

Brändi Rummy

Spielanleitung
Game instructions
Règles du jeu



brändi

Spielanleitung



2–4
Spielende



8+
Alter



20–40
Min.

Spielzubehör

- 4 Boards
- 104 Spielsteine (Holzplättchen)
(von 1–13 nummeriert in
4 verschiedenen Farben)
- 2 Joker-Spielsteine
(Holzplättchen)
- 1 Stoffbeutel
- 1 Spielanleitung

Mehr Informationen



Achtung!

Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Erstickungsgefahr, da kleine Teile verschluckt werden können. Bitte bewahren Sie diesen Hinweis für eine eventuelle Korrespondenz auf.

Spielziel

Als erste Person seine Spielsteine loszuwerden. Dies geschieht vor allem durch cleveres Kombinieren und /oder Manipulieren von Zahlen, in Reihen oder Gruppen. Mit dem Punktwertesystem kann man auch mehrere Spieldurchgänge vereinbaren.

Spielvorbereitung

Jede Person erhält ein Board. Alle Spielsteine werden mit den Zahlen nach unten auf den Tisch gelegt und vermischt (Stock). Dann ziehen alle 14 Spielsteine vom Stock, die man dann auf seinem Board nach Farben oder Zahlen sortiert. Die restlichen Steine bleiben verdeckt auf dem Tisch liegen.

Spielstart

Alle ziehen einen Spielstein. Die Person mit der höchsten Zahl beginnt das Spiel. Die anderen Spielenden folgen im Uhrzeigersinn. Die Spielsteine werden wieder zurück in den Stock gelegt und vermischt.

Wer an der Reihe ist, muss mindestens 30 Punkte auslegen können. Diese legt man in Reihen oder Gruppen mit den Zahlen nach oben auf den Tisch. Es können auch mehrere Reihen und /oder Gruppen ausgelegt werden, um die 30 Punkte zu

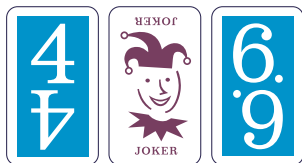
erreichen. Der Joker zählt immer 25 Punkte, egal für welche Zahl er gelegt wird. Um Serien in die Mitte legen zu können, muss man mindestens 3 zusammenhängende Steine in Gruppen oder Reihen anlegen können. Wer an der Reihe ist und nicht auslegen kann, muss einen Spielstein aus dem Stock nehmen und die nächste Person setzt das Spiel fort, bis man in der Lage ist, 30 Punkte auszu legen. Ist man «draussen», so beginnt der eigentliche Spielspass, denn die Spielsteine in der Mitte können von allen Mitspielenden manipuliert werden. Von jetzt an heisst es möglichst clever anlegen, so dass man als Erste:r alle Steine ablegen kann.

Manipulieren

Manipulieren bedeutet, dass jede Person ausgelegte Gruppen oder Reihen umbauen darf und vom eigenen Board Spielsteine an andere Reihen oder Gruppen anlegen darf. Es kann jede Gruppe oder Reihe auseinandergezogen werden, um neue daraus zu bilden. Es müssen jedoch immer mind. 3 Spielsteine einer Gruppe oder Reihe zusammenliegen. Kombinationen, die einen Joker enthalten, dürfen nicht gesplittet werden. Wer dran ist, kann beliebig viele Steine ablegen.



Reihe



Reihe mit Joker



Gruppe



Gruppe mit Joker

Spielzug

Möchte man eine neue Serie als Gruppe oder Reihe eröffnen, müssen mindestens 3 Spielsteine auf den Tisch gelegt werden. Man unterscheidet zwischen Reihe oder Gruppe:

Reihe

Aufeinander folgende Zahlen in der gleichen Farbe.

Gruppe

Gleiche Zahlen verschiedener Farben.

Wer an der Reihe ist, kann entweder Steine rauslegen oder zieht verdeckt einen weiteren vom Stock.

Joker

Im Spiel befinden sich zwei Joker. Die Joker zählen im Spiel den Punktwert der Zahl, die sie ersetzen. Wenn eine Person den Spielstein hat, welcher die Position des Jokers auf dem Tisch ersetzt, darf sie ihn austauschen. Den Joker darf man aber nicht auf sein Board zurücknehmen, sondern man muss ihn gleich zum Bilden einer neuen Gruppe oder Reihe benutzen.

Tipp

Manchmal ist es sinnvoll, nicht gleich alle möglichen Züge auszuführen. So kann man vermeiden, in der nächsten Runde einen Spielstein vom Stock ziehen zu müssen. Ausserdem kann es die Mitspielenden in ihren Zügen einschränken. Man sollte seine Strategie dem Spiel laufend anpassen und seine Spielsteine auf dem eigenen Board auch hin und wieder mal ganz neu kombinieren. Das Feld gilt es so umzubauen, dass man den Joker für eigene Zwecke einsetzen kann.

Spielende

Wer als erste Person alle Spielsteine vom eigenen Board abgelegt hat, gewinnt. Die anderen Spielenden zählen die Punkte der Spielsteine, die noch auf ihrem Board liegen, zusammen und schreiben sie als Minuspunkte auf. Ein Joker, der sich noch auf dem Board befindet, zählt 25 Punkte. Der siegenden Person wird die Summe aller Minuspunkte der Mitspielenden gutgeschrieben. Wer nach mehreren Runden die meisten Punkte gesammelt hat, hat gewonnen.

Zum Beispiel

Person	A	B	C	D
1. Spiel	23–	12–	8–	43+
2. Spiel	63+	27–	15–	21–
3. Spiel	38+	23–	10–	5–
Total	78+	62–	33–	17–

Ergebnis: Person D ist Sieger:in des ersten Spieles. Die Personen A, B und C schreiben ihre Punkte als Minuspunkte auf.
Nach 3 Spielen ist Person A Sieger:in.

Spielvariante

Beim Spiel mit Zeitbegrenzung darf jede Person beim Auslegen nur zwei Minuten zur Verfügung haben. Nach Ablauf dieser zwei Minuten darf man nichts mehr auslegen oder verändern. Wenn eine Person versucht zu manipulieren und es nicht im vorgegebenen Zeitlimit schafft, muss man seine Spielsteine auf sein Board zurücknehmen und zusätzlich zur Strafe 3 Steine vom Stock nehmen. Dies soll verhindern, dass eine Person das Spiel durch zu langes Auslegen aufhält und für die übrigen Spielenden uninteressant werden lässt.

Game instructions



2–4
players



8+
age



20–40
min.

Game accessories

- 4 boards
- 104 game pieces
(1–13 numbered in 4 different colors)
- 2 joker-game pieces
- 1 bag
- 1 game instructions

More information



Warning!

Not suitable for children under 3.
Choking hazard – small parts could
be swallowed. Please retain this
advice for any possible correspondence.

Aim of the game

To be the first player to get rid of their game pieces. This mainly occurs through clever combinations and / or through the manipulation of numbers in rows or groups. You can also set up several game rounds with the point value system.

Game preparation

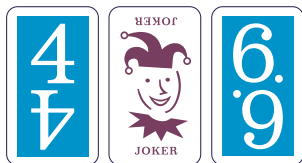
Each player receives a board. All game pieces shall be placed on the table with the numbers face down and the pieces shall be shuffled. Then each player shall select 14 game pieces from the pile, which he / she shall sort on his / her board according to colour or numbers. The rest of the pieces shall remain covered on the table.

Starting the game

Each player shall select a game piece. The player with the highest number shall start the game. The other players shall follow in a clockwise direction. The game pieces shall be placed back in the pile and shuffled.



Row



Row with Joker



Group



Group with Joker

Move

If you wish to open a new series as a group or row, at least 3 game pieces must be placed on the table. You differentiate between a row or group:

Row

Numbers which follow one another in the same colour.

Group

The same numbers of various colours.

The player whose turn it is can either put out game pieces or he/she can select an additional piece from the pile whilst covering it.

Starting the game

Each player who can lay out game pieces with at least 30 points shall lay them out on the table in groups or rows with the numbers facing upwards if it is his/her turn. These 30 points can either consist of one individual row or from several rows and groups. The joker always counts as 25 points, regardless of which number it is put down for. In order to lay down series in the middle you must be able to put down at least 3 connected game pieces in groups or rows. If it is a player's turn and they cannot lay out any game pieces, he/she must take a game piece from the pile and the next player shall continue the game until the player is able to lay out 30 points. If you are «outside», this is where the fun of the game begins as the game pieces in the middle can be manipulated by all of the players. From this point onwards, the aim is to lay out game pieces as cleverly as possible so that you can be the first player to get rid of all your game pieces.

Manipulating

Manipulating means that every player is able to reconstruct groups or rows which have been laid out and also that they may put down game pieces from their board on other rows and groups. Each group or row may be dispersed in order to form new ones from them. However, there must always be at least 3 game pieces of a group or row which are placed together. If it is a player's turn, he/she can lay down any desired game pieces.

Joker

There are two jokers in the game. In the game, the jokers adopt the value of the number they replace. The player with the token that replaces the joker's position on the table may exchange it. However, the joker cannot be taken back on the player's board, but must be used immediately to form a new group or line.

Tip

Sometimes it is a good idea not to carry out all possible moves immediately. By doing this you can avoid having to take a game piece from the pile in the next round. Additionally, this can limit the other players in their moves. You should continuously adapt your strategy to the game and combine your game pieces on your own board in a new way every now and again. The idea is to construct the playing field in such a way that you can use the joker for your own purposes.

The end of the game

The first player to have put down all the game pieces from his/her board is the winner. The other players add the points of the game pieces which are still on their board together and write these down as minus points. A joker which is still located on the board counts as 25 points. The sum of all minus points of the other players is credited to the winner. The player who has collected the most points after several rounds has won the game.

For example

Players	A	B	C	D
1st game	23–	12–	8–	43+
2nd game	63+	27–	15–	21–
3rd game	38+	23–	10–	5–
Total	78+	62–	33–	17–

Result: Player D is the winner of the first game. The players A, B and C write down their points as minus points. After 3 games, player A is the winner.

Game Variations

When playing with a time limit, each player may only have two minutes when laying out their game pieces. After these two minutes have passed, the player may not lay out any more game pieces or alter what he/she has put down. If a player tries to manipulate and does not manage this in the time limit specified, he/she must put all his/her game pieces back on his/her board and additionally take 3 game pieces from the pile as a punishment. This should prevent a player from stopping the game by taking too long to lay out game pieces and making the game uninteresting for the rest of the players.

Règles du jeu



2–4
joueurs-
euses



8+
âge



20–40
min.

Game accessories

- 4 plateaux
- 104 pions (1-13 numérotées en 4 couleurs différentes)
- 2 jokers-pions
- 1 sachet en tissu
- 1 règle du jeu

Plus d'informations



Attention!

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Les petites pièces peuvent être avalées, risque d'étouffement! Veuillez conserver ces avertissements pour une éventuelle correspondance.

But du jeu

Il faut être le premier joueur ou la première joueuse à se débarrasser de ses pions. On y parvient avant tout en faisant des combinaisons astucieuses et / ou en manipulant les nombres dans les séquences ou les groupes. Grâce au système du barème des points, on peut également convenir de plusieurs parties.

Préparation du jeu

Chaque joueur·euse reçoit un plateau. Toutes les pions sont disposées sur la table face cachée et sont mélangées (talon). Ensuite chaque joueur·euse tire 14 pions du talon qu'il ou elle range selon les couleurs et les nombres sur son plateau. Le reste des pions reste sur la table face cachée.

Déroulement du jeu

Chaque joueur·euse tire un pion. Le joueur ou la joueuse qui tire le pion avec le nombre le plus grand commence à jouer. Les autres joueurs·euses jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Les pions sont remis dans le talon et mélangées.



Séquence



Séquence avec joker



Groupe



Séquence avec joker

Début de la partie

Si l'on souhaite ouvrir une nouvelle série en tant que groupe ou séquence, alors il faut au moins poser 3 pions sur la table. On fait la différence entre la séquence et le groupe:

Séquence

Nombres qui se suivent de la même couleur.

Groupe

Mêmes nombres avec des couleurs différentes.

La personne qui doit jouer peut soit poser des pions ou bien tirer une nouvelle pions du talon face cachée.

Déroulement du jeu

Chaque joueur-euse qui peut poser au moins 30 points, pose, lorsque c'est à son tour de jouer, ses groupes ou ses séquences avec les nombres à découvert sur la table. On peut faire 30 points soit avec une seule séquence ou avec plusieurs séquences et groupes. Le joker compte toujours pour 25 points, peu importe le nombre qu'il remplace. Pour pouvoir poser une séquence au centre, on doit pouvoir placer au moins 3 pions qui ont un lien en groupe ou en séquence. La personne dont c'est au tour de jouer et qui ne peut pas poser de pions doit prendre un pion du talon. Le joueur ou la joueuse suivante poursuit le jeu jusqu'à ce que le joueur ou la joueuse ait la possibilité de mettre 30 points. Si on est «dehors », alors c'est là que le jeu commence vraiment car les pions placés au centre peuvent être manipulés par tous les joueurs ou toutes les joueuses. A partir de ce moment-là, cela veut dire qu'il faut déposer des pions le plus judicieusement possible de sorte que l'on puisse se débarrasser le premier de ses pions.

Manipulation

La manipulation signifie que chaque joueur-euse a le droit de défaire les groupes ou les séquences qui sont sur la table et qu'il peut associer les pions de son plateau avec d'autres séquences et groupes. Tous les groupes ou les séquences peuvent être démantelés afin d'en construire de nouveaux. Mais il faut au moins que 3 pions d'un groupe ou d'une séquence restent ensemble. La personne qui doit jouer peut déposer autant de pions qu'elle le souhaite.

Jokers

Le jeu contient deux jokers. Les jokers comptent dans le jeu pour le nombre de points qu'ils remplacent. Si un joueur ou une joueuse a une tuile qui remplace la position du joker sur la table, il ou elle peut l'échanger. Cependant, il n'est pas possible de conserver le joker, qui doit être utilisé de suite pour former un nouveau groupe ou une nouvelle série.

Conseil

Parfois il est judicieux de ne pas réaliser tout de suite tous les coups possibles. On peut ainsi éviter d'avoir à tirer un pion du talon les tours suivants. De plus, cela peut limiter les coups des adversaires. On devrait adapter constamment sa stratégie au jeu et toujours revoir ses propres combinaisons de pions dont on dispose sur son plateau. Il faut transformer le champ de sorte à pouvoir utiliser le joker selon ses propres objectifs.

Décompte des Points

Le joueur ou la joueuse qui se débarrasse en premier de toutes les pions qu'il ou elle a sur son plateau remporte la partie. Les autres joueurs-euses comptent les points de leurs pions qu'ils ou elles ont encore sur leur plateau et les inscrivent comme points en moins. Un joker qui se trouve encore sur le plateau compte pour 25 points. Le gagnant ou la gagnante est crédité-e de la somme de tous les points en moins de ses adversaires. Celui ou celle qui a récolté le plus de points après plusieurs parties a gagné.

Par exemple

Joueur·euse	A	B	C	D
1ère partie	23–	12–	8–	43+
1ème partie	63+	27–	15–	21–
1ème partie	38+	23–	10–	5–
Total	78+	62–	33–	17–

Résultat: Le joueur ou la joueuse D gagne la première partie. Les joueurs·euses A, B et C inscrivent leurs points en moins. Après 3 parties, le joueur ou la joueuse A est le gagnant ou la gagnante.

Variante de jeu

Lorsque l'on joue en temps limité, les joueurs·euses ne disposent que de deux minutes pour poser leurs pions. Après l'écoulement des deux minutes, ils ou elles n'ont plus le droit de poser des pions ou de faire des modifications. Si un joueur ou une joueuse essaie de manipuler les pions et qu'il ou elle n'y arrive pas dans le temps imparti, il ou elle doit reprendre ses pions sur son plateau et prendre en plus 3 pions de pénalité du talon. Cela doit permettre d'éviter qu'un joueur ou une joueuse interrompe le jeu en prenant trop de temps pour poser ses pions et que cela le rende inintéressant pour les autres joueurs·euses.

Brändi Rummy
Spielanleitung, D/E/F

REV-04, Stiftung Brändi, Kriens

Dieses hochwertige Produkt wurde bei Brändi von Menschen mit Beeinträchtigung hergestellt. Mit Ihrem Kauf sichern Sie wertvolle geschützte Arbeits- und Ausbildungsplätze – ganz nach unserem Versprechen «Mehr möglich machen».

Entdecken Sie weitere Brändi Produkte im Onlineshop unter braendi-shop.ch

This high-quality product was made at Brändi by people with disabilities. With your purchase, you are helping to safeguard valuable protected jobs and training opportunities – in keeping with our promise to «Make more possible».

Discover more Brändi products online at braendi-shop.ch

Ce produit de haute qualité a été fabriqué chez Brändi par des personnes handicapées. Grâce à votre achat, vous assurez de précieuses places de travail et de formation protégées – selon notre promesse «En faire plus».

Découvrez nos produits Brändi en ligne sous braendi-shop.ch

Stiftung Brändi
Brändi Produkte
Bürgenstrasse 12
6002 Luzern

T + 41 41 349 02 19
braendi.produkte@braendi.ch



Swiss Quality
since 1968