

PROIZVAJALEC: SCHMIDT SPIELE GMBH NEMČIJA,
DISTRIBUTER: ROK TOYS D.O.O., KAMNIŠKA 24, 1234 RADOMLJE WWW.IGRACE.EU
SI Navodilo za ART 49284-49282

OPOZORILO: Ni za otroke do 3 let, zaradi drobnih delov, ki bi jih otrok lahko pojedel.

DRUŽABNA IGRA : MY RUMMY-REMI

Število igralcev: 2 - 4

Vsebina škatle:

106 kart
- 2 jokerji
- 2x13 modrih kart, oštevilčenih od 1 do 13
- 2x13 zelenih kart, oštevilčenih od 1 do 13
- 2x13 rdečih kart, oštevilčenih od 1 do 13
- 2x13 rumenih kart, oštevilčenih od 1 do 13
4 stojala
navodila

Osnova:

Rummy je zelo razburljiva igra, ki nudi nešteto možnih kombinacij.

Namen igre:

Cilj igre je, da se znebite vseh svojih kart. Igralci poskušajo narediti kombinacije: nepretrgano zaporedje kart po vrednosti, tri ali štiri karte iste vrste, ali dodajajo karte k že obstoječi kombinaciji. Zmagovalec je tisti, ki po nekaj krogih zbere največ točk.

Priprava:

Vsak igralec dobi stojalo. Previdno potisnite karte iz izrezanega okvirja in jih premešajte. Vsak igralec vzame 14 kart po lastni izbiri. Igralci postavijo izbrane karte na stojalo, tako da so skrite pred nasprotniki. Karte, ki niso bile izbrane, ostanejo na kupčku s sliko obrnjeno navzdol. Po določitvi prvega igralca se igra odvija v smeri urinega kazalca.

Potek igre:

Vsak igralec, ki pride na vrsto, mora narediti kombinacijo kart (če lahko oz. če želi) ali vzeti dodatno karto s kupčka. Igralčev čas je omejen na dve minuti. V kolikor se ne more odločiti, mora obdržati karte, ki jih ni mogel kombinirati.

Prva kombinacija:

Da igralec lahko naredi kombinacijo kart, mora biti seštevek njihovih vrednosti, neodvisno od možnih kombinacij, najmanj 30 točk. Vse dokler igralec ne uspe zbrati 30 točk, mora vsakokrat, ko je na vrsti, vzeti po eno karto. Če mu izbrana karta pomaga doseči 30 točk, mora vseeno počakati, da pride zopet na vrsto.

Kombinacije:

Kombinacija treh ali štirih kart iste vrste je narejena s tremi ali štirimi kartami iste vrednosti, toda različnih barv. Zaporedje je serija najmanj 3 kart iste barve z naraščajočimi števili. Primer: rdeča 4, rdeča 5, rdeča 6.

Jokerji:

Jokerji lahko nadomestijo katerokoli karto katerokoli barve. Joker prevzame vrednost karte, ki jo nadomesti v kombinaciji (ob zaključku igre pa vedno šteje 25 točk). Jokerja, uporabljenega v katerikoli kombinaciji, lahko kdorkoli kadarkoli zamenja s karto, ki jo je nadomestil. Za to morata biti izpolnjena dva pogoja, in sicer, da je igralec že naredil svojo prvo kombinacijo in da je na vrsti. Kombinacija kart, ki je bila narejena, ne pripada nikomur, tako da vsak igralec, ki je že položil karte za 30 točk, ko pride na vrsto, lahko uporabi vse karte.

Nadaljevanje kombinacij:

Ko igralec pride na vrsto, lahko razširi katerokoli kombinacijo (tri iste vrste ali zaporedje) s katerokoli karto, ki ustreza kombinaciji in to potem, ko je odložil iz prvih 30 točk.

Preoblikovanje / spremembe:

Katerikoli igralec lahko uporabi že položene kombinacije kart, da naredi nove kombinacije. Karta dodana že obstoječi kombinaciji, mora slediti obstoječemu zaporedju.

Ko igralec pride na vrsto, lahko vzame vse karte iz že obstoječe kombinacije, ki je na mizi, ali le nekatere izmed njih (toda najmanj 3 karte morajo ostati v originalni kombinaciji). Vse odvzete karte morajo biti uporabljene pri oblikovanju nove kombinacije. Joker se ne more uporabiti za drugačno pozicijo – razen v primeru, ko je bil nadomeščen s karto s pravilno številko.

Primeri:

- 1) Lahko razširite že obstoječe zaporedje kart, na primer 6, 7, 8 v rdeči barvi z uporabo rdeče 5 ali rdeče 9 s svojega stojala. Lahko razširite obstoječo kombinacijo treh kart, npr. rdečo 8, rumeno 8 in zeleno 8, tako da dodate modro 8.
- 2) Lahko dodate novo karto že obstoječemu zaporedju ali odstranite eno karto zato, da naredite novo zaporedje. Če je na primer na mizi zaporedje zelenih 2, 3, 4, 5 in imate na primer zeleno 6, rumeno 2 in modro 2, lahko razširite zaporedje tako, da dodate zeleno 6 in nato naredite »tri iste vrste« z uporabo zelene 2, ki je že na mizi, ter svojih dveh dvojk.
- 3) Zaporedje lahko tudi razdelite. Če imate na primer zaporedje modrih 2, 3, 4, 5 in 6, lahko zgradite dve novi zaporedji tako, da dodate modro 4 in dobite zaporedji: 2, 3, 4 in 4, 5, 6.

Zaključek igre:

Igra je zaključena, takoj ko nekdo položi na mizo svojo zadnjo karto: ta igralec je zmagovalec. Ostali igralci seštejejo števila vseh kart, ki so še na njihovih stojalih. Vrednost jokerja je, tako kot vedno, 25 točk. »Negativni« skupni seštevek vseh točk se prišteje k »pozitivnemu« seštevku zmagovalca.

Igra se igra nekaj krogov. Igralci se na začetku igre dogovorijo, koliko krogov bodo igrali.

Ob zaključku igre se vse »pozitivne« in »negativne« skupne točke seštejejo za vsakega tekmovalca posebej in se na koncu odštejejo. Igralec z najvišjim številom točk je zmagovalec.

Spremenljivke:

Hand Rummy

V kolikor uspe igralcu v eni potezi položiti na mizo vse karte naenkrat, se to imenuje Hand Rummy. V tem primeru igralcu ni potrebno doseči najnižje vsote 30 točk, da bi lahko pričel s svojo prvo kombinacijo. V primeru Hand Rummyja se vsem ostalim tekmovalcem negativne točke podvojijo.

Za boljše in lažje razumevanje, si pomagajte s slikami na navodilih v tujem jeziku.

PROIZVOĐAČ: SCHMIDT SPIELE GMBH, NJEMAČKA .
DISTRIBUTER: ROK TOYS D.O.O., KAMNIŠKA 24, 1234 RADOMLJE WWW.IGRACE.EU
HR Upute za art ART: 49284-49282 MY RUMMY- Remi

UPOZORENJE: Nije za djecu do 3 godine radi sitnih dijelova koje bi dijete moglo progutati.

Broj igrača: 2 - 4

Sadržaj kutije:

106 karata
- 2 jokera
- 2 x 13 plavih karata, označenih brojevima od 1 do 13
- 2 x 13 zelenih karata, označenih brojevima od 1 do 13
- 2 x 13 crvenih karata, označenih brojevima od 1 do 13
- 2 x 13 žutih karata, označenih brojevima od 1 do 13
4 stalka
upute

Osnova:

Remi je vrlo uzbudljiva igra koja nudi bezbroj mogućih kombinacija.

Svrha igre:

Cilj igre je da se riješite svih svojih karata. Igrači pokušavaju napraviti kombinacije: kontinuirani slijed karata po vrijednosti, tri ili četiri karte iste vrste, ili dodaju karte već postojećoj kombinaciji. Pobjednik je onaj koji nakon nekoliko krugova sakupi najviše bodova.

Priprema:

Svaki igrač dobiva stalak. Pažljivo gurnite karte iz izrezanog okvira i pomiješajte ih. Svaki igrač uzima 14 karata po vlastitom izboru. Igrači stavljaju odabrane karte na stalak kako bi bile sakrivene od protivnika. Karte koje nisu bile izabrane ostaju u špilju okrenute prema dolje. Nakon što odredimo prvog igrača, igra se nastavlja u smjeru kazaljke na satu.

Tijek igre:

Svaki igrač koji dođe na red mora napraviti kombinaciju karata (ako može ili ako želi) ili uzeti kartu iz špila. Vrijeme igrača je ograničeno na dvije minute. Ako se ne može odlučiti, mora zadržati karte koje nije mogao kombinirati.

Prva kombinacija:

Da bi igrač mogao napraviti kombinaciju karata, zbroj njihovih vrijednosti (neovisno o mogućim kombinacijama) mora biti najmanje 30 bodova. Sve dok igraču ne uspije sakupiti 30 bodova, mora svaki put kada je na redu uzeti po jednu kartu. Ako mu odabrana karta pomogne postići 30 bodova, mora svejedno pričekati da dođe ponovo na red.

Kombinacije:

Kombinacija 3 ili 4 karte iste vrste napravljena s 3 ili 4 karte iste vrijednosti, ali različitih boja. Slijed je serija od najmanje 3 karte iste boje s brojevima koji se povećavaju. Primjer: crvena 4, crvena 5, crvena 6.

Jokeri:

Jokeri mogu zamijeniti bilo koju kartu bilo koje boje. Joker preuzima vrijednost karte koju nadoknađuje u kombinaciji (na kraju igre uvijek ima 25 bodova). Jokera koji je korišten u bilo kojoj kombinaciji može bilo tko i bilo kada zamijeniti kartom koju je zamijenio. Za to moraju biti ispunjena dva uvjeta, i to da je igrač već napravio svoju prvu kombinaciju, kao i da je na redu. Kombinacija karata koja je bila napravljena ne pripada nikome, stoga svaki igrač koji je položio karte za 30 bodova može upotrijebiti sve karte kada dođe na red.

Nastavak kombinacija:

Kada je red na njemu, igrač može proširiti bilo koju kombinaciju (tri iste vrste ili slijed) bilo kojom kartom koja je prikladna za kombinaciju, i to nakon što je već otvorio prvih 30 bodova.

Transformacija / promjene:

Bilo koji igrač može koristiti već položene kombinacije karata kako bi napravio nove kombinacije. Karta koja je dodana već postojećoj kombinaciji mora pratiti postojeći slijed.

Kada igrač dođe na red, može uzeti sve karte iz već postojeće kombinacije koja je na stolu ili samo neke od njih (ali najmanje 3 karte moraju ostati u originalnoj kombinaciji). Sve oduzete karte moraju biti upotrijebljene pri stvaranju nove kombinacije. Joker ne možemo upotrijebiti za drugačiju poziciju - osim u slučaju kada je bio zamijenjen kartom s pravilnim brojem.

Primjeri:

- 1) Možete proširiti postojeći slijed karata, na primjer 6, 7, 8 u crvenoj boji, koristeći crvenu 5 ili crvenu 9 sa svojeg stalka. Možete proširiti postojeću kombinaciju triju karata, npr. crvenu 8, žutu 8 i zelenu 8, tako da dodate plavu 8.
- 2) Možete dodati novu kartu već postojećem slijedu ili uklonite jednu kartu kako biste napravili novi slijed. Ako je, na primjer, na stolu slijed zelenih 2, 3, 4, 5 i imate zelenu 6, žutu 2 i plavu 2, možete proširiti slijed tako da dodate zelenu 6 i potom napravite »tri iste vrste« korištenjem zelene 2 koja je već na stolu, te svojih dviju dvojki.
- 3) Slijed možete i razdijeliti. Ako npr. imate slijed plavih 2, 3, 4, 5 i 6, možete sastaviti dva nova slijeda tako da dodate plavu 4 i dobijete slijed: 2, 3, 4 i 4, 5, 6.

Zaključak igre:

Igra je zaključena čim netko položi na stol svoju zadnju kartu: taj igrač je pobjednik. Ostali igrači zbrajaju brojeve svih karata koje se još nalaze na njihovim stalcima. Kao i uvijek, vrijednost jokera je 25 bodova. »Negativni« zajednički zbroj svih bodova dodaje se »pozitivnom« zbroju pobjednika.

Igra se igra nekoliko krugova. Igrači se na početku igre dogovore koliko će krugova igrati.

Svi »pozitivni« i »negativni« zajednički bodovi zbrajaju se na kraju igre za svakog natjecatelja posebno, a na kraju se oduzimaju. Pobjednik je igrač s najvećim brojem bodova.

Varijante:

Hand Rummy

Ako igraču uspije u jednom potezu staviti na stol sve karte odjedanput, to zovemo Hand Rummy. U tom slučaju igrač ne treba postići najniži zbroj 30 bodova kako bi počeo sa svojom prvom kombinacijom. U slučaju Hand Rummyja svim ostalim natjecateljima udvostručuju se negativni bodovi.

Za bolje i lakše razumijevanje pomozite si slikama na uputama na stranom jeziku.