

RUMMY 17^H

The NEW experience

2-6 játékos részére, 8 éves kortól • Tervezte: Reiner Knizia

Az évtizedek óta ismerjük a Rómi kártyajáték számos variációját. A **Rómi 17 - The new experience** - egy modern és kifinomult kidolgozása a römijátéknak, amelyben a 17-es szám különleges szerepet kap a végén.

Tartalom:

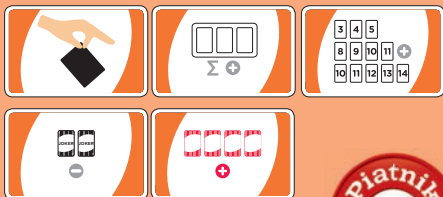
85 számkártya 5 színben,
1-17 értékkel



5 joker 5 színben



12 bónuszkártya



1 játékszabály

A játékhoz szükség van még papírra és a tollra.

Piatnik termékkód: No. 658303

© 2017 Piatnik, Wien • Nyomtatott Ausztriában • Printed in Austria



piatnik.com

A célunk a játékban

A célunk az, hogy minél több pontot gyűjtsünk a saját kártyáinkból összeállított szettek és sorok lerakásával és közben elkerüljük a büntetőpontokat. Ha sikerül teljesítenünk bónuszkártyákat, akkor még bónuszpontokat is szerezhetünk.

Előkészületek

- Válasszuk ki az első játékra az osztó játékos. Ha több játékot játszunk egymás után, akkor az osztó szerepét az óramutató járásával megegyezően mindig a következő játékos vegye át.
- Az osztó játékos keverje meg a **bónuszkártyákat**, és helyezzen el **öt lapot egymás mellé** az asztal szélére úgy, hogy a bónuszkártyákon álló kérések mindenki számára jól láthatóak legyenek. A fennmaradó bónuszkártyákra nem szükség a továbbiakban.
- Ezen kívül az osztó játékos helyezze az **öt jokert** felfordítva a bónuszkártyák sora alá.
- Az osztó játékos keverje meg a **számkártyákat**, osszon lefordítva **tíz lapot minden játékosnak**. A maradék lapokból alakítson ki egy húzópaklit az asztal közepén, végül fordítsa fel a **pakli legfelső lapját és felfordítva** tegye mellé. Minden játékos vegye a kezébe a kapott lapokat.
- A játékot az osztó bal oldalán ülő játékos kezdi, a játék iránya tőle kiindulva az óramutató járásával megegyező.

Hogyan kell játszani

- Aki soron van, az vegyen egy kártyát az asztal közepéről a kezébe. Ez lehet a lefordított pakli felső lapja, vagy a pakli mellett felfordítva fekvő legfelső lap.

KOPOGÁS

Ha a soron lévő játékos a lefordított pakli felső lapját veszi el, akkor a pakli mellett felfordítva fekvő legfelső lap a többi játékos rendelkezésre áll. Aki akarja ezt a kártyát, az kopog az asztalon, és megkapja. Akkor, ha több játékos is kopog, az a játékos kapja meg a kártyát, amelyik az óramutató járásával megegyező irányban elsőként következik. Nem az, aki elsőnek kopogott!

Kopogni csak addig engedélyezett, amíg az éppen soron lévő játékos még nem mondott be kártyákat (lásd BEMONDÁS), vagy nem tett le kártyát. A kopogás csak az aktuálisan felfordítva fekvő legfelső kártyáért lehetséges. Ha a játékos a felfordítva fekvő lapot veszi el, nem lehet kopogni. Ha egy játékosárs kopogással megszerzi a felfordítva fekvő legfelső lapot, az alatta fekvő lapért már nem lehet kopogni, az nem áll a játékosok rendelkezésére.

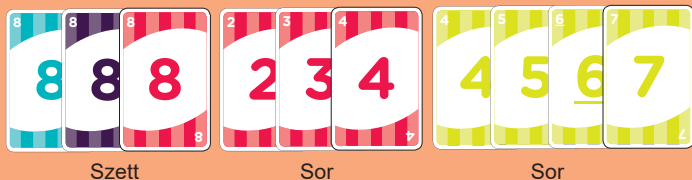
- A soron lévő játékos csak a kezében levő lapokat mondhatja be (lásd BEMONDÁS).
- A soron lévő játékosnak a lépése végén le kell tennie egy lapot a kezéből az asztal közepére. A lapot a már az asztalon felfordítva fekvő lapra kell tennie (ha van ilyen), hogy mindig csak a felső kártya legyen látható. Ezután a következő játékos jön.

BEMONDÁS

Aki bemond, az felfordítva leteszi maga elé a kezéből a bemondott lapokat. A bemondható lapkombinációk:

- **szett**, három vagy több lapból álló azonos értékű lapok,
- **sor**, három vagy több azonos színű kártya, egymás utáni értékekkel.

Példák:



Miután egy játékos letette az első lapkombinációját ugyanazon lépésében hozzáilleszthet a kezeiben tartott lapokból további lapokat a saját, valamint a többi játékos által lerakott lapkombinációkhoz. Az asztalra lerakott lapkombinációkat nem lehet átcsoportosítani.

JOKER

Akkor, ha egy játékos le tud tenni egy **legalább négy lapból álló sort** az asztal szélén fekvő egyik jokerrel, elveheti a megfelelő színű jokert, és bmondhatja a sort. Ezt a játékos az első bmondásakor is megteheti.

Példák:



A jokert később a játék folyamán bármelyik játékos kicserélheti, azzal a lappal, amelyiket a joker helyettesíti. Jokert csak olyan játékos cserélhet, aki már tett le lapkombinációt, és éppen ő van soron. A játékos leteszi a joker helyére a megfelelő kártyát a kezéből, majd elveszi a jokert.

Példák:



Figyelem: a megszerzett jokert nem lehet kézbe venni, még **ugyanazon lépésben le kell tenni egy** lapkombinációban, vagy hozzá kell illeszteni az egyik asztalon fekvő kombinációhoz. Egy joker állhat egy kombinációban bármilyen kártya helyén az adott színben. Mindegyik kombináció (szett, sor) legfeljebb 1 jokert tartalmazhat. Egy szettben nem lehet két azonos kártya.

Példák arra, ahogyan a joker használata NEM lehetséges:



Játék vége és az értékelés

A játék kétféle módon érhet véget:

- Egy játékos a lépésében az összes lapját bementdta, azaz letette egy lapkombinációban, és a lépése végén az utolsó lapját felfordítva lerakta az asztal közepére. Ha a játékos utolsó lapja 17-es, akkor érvénybe lép a **RUMMY 17!** Ez azt jelenti, hogy a játék folyamán szerzett összes bónuszpont és büntetőpont megduplázódik (lásd az értékelést).
- Egy játékos elveszi a húzópakliból az utolsó lapot, és véghez viszi a lépéseit.

Ezt követi az értékelés.

Értékelés

A játékosok nevei alá fel kell írni a megszerzett pontokat a következők alapján:

Büntetőpontok: a játékosok a kezeikben maradt lapok után büntetőpontokat kapnak a lapok értékétől függően: 1-9 értékű lapokért 1 büntetőpont, a 10-17 értékű lapokért pedig 2 büntetőpont jár.

Példák:



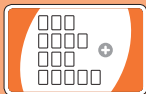
4 büntetőpont



6 büntetőpont

Bónuszpontok: a játékosok bónuszpontokat az asztal szélén fekvő bónuszkártyák teljesítéséért kapnak. Az a játékos, aki teljesít egy bónuszkártyát, az elveszi és lefordítva maga elé teszi azt. Egy bónuszkártya 3 bónuszpontot ér. Abban az esetben, ha több játékos is teljesítette ugyanazt a bónuszkártyát, akkor minden érintett játékos megkapja a 3 bónuszpontot. Ennek jelzésére a döntetlenben érintett játékosok mindannyian kapnak egy bónuszkártyát a játék elején félretett bónuszkártyák felhasználásával. Minden bónuszkártya 3 bónuszpontot ér.

A bónuszkártyák elvárásai részletesen:



A legtöbb kártya: aki előtt a legtöbb kártya van



A legtöbb szett: aki előtt a legtöbb szett van



A legtöbb sor: aki előtt a legtöbb sor van



A leghosszabb szett: aki előtt a legtöbb lapból álló szett van



A leghosszabb sor: aki előtt a leghosszabb sor van



A legtöbb 1/2/3: aki előtt a legtöbb 1, 2 és 3-as értékű lap van



A legtöbb 8/16: aki előtt a legtöbb 8 és 16-os értékű lap van



A legtöbb piros: aki előtt a legtöbb piros lap



A legkevesebb kék: aki előtt a legkevesebb kék lap van



A legkevesebb joker: aki előtt a legkevesebb joker van



A legnagyobb hármas: aki előtt az a 3 lapból álló lapkombináció van, amelyik összesített értéke a legmagasabb



A játék befejezése: aki befejezte a játékot érvényes lapkombinációval és az utolsó kártyájának eldobásával.

Figyelem!

- A példákban ábrázolt kártyalapok darabszáma példaértékű, kivétel ez alól „A legnagyobb hármas”, mert annak pontosan három kártyalapból kell állnia.
- A példákban ábrázolt fehér kártyalapok fekete számokkal

példaértékűek, tehát bármelyik számkártya értékét és színét szimbolizálják.



A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft!

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu
www.piatnik.hu

Like us on Facebook:
facebook.com/PiatnikBudapest

