, vervangen door een passende kaart van zijn of haar kaartenbankje.

2) Een kaart trekken

Als je geen kaartje kan afleggen, dan moet je 'blind' een kaart uit de zak trekken, en op jouw kaartenbankje plaatsen. Uw beurt is daarmee afgelopen.

Let op: Als een speler 15 kaartjes op zijn of haar bankje heeft staan, dan moet hij of zij vanaf dan – telkens er een kaartje uit de zak getrokken wordt – een willekeurig kaartje (eventueel ook het pas getrokken kaartje) terug in de zak stoppen.

Zodra de zak leeg is, vervalt het trekken van een kaartje.



Speleinde

Van zodra een speler zijn of haar laatste kaartje aanlegt, is de spelronde afgelopen, en wint hij of zij het spel. Hij of zij krijgt een MyRummy-chip, en een nieuw spel begint met de hierboven beschreven spelregels. Wie als eerste 3 MyRummy-chips verzamelde, is MyRummy-koning voor die dag.

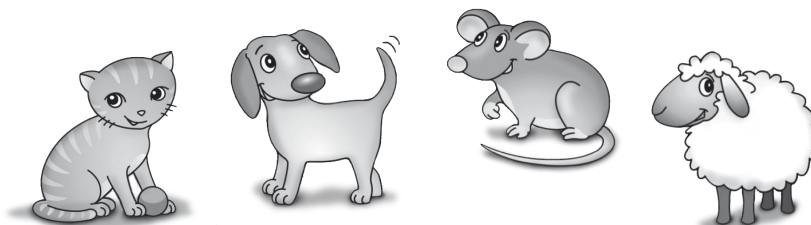
Spelvariante voor profs



Je speelt het spel zoals hierboven beschreven. Maar nu mogen ook kaartjes worden afgelegd met hetzelfde cijfer maar met verschillende kleuren (bijv. de rode 1, de groene 1 en de blauwe 1). Het is niet toegestaan tegen een dergelijke serie een tweede kaartje met eenzelfde kleur (bijv. de tweede rode 1) te leggen.

Ook mag je een kaartenserie van jezelf of van iemand anders veranderen: je mag alle kaartjes van één of meer series wegnemen, maar moet ze wel meteen terug afleggen. Kaartjes van het eigen kaartenbankje kunnen hierbij natuurlijk worden toegevoegd. Als een speler niet alle kaartjes van een serie wegneemt, dan moet hij of zij er minstens 3 kaartjes van laten liggen, die vanzelfsprekend nog steeds een serie moeten vormen. Je mag bijvoorbeeld niet de blauwe 1, 4 en 5 laten liggen, omdat deze geen serie meer vormen.

Veel plezier!





Material de juego

- 48 tarjetas gráfico-numéricas (en 4 colores, con los números 1 a 6)
- 4 tarjetas de comodín
- 4 soportes de tarjetas
- 9 fichas de MyRummy
- 1 bolsita de género
- 1 instrucción de juego

Desarrollo del juego



Comienza el jugador más joven, luego siguen los demás jugadores en el sentido de las agujas del reloj. El jugador de turno tiene dos posibilidades:

- 1) Colocar/agregar las tarjetas
- 2) Tomar una tarjeta

Objetivo del juego



Los jugadores colocan sus tarjetas en la mesa en forma ordenada, en series, para tratar de deshacerse finalmente como primero de la última tarjeta propia. El Rey de MyRummy es aquel jugador que pudo ganar las tres fichas MyRummy después de varias vueltas de juego.

Preparación del juego



Retiren cuidadosamente las tarjetas de los cartones estampados antes de comenzar el primer juego.

Cada jugador se toma un soporte de tarjetas y lo coloca delante de él. Coloque las tarjetas en la bolsita de género para mezclarlas bien. Sin mirar, deben sacar ahora 8 tarjetas de la bolsita y colocarlas en su soporte de tarjetas de tal manera que los demás jugadores no las puedan ver.

1) Colocar/agregar las tarjetas

Puedes colocar series formadas por un mínimo de 3 tarjetas, con la boca arriba en la mesa, o bien agregar una o varias tarjetas en series tuyas o de otros jugadores que ya están colocadas en la mesa.

Atención: Para adquirir el derecho de agregar una o varias tarjetas en las series previamente colocadas en la mesa, debes colocar como mínimo una serie propia en la mesa.

¿Qué es una serie?

Una serie se compone como mínimo de 3 tarjetas que deben mostrar tres números consecutivos del mismo color (p. ej. perro con fondo azul con los números 2, 3 y 4).

Comodín

Con comodines puedes sustituir una tarjeta gráfico-numérica cualquiera. Es decir, cuando te falta una tarjeta para completar una serie, puedes agregar un comodín para completar la serie.

Naturalmente puedes agregar también un comodín a series ya colocadas. Cuando un comodín se encuentra en la mesa dentro de



una serie, cualquiera de los jugadores puede – cuando le toca su turno – reemplazar el comodín por la tarjeta adecuada de su soporte de tarjetas.

2) Tomar una tarjeta

En caso que no puedas colocar una tarjeta, debes sacar – sin mirar – una tarjeta de la bolsita y agregarla a tu soporte de tarjetas. Con esto termina tu turno.

Atención: Cuando un jugador tiene 15 tarjetas en su soporte, cada vez que toma una tarjeta de la bolsita, debe devolver una de sus tarjetas a la bolsita (incluye también la tarjeta recientemente tomada).

La toma de tarjetas de la bolsita no se aplica cuando la bolsita quedó vacía.



Terminación del juego

Una vez que un jugador haya agregado su última tarjeta, termina éste el juego y lo gana. Este jugador obtiene una ficha de MyRummy y a continuación comienza un nuevo juego siguiendo las reglas arriba descritas. El jugador que primero logra conseguir 3 fichas de MyRummy, se convierte en el Rey de MyRummy del día.

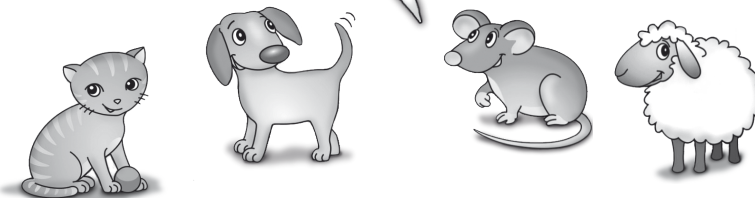
Versión de juego para jugadores avanzados



El juego se juega según las instrucciones arriba indicadas. No obstante, como serie se pueden colocar adicionalmente tarjetas con el mismo número, pero con colores diferentes (p. ej. el 1 rojo, el 1 verde y el 1 azul). No se permite agregar una segunda tarjeta del mismo color a este tipo de series (p. ej. un segundo 1 rojo).

Además es posible disponer nuevamente las series de tarjetas de origen ajeno y propio. Es decir que es posible tomar todas las tarjetas de una o varias series, pero con la obligación de colocarlas instantáneamente de nuevo en la mesa. Está claro que las tarjetas del propio soporte de tarjetas pueden ser agregadas en el marco de esta nueva disposición. En caso que un jugador no tome todas las tarjetas de una serie puesta en la mesa, debe dejar como mínimo 3 tarjetas de esta serie, la cual naturalmente debe seguir presentando una serie. Es decir que p. ej. no puede dejar colocado el 1, 4 y 5 en color azul, ya que estas tarjetas formarían de formar una serie.

¡Y ahora les deseamos mucha diversión!



Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de
Art.-Nr.: 40544

