

UNO RUMMY™

Le plaisir du Rami associé à la magie du UNO

RÈGLES DU JEU

IMPORTANT:
Lire la notice attentivement.

UNO RUMMY associe deux grands classiques, le jeu de UNO et le Rami. Le jeu est composé de jetons de couleur qui se jouent à la fois selon les règles du Rami et selon quelques règles du UNO.

Conseillé à partir de 7 ans. 2 à 4 joueurs.

BUT DU JEU: Totaliser le maximum de points en se débarrassant de tous ses jetons avant ses adversaires.

CONTIENT :

- 4 chevalets
- 100 jetons :
 - 72 jetons numérotés 1, 3, 4, 6, 8, 9, 10, 11, 12 (4 couleurs : rouge, jaune, vert, bleu. 2 jetons de chaque couleur)
 - 24 jetons numérotés avec symbole: +2/2, PASSER/5, INVERSION/7 (4 couleurs : rouge, jaune, vert, bleu. 2 jetons de chaque couleur)
 - 4 jetons SUPER JOKER

DEFINITIONS: Les joueurs jouent leurs jetons en formant soit des SUITES, soit des SERIES.

SUITES: Les suites se composent d'un minimum de 3 jetons de numéros qui se suivent et de même couleur. **Exemples:** 4/bleu, 5/bleu, 6/bleu ou 1/rouge, 2/rouge, 3/rouge, 4/rouge. (Remarque: une suite peut comporter jusqu'à 12 jetons).

SERIES: Les séries se composent de 3 ou 4 jetons de numéros identiques et de couleurs différentes. **Exemple:** 4/rouge, 4/bleu, 4/vert. Mais pas: 4/jaune, 4/jaune, 4/bleu.

RESUME DU JEU: Retourner tous les jetons à l'envers sur la table. Chaque joueur prend un chevalet et tire 14 jetons qu'il place sur son chevalet. 4 jetons sont mis à l'endroit au centre de la table. Ce sont les jetons de départ.

Chaque joueur joue à tour de rôle en abaissant au minimum un jeton, et au maximum 4 jetons, qu'il prend sur son chevalet. Il peut soit compléter des SUITES ou des SERIES déjà posées, soit former des SUITES ou des SERIES à partir de ses jetons. Certains jetons modifient le cours normal du jeu (voir explications).

Quand un joueur n'a plus qu'un jeton, il doit annoncer à haute voix UNO! (ce qui signifie "un"). Attention: Si vous oubliez d'annoncer à haute voix UNO, vous devrez piocher 2 jetons.

Lorsqu'un joueur s'est débarrassé de tous ses jetons, la manche est finie. Les points sont totalisés et la manche suivante peut commencer. (voir SCORE).

Règles détaillées

1. CHOIX DU PREMIER JOUEUR - Avant de commencer la partie, chaque joueur tire un jeton. Celui qui tire le jeton le plus élevé commence. Il passe ensuite la main au joueur situé à sa gauche. (Certains jetons inversent le sens).

2. LES JETONS - Il existe quatre couleurs de jetons: rouge, jaune, bleu, vert. Chaque couleur est constituée de jetons numérotés de 1 à 12 en double. Quatre jetons portent des indications spécifiques.

SUPER JOKER - Ce jeton peut remplacer n'importe quel jeton. Lorsqu'il est joué, il oblige le joueur suivant à piocher 4 jetons et à passer son tour.

+2/2 - Ce jeton a la valeur d'un 2 et il oblige le joueur suivant à piocher 2 jetons et à passer son tour.

PASSER / 5 - Ce jeton à la valeur d'un 5 et il oblige le joueur suivant à passer son tour.

INVERSION / 7 - Ce jeton à la valeur d'un 7 et il inverse le sens du jeu.

Ces jetons perdent leur double valeur une fois joués. Ils peuvent être déplacés, combinés avec d'autres jetons mais ils n'obligent plus à passer un tour, à piocher ou à inverser le sens du jeu. Si un joueur abaisse plusieurs de ces jetons au même tour, il ne peut pas faire valoir la double valeur de tous les jetons. Il devra en choisir uniquement un.

Remarque: La PIOCHE est constituée par les jetons placés à l'envers sur la table en début de jeu.

3. LES JETONS "DÉPART" - Quatre jetons sont mis à l'endroit sur la table en début de jeu. Ces jetons peuvent être combinés aux jetons des chevalets pour former des SUITES ou des SERIES ou être associés à des SUITES ou des SERIES constituées au cours du jeu. Toutefois, les joueurs ne sont pas obligés de les utiliser et dans ce cas ils restent sur la table.

4. NOMBRE DE JETONS A JOUER PAR TOUR - Il faut poser au moins un jeton à chaque tour. Si vous n'avez aucun jeton à poser, piocher un jeton. Si ce jeton est jouable, le poser immédiatement. Sinon, le garder et passer votre tour. Un joueur ne peut pas poser plus de 4 jetons à la fois. Il n'est pas tenu compte des jetons déjà posés sur la table et utilisés pour constituer une suite ou une série.

5. COMMENT JOUER AVEC LES JETONS DEJA POSES - Il est possible de combiner les jetons de votre chevalet à ceux déjà posés, à condition de tenir compte de la règle suivante: une SUITE ou une SERIE doit toujours comporter au moins 3 jetons. Une SUITE peut comporter jusqu'à 12 jetons dans la mesure où les jetons sont numérotés de 1 à 12. Une SERIE ne peut pas comporter plus de quatre jetons puisqu'il n'y a que quatre couleurs dans le jeu. Une suite déjà formée peut être cassée à condition de respecter la règle des 3 jetons minimums.

6. COMMENT S'APPROPRIER UN SUPER JOKER - Si une SUITE ou une SERIE déjà formée comporte un SUPER JOKER, il est possible de se l'approprier et de l'utiliser, à condition de le remplacer par le jeton qu'il représente.

7. SUPER JOKER - Une SERIE ne peut comporter qu'un seul SUPER JOKER. Il peut y avoir plusieurs SUPER JOKERS dans une SUITE à condition qu'ils ne se suivent pas. Par exemple: 2 rouge, 3 rouge, SUPER JOKER, 5 rouge, SUPER JOKER. Mais pas: 2 rouge, 3 rouge, SUPER JOKER, SUPER JOKER, 6 rouge.

8. JETON SYMBOLE - Un jeton symbole n'est actif que lorsqu'il est joué la première fois, soit seul, soit en combinaison avec d'autres jetons, dans une SUITE ou une SERIE (voir SUITES). Une fois abaissé, le jeton ne vaut plus que sa valeur chiffrée. Par ailleurs, si un des jetons de départ est un jeton symbole, seul la valeur chiffrée compte ou la valeur de joker dans le cas d'un SUPER JOKER.

9. ANNONCE "UNO" - Lorsqu'un joueur n'a plus qu'un jeton sur son chevalet, il doit annoncer à haute voix "UNO"! Les chevalets sont en plastique transparent pour permettre aux joueurs de voir combien chacun a de jetons. Si un joueur oublie de dire "UNO", et que les autres s'en aperçoivent, il doit immédiatement piocher deux jetons. Mais attention:

A. Il faut attendre qu'un joueur ait fini de jouer avant de pouvoir lui reprocher de ne pas avoir crié "UNO". (Un joueur a officiellement fini de jouer quand il l'a clairement signifié).

B. Dès lors qu'un joueur a pris la main, il n'est plus possible de reprocher au joueur précédent de ne pas avoir annoncé "UNO"!

C. La règle d'annonce "UNO" ne vaut que lorsque le joueur n'a plus qu'un seul jeton sur son chevalet. Un joueur qui a 2, 3 ou 4 jetons sur son chevalet au moment de jouer a le droit de tous les poser sans annoncer "UNO!".

10. FIN DE LA MANCHE - Lorsqu'un joueur n'a plus de jeton sur son chevalet, la manche est finie.

11. SCORE / VAINQUEUR : Quand une manche est finie, les joueurs totalisent les points restant sur leur chevalet. Le total de ces points est accordé au joueur qui a gagné la manche. Chaque jeton vaut sa valeur faciale, sauf les jetons +2/2, PASSER/5, et INVERSION/7 qui valent chacun 20 points. Les SUPER JOKERS valent chacun 50 points.

Le premier joueur à totaliser 200 points a gagné la partie.

REMARQUE: Que faire si la pioche est épuisée avant qu'un joueur ait pu se débarrasser de tous ses jetons? Chaque joueur totalise les points qui lui restent. Celui qui en a le moins est désigné comme le vainqueur et les autres joueurs lui accordent leurs points.

REMARQUE: Il est possible de faire varier la durée des parties en modifiant le score à atteindre.

VARIANTE : NE PAS COMPTER LES POINTS: Une variante consiste à jouer au UNO RUMMY en comptant simplement le nombre de manches gagnées et non les points. Vous pouvez jouer jusqu'à ce qu'un joueur gagne 2 manches ou, pour une partie plus longue, 4 manches.

UNO RUMMY™

Klassisches Rommé mit Spielsteinen und dem Spielspaß von UNO!

1128

SPIELANLEITUNG

WICHTIG:**Bitte vor dem ersten Spiel diese Spielanleitung sorgfältig durchlesen.**

UNO RUMMY vereint zwei klassische Spielideen - UNO und ROMMÉ - in *einem* Spiel. UNO-Steine in vier Farben werden ausgespielt und ausgelegt wie Rommé-Karten. Spezielle UNO-Regeln sorgen für Spaß und Spannung!

ALTER: ab 7 Jahre**SPIELER:** 2 bis 4**ZIEL DES SPIELS:** Sieger ist, wer als erster Spieler alle Steine abgelegt und die höchste Punktezahl erreicht hat!**INHALT:**

4 Ablageschienen

100 Spielsteine:

72 ZAHLENSTEINE (mit den Werten 1,3,4,6,8,9,10,11,12)

je 2 in den Farben Rot, Gelb, Grün, Blau

24 AKTIONS- UND ZAHLENSTEINE (Zieh 2/Nr.2,

Aussetzen/Nr.5, Retour/Nr.7)

4 JOKER-STEINE (Zieh 4 + Farbenwahl)

BEGRIFFSERKLÄRUNGEN: Bei UNO RUMMY geht es darum, die Spielsteine entweder in **Folgen** oder in **Sätzen** anzulegen.**FOLGEN:** Jede Folge besteht aus mindestens 3 aufeinanderfolgenden Steinen von gleicher Farbe. Beispiele: Blau/4, Blau/5, Blau/6 oder Rot/1, Rot/2, Rot/3, Rot/4. Eine Folge kann bis zu 12 Steine lang werden.**SÄTZE:** Ein Satz ist eine Gruppe von 3 oder 4 verschiedenfarbigen Steinen von gleichem Zahlenwert.**Beispiel:** Rot/4, Blau/4, Grün/4. Nicht zulässig: Gelb/4, Gelb/4, Blau/4.**Zusammenfassung des Spiels:** Alle Spielsteine werden **verdeckt** auf den Tisch gelegt. Jeder Spieler zieht 14 Steine und ordnet sie auf seiner Ablageschiene. Vier Startsteine werden **aufgedeckt** in die Mitte des Tisches gelegt.

Wer am Zug ist, spielt mindestens einen Stein (jedoch nie mehr als vier) aus seiner Ablageschiene aus. Beim Ausspielen werden die Steine an bereits auf dem Tisch liegende Folge oder Sätze angelegt oder zu neuen, vollständigen Folgen oder Sätzen angeordnet. Spezielle Aktionssteine ändern den Verlauf des Spiels.

Wenn ein Spieler nur noch einen einzigen Stein auf seiner Ablage hat, macht er seine Mitspieler mit dem Ausruf "UNO!" darauf aufmerksam. Wer dies versäumt, muß zwei zusätzliche Steine ziehen!

Sobald einer der Spieler keinen Stein mehr auf seiner Ablageschiene hat, ist die Runde beendet. Die Punkte werden zusammengezählt, und eine neue Runde kann beginnen.

DIE SPIELREGELN IM EINZELNEN

1. DES STARTSPIELERS - Vor dem Aufstellen des Spiels zieht jeder Spieler einen Stein, der die höchste Zahl gezogen hat, eröffnet das Spiel. Nach ihm geht es dann linksherum weiter. (Retour-Steine können diese Spielrichtung ändern).

2. DIE SPIELSTEINE - Das Spiel besteht aus je zwei Folgen von **Zahlensteinen** 1 - 12 in den Farben Rot, Gelb, Blau und Grün, sowie vier **Joker-Steinen** "Zieh 4 + Farbenwahl". Drei der Zahlensteine (Nr. 2, 5 und 7) sind Aktionssteine, die dem Spiel überraschende Wendungen verleihen können.

JOKER-STEIN (ZIEH 4 + FARBENWAHL) - Dieser Stein kann jeden anderen Stein ersetzen. Wer ihn aus seiner Ablageschiene heraus ausspielt, bestimmt die Farbe und zwingt den nächsten Spieler, vier Steine zu ziehen und einmal mit dem Ablegen auszusetzen.

Zieh 2 (Nr.2) - Dieser Stein wird als 2 gespielt. Wer ihn aus seiner Schiene heraus ausspielt, zwingt den nächsten Spieler, zwei Steine zu ziehen und einmal mit dem Ablegen auszusetzen.

Aussetzen (Nr.5) - Dieser Stein wird als 5 gespielt. Wer ihn aus seiner Schiene heraus ausspielt, zwingt den nächsten Spieler, einmal auszusetzen.

RETOUR (NR.7) - Dieser Stein wird als 7 gespielt. Wer ihn aus seiner Schiene heraus ausspielt, ändert die Spielrichtung.

Wenn diese Aktionssteine nach dem Auslegen auf dem Tisch bewegt und mit anderen Steinen neu kombiniert werden, verlieren sie ihre Fähigkeit, die Spielrichtung zu wechseln oder andere Spieler zum Aussetzen oder Ziehen zu zwingen.

Wenn ein Spieler innerhalb der gleichen Auslegeserie (Folge oder Satz) mehr als einen Aktionsstein auslegt, kann nicht jeder von ihnen wirksam werden. Der Spieler muß sich in diesem Fall entscheiden, welcher gespielte Stein eine Aktion bewirken soll.

Zu beachten: Alle Steine, die in diesem Spiel gezogen werden, müssen dem Vorrat der **verdeckt** auf dem Tisch liegenden Steine entnommen werden.

3. STARTSTEINE - Diese vier Steine werden zu Beginn des Spiels **aufgedeckt** auf den Tisch gelegt. Die Spieler können sie mit Steinen aus ihrer Schiene zu Folgen oder Sätzen kombinieren oder können sie in einer späteren Spielphase in Kombinationen mit ausgelegten Folgen oder Sätzen einsetzen. Diese Steine müssen jedoch zu keiner Zeit zwingend gespielt werden. Wenn sie nicht benutzt werden, bleiben sie als Einzelsteine auf dem Tisch liegen.

4. ANZAHL DER STEINE PRO ZUG - Der Spieler, der am Zug ist, muß mindestens einen Stein ausspielen. Hat er keinen spielbaren Stein zur Verfügung, zieht er einen **verdeckt** liegenden Stein aus dem Vorrat. Wenn dieser Stein spielbar ist, kann er sofort ausgespielt werden, und der Zug ist

beendet. Ist er nicht spielbar, legt ihn der Spieler auf die Ablageschiene, und der Zug ist damit gleichfalls beendet.

Die maximale Anzahl Steine, die während eines Zuges *aus der Schiene des Spielers* gespielt werden können, ist vier. Alle im Verlauf des Zuges auf dem Tisch bewegten Steine werden nicht mitgezählt.

5. VERWANDLUNG DER AUSGELEGTEN SERIEN - Wenn ein Spieler aus seiner Schiene heraus spielt, darf er die Anordnung der bereits auf dem Tisch ausgelegten Steine zu seinem Vorteil verändern, um dadurch seine eigenen Steine schneller ablegen zu können. Die Regeln der Serienbildung bleiben jedoch gültig, d.h. alle neu entstandenen **Folgen** und **Sätze** müssen mindestens aus drei Steinen bestehen. Eine **Folge** kann bis zu 12 Steine lang werden, da die Steine von 1 bis 12 numeriert sind. Ein **Satz** kann jedoch, da nur vier Farben im Spiel sind, nur maximal 4 Steine lang werden.

Lange **Folgen** können geteilt werden, solange die verbleibenden Teilstücke am Ende des Zuges aus mindestens drei Steinen bestehen.

6. AUSWECHSELN DER JOKER-STEINE - Wenn eine auf dem Tisch ausgelegte Folge oder Satz einen Joker-Stein (Zieh vier + Farbwechsel) enthält, darf der Spieler diesen Joker, um dessen zusätzliche Funktionen zu nutzen, gegen den Stein austauschen, den der Joker an dieser Stelle vertritt.

7. WEITERE JOKER-STEIN-REGELN - Ein **Satz** darf jeweils nur einen Joker-Stein enthalten. Eine **Folge** dagegen kann aus einer beliebigen Anzahl von Joker-Steinen bestehen, solange sie nicht direkt aufeinanderfolgen. Richtig ist zum Beispiel: Rot/2, Rot/3, Joker, Rot/5, Joker. Nicht zulässig hingegen: Rot/2, Rot/3, Joker, Joker, Rot/6.

8. AKTIONSSTEINE - Wann immer ein Aktionsstein aus der Schiene eines Spielers ausgespielt wird (entweder als Einzelstein oder als Teil einer Folge oder eines Satzes), tritt die diesem Stein zugeordnete Aktion in Kraft und beeinflusst das Spiel der anderen Spieler (siehe "Spielsteine"). Sobald ein Aktionsstein auf dem Tisch liegt und die entsprechende Aktion durchgeführt ist, wird er für den weiteren Verlauf des Spiels zum einfachen Zahlenstein. **Wichtig: Ein Aktionsstein wird nur dann wirksam, wenn er zuerst aus der Schiene eines Spielers gespielt wird.** Falls sich unter den vier Startsteinen Aktionssteine befinden, haben sie keine Funktion und werden lediglich als normale Zahlensteine oder, im Falle des Zieh 4+Farbenwahl-Steins, als Joker angesehen.

9. DIE "UNO!"-REGEL - Wenn ein Spieler nur noch einen Stein auf seiner Schiene hat, muß er vor dem Ausspielen des vorletzten Steins "UNO!" rufen. Da die Ablageschienen transparent sind, können alle Spieler jederzeit verfolgen, wieviele Steine jeder ihrer Mitspieler noch besitzt. Wenn ein Spieler nicht rechtzeitig "UNO!" ankündigt und dabei erwischt wird, muß er zur Strafe sofort zwei Steine ziehen!

Diese Spielphase wird noch durch drei weitere Bestimmungen geregelt -

A. Ein Spieler verstößt nicht gegen die Regeln, wenn er nicht "UNO!" sagt, solange er noch am Zug ist. (Der Zug ist offiziell beendet, wenn der Spieler sein Spiel abgeschlossen hat und den anderen Spielern mitgeteilt hat, daß sein Zug beendet ist).

B. Andererseits kann ein Spieler nicht mehr dafür bestraft werden, nicht "UNO!" angekündigt zu haben, wenn der nächste Spieler bereits durch Berühren und Ausspielen eines Steins seinen Zug eröffnet hat.

C. Auch diese Regel ist äußerst wichtig für UNO RUMMY: Wenn ein Spieler zu Beginn seines Zuges noch 2, 3 oder 4 Steine auf seiner Schiene hat, darf er, sofern dies möglich ist, alle auf der Schiene verbleibenden Steine ausspielen, *ohne "UNO!" sagen zu müssen.* Die "UNO!"-Regel gilt nur, wenn der Spieler nach Beendigung seines Zuges einen Stein übrigbehält.

10. SPIELLENDE - Sobald einer der Spieler keinen Stein mehr auf seiner Ablageschiene hat, ist die Spielrunde beendet.

11. PUNKTWERTUNG UND SIEGER - Nach Beendigung einer Spielrunde zählen die Spieler die Punkte der in ihren Ablageschienen verbliebenen Steine zusammen. Die einzelnen Summen werden addiert und die Gesamtsumme dem Sieger dieser Runde als Punktgewinn gutgeschrieben. Jeder Stein zählt entsprechend seinem Zahlenwert. Ausnahmen: "Zieh 2/2", "Auslassen/5" und "Retour/7" zählen jeweils 20 Punkte. Für jeden "Zieh-4-Joker" werden 50 Punkte angerechnet. Wer zuerst 200 Punkte erreicht, hat das Spiel gewonnen.

Bitte beachten: Sollte einmal der Fall eintreten, daß alle Steine aufgebraucht sind, bevor ein Spieler ausscheidet, wird der Spieler mit der niedrigsten Punktezahl auf seiner Schiene zum Sieger dieser Runde erklärt. Alle anderen Spieler addieren ihre Punktwerte und schreiben dem Sieger die Gesamtsumme zu.

Ein Tip: Wenn sich die Spieler auf eine längere oder kürzere Partie einigen, kann die für einen Sieg erforderliche Gesamtpunktezahl entsprechend erhöht oder gesenkt werden.

EINE LEICHTERE PARTIE OHNE PUNKTWERTUNG: Wenn die Spieler mit einer leichteren Variante von UNO RUMMY beginnen möchten, empfiehlt es sich, eine vorher festgelegte Anzahl von Runden ohne Punktwertung zu spielen. Ziel des Spiels könnte es zum Beispiel sein, als erster Spieler zwei (bei längerem Spiel vier) Runden zu gewinnen.