

## Disney 100 Rummy

Variací karetní hry Rommé, zvané také Rummy, je nespočet a nikde pro tuto hru neexistují pevná pravidla. Hraje se s 2 x 52 kartami a šesti žolíky. Často se také hraje jen se čtyřmi nebo dvěma žolíky. Jeden z hráčů rozdává všem hráčům jednotlivě po sobě 13 karet. Hráč na levé straně od rozdávajícího dostane 14 karet. Zbývající karty se položí na hromádku barvou dolů doprostřed stolu. Toto je dobírací balíček.

### **Cíl hry:**

Odložit co nejrychleji všechny své karty v konkrétních kombinacích. Kombinace se musí skládat alespoň ze tří karet. Buď

a) jako sled po sobě jdoucích karet jedné barvy (postupka), nebo

b) jako karty stejné hodnoty různých barev (set). Pořadí v jedné barvě je: eso – dvojka – trojka – čtyřka – a tak dále až do desítky – kluk – dáma – král – eso. Eso se tedy může zařadit buď před dvojku (jako nejnižší karta) nebo také za krále (jako nejvyšší karta). Postupka je proto např. pořadí desítka – kluk – dáma nebo trojka – čtyřka – pětka ve stejné barvě.

Set jsou například tři králové nebo čtyři pětky v různých barvách. Barva se v jednom setu nesmí objevit dvakrát.

### **Průběh hry:**

Hráč nalevo od rozdávajícího začíná a položí jednu kartu, kterou nepotřebuje, barvou nahoru na odkládací balíček. Další hráč si musí vzít jednu kartu z dobíracího balíčku a odloží rovněž jednu nepotřebnou kartu. Pokud se hráči hodí horní karta z odkládacího balíčku, může si ji vzít, ale z dobíracího balíčku si pak už nemusí brát žádnou kartu. Jakmile byl každý hráč jednou na tahu, smí se začít s vykládáním souvisejících karet.

### **Hlášky:**

Pokud má hráč na ruce postupku nebo set a tyto karty mají celkovou hodnotu minimálně 30, může je vyložit barvou nahoru jako první hlášku. Karty mají následující hodnoty: Eso se počítá jako 1 nebo 11, podle toho, zda je před dvojkou nebo za králem. Hodnoty ostatních karet: Všechna vyobrazení (král, dáma, kluk) a desítka se počítají jako 10 bodů; body všech ostatních karet odpovídají vytištěné číselné hodnotě karty. Hranice 30 bodů platí jen pro první hlášku. Kdo již tuto hodnotu vyložil, smí vykládat postupky a sety s nižší celkovou hodnotou nebo dokonce dokládat odpovídající jednotlivé karty k vyloženým kombinacím a to jak k vlastním, tak i ke kombinacím ostatních hráčů. Ale samozřejmě, jen když je hráč na řadě, nikdy mezitím.

Pokud nemůže hráč vyložit ani přiložit žádnou další kartu, položí na konci svého tahu na odhazovací balíček jednu zbytečnou kartu. Hodí-li se tato odhozená karta jinému hráči, zaklepe a má možnost ji získat. K tomu si ale musí zároveň vzít jednu trestnou kartu z dobíracího balíčku. Přednost má vždy hráč, který je na řadě jako další ve směru hodinových ručiček. Když se jedná o odhozenou kartu předchozího hráče, nemusí být tažena žádná trestná karta.

**Žolík:**

Žolíci jsou nejcennější karty ve hře, mohou být vyloženi jako náhrada jakékoli karty a jejich hodnota odpovídá vždy hodnotě karty, kterou žolík nahrazuje. Pokud někdo v průběhu hry dostane na ruku kartu, za kterou byl vyložen žolík, může být tento žolík ukraden a do kombinace se za něho vyloží odpovídající karta.

**Konec hry:**

Vyhrává ten, kdo se jako první zbaví všech karet. Poslední karta musí být položena na odkládací balíček a zavolá se „Rommé“. Všichni ostatní hráči spočítají body karet, které jim zůstaly na ruce; tyto jsou zapsány jako trestné body. Počítá se: žolík = 20, eso = 11, všechny ostatní karty jako při vykládání. Když hráči zůstalo na ruce 1 eso, 1 král, 2 dámy, 2 osmičky, 1 desítka a 1 žolík, počítá se:  $1 \times 11 + 1 \times 10 + 2 \times 10 + 2 \times 8 + 1 \times 10 + 1 \times 20 = 87$ .

**Rommé s dokládáním**

Každý hráč smí dokládat své odpovídající karty k setům a postupkám ostatních hráčů. Základní pravidlo: Dokládat se může pouze tehdy, pokud již byl vyložen alespoň jeden set nebo jedna postupka. Počet 30 bodů je považován za dosažený, i když byl získán doloženou kartou. Vyhrává ten, kdo jako první vyloží nebo doloží všechny své karty. Poslední karta se položí na odkládací balíček. Kdo jako první vyloží všechny své karty, bude mu jako odměna škrtnuto 40 trestných bodů z předchozí hry. Komu zůstane na ruce jako poslední jeden žolík, tomu bude škrtnuto 20 trestných bodů. Naopak 20 trestných bodů se přičte hráči, který začne vykládat jako první, ale na konci nevyhraje.

**HERNÍ VARIANTY HRDINOVÉ PROTI PADOUCHŮM****Boj hrdinů proti padouchům**

2 nebo 4 hráči

Všechny karty se roztřídí na „hrdiny“ (červené karty) a „padouchy“ (černé karty). Vytvoří se 2 týmy, závisle na počtu hráčů se jedná o jednoho nebo dva hráče co tým. Musí se jednat o sudý počet hráčů, to znamená 2 nebo 4 osoby. Tým hrdinů dostane všechny karty hrdinů, tým padouchů dostane všechny karty padouchů. Tyto karty jsou rovnoměrně rozděleny mezi hráče. Každý hráč má svou vlastní hromádku karet, ze které je otočena a odkryta pouze horní karta.

Nejmladší hráč dá startovní signál a poté otočí všichni hráči současně nejvyšší kartu ze své hromádky. Vyhrává karta s nejvyšší hodnotou (žolík = 20, eso = 11, kluk/dáma/král = 10, všechny karty s čísly se počítají stejně jako jejich natištěná hodnota). Hráč s nejvyšší hodnotou karty získá všechny otočené karty. V případě, že je nejvyšší hodnota dvou nebo více karet stejná, následuje zdvih, také zvaný štych. Hráči se stejnou hodnotou karet otočí znovu horní kartu ze své hromádky, nejvyšší karta vyhrává. Cílem hry je nasbírat co nejvíce karet a porazit tým „padouchů“, aby vyhráli „hrdinové“.

## Kárová 8

2-4 hráči

Hraje se s karetním balíčkem s 52 kartami. Každá karta každé barvy musí být obsažena jednou, žolíci se vyřadí. Každý hráč dostane 6 karet. Zbývající karty tvoří dobírací balíček. Před začátkem hry se určí, kdo hraje v týmu „hrdinů“ a kdo v týmu „padouchů“.

Cílem hry je vyložit na stůl všech 13 karet každé barvy, každého symbolu. Jsou-li všechny červené karty vyloženy jako první, vyhrává tým hrdinů. Jsou-li jako první vyloženy všechny černé karty, vyhrává tým padouchů. Začíná se osmičkami, které jsou vyloženy pod sebou. Jako první je na řadě hráč s červenou károvou 8, na které je zobrazen Simba. Pokud tuto kartu nikdo nemá, začíná jiný hráč s jinou osmičkou na ruce. Jsou-li ještě všechny osmičky v dobíracím balíčku, bere se tak dlouho, dokud neodkryje první hráč 8 a může začít. Všechny ostatní karty jsou pak dokládány v sestupném nebo vzestupném pořadí, tj. 7, 6, 5 atd. v jednom směru a 9, 10, kluk atd. ve druhém směru. Nesmí ale vzniknout žádné mezery. Například 6 se může doložit jen k již vyložené barevně shodné 7.

Dokládá se jedna karta co tah a kdo neumí doložit žádnou kartu, vezme si jednu kartu z dobíracího balíčku. Oba týmy se musí snažit chytrým zadržováním karet dosáhnout toho, aby jejich vlastní tým vyhrál. Vyhrává tým se všemi vyloženými kartami.

## Disney 100 Rummy

Für Rommé existieren unzählige Varianten, nirgendwo gibt es feste Regeln für dieses Spiel. Man braucht ein Rommé-Spiel mit 2 x 52 Karten und sechs Jokern. Oft wird auch mit nur vier oder zwei Jokern gespielt. Eine Person verteilt reihum an jeden Spielenden einzeln je 13 Karten. Die Person links vom Gebenden bekommt 14 Karten. Die restlichen Karten kommen auf einen verdeckten Stapel in die Tischmitte. Dieser bildet den Ziehstapel.

### Ziel des Spiels:

Alle seine Karten möglichst schnell in bestimmten Kombinationen auf dem Tisch abzulegen. Eine Kombination muss aus mindestens drei Karten bestehen. Entweder a) Karten von gleicher Farbfamilie in lückenloser Reihenfolge (Sequenz), oder b) gleichwertige Karten von verschiedener Farbe (Satz). Die Reihenfolge innerhalb der Farben ist dabei: Ass – Zwei – Drei – Vier – und so weiter bis Zehn – Bube – Dame – König – Ass. Das Ass kann also sowohl vor der Zwei (als niederste Karte) als auch hinter dem König (als höchste Karte) rangieren. Eine Sequenz ist also z.B. die Folge Zehn – Bube – Dame oder Drei – Vier – Fünf in einer einheitlichen Farbe. Ein Satz sind z.B. drei Könige oder vier Fünfen in verschiedenen Farben. Eine Farbe darf dabei in einem Satz nicht zweimal vorhanden sein.

### Spielverlauf:

Die Person links vom Gebenden beginnt und legt eine Karte, die nicht gebraucht wird, offen auf einen Ablagestapel. Die nachfolgende Person muss eine Karte ziehen und ebenfalls eine unnütze Karte ablegen. Kann er die bereits offenliegende Karte brauchen, so darf diese genommen werden, aber dafür muss keine zusätzlich vom Ziehstapel gezogen werden. War jeder Spielende einmal an der Reihe, dürfen nun zusammengehörige Karten abgelegt werden.

### Meldungen:

Hat ein Spielender eine Sequenz oder einen Satz auf der Hand, dessen Karten zusammen wenigstens einen Gesamtwert von 30 haben, so darf er sie als Erstmeldung offen auf den Tisch legen. Die Karten haben dabei folgende Werte: Das Ass zählt 1 oder 11, je nachdem, ob es vor der Zwei oder hinter dem König liegt. Die weiteren Kartenwerte: Alle Bilder (König, Dame, Bube) und die Zehn zählen 10 Augen; bei allen übrigen Karten sind die Augenwerte aufgedruckt. Die Schallmauer von 30 Augen gilt nur für die Erstmeldung. Wer sie hinter sich hat, darf auch Sätze und Sequenzen von geringerem Wert auslegen oder sogar passende einzelne Karten an vorhandene Meldungen anlegen – bei sich und auch bei den ausgelegten Karten der Mitspielenden. Aber natürlich nur, wenn man an der Reihe ist, niemals zwischendurch.

Kann eine Person keine weitere Karte auf den Tisch ablegen, so legt sie zum Abschluss der Meldung immer eine unnütze Karte auf den Ablagestapel ab. Wenn ein Mitspielender diese Karte gebrauchen kann, so hat dieser stets die Möglichkeit, diese durch Klopfen zu bekommen. Dazu muss allerdings eine zusätzliche Strafkarte vom Ziehstapel aufgenommen werden. Vorrecht hat stets die Person, welcher im

Uhrzeigersinn als nächstes an der Reihe ist. Sollte die ausgelegte Karte vom vorherigen Spielenden aufgenommen werden, muss keine Strafkarte gezogen werden.

### **Joker:**

Die Joker sind die wertvollsten Karten im Spiel, sie können für jede beliebige Karte abgelegt werden und zählen stets so viel wie die Karte, die sie ersetzen. Bekommt im Laufe des Spiels jemand eine Karte auf die Hand, für die bereits ein Joker ausgelegt ist, so kann dieser Joker geraubt und dafür die richtige Karte hingelegt werden.

### **Das Ende des Spiels:**

Gewonnen hat, wer zuerst sämtliche Karten loswerden konnte. Als letzte Karte muss noch eine auf den Ablagestapel gelegt und „Rommé“ gerufen werden. Alle anderen Spieler zählen nun die Augen der Karten, die sie noch auf der Hand haben; diese werden ihnen als Minuspunkte angeschrieben. Dabei zählen: Joker = 20, Ass = 11, alle übrigen Karten so viel wie beim Auslegen. Wenn jemand also noch 1 Ass, 1 König, 2 Damen, 2 Achten, 1 Zehn und 1 Joker besitzt, so wird gerechnet:  $1 \times 11 + 1 \times 10 + 2 \times 10 + 2 \times 8 + 1 \times 10 + 1 \times 20 = 87$ .

### **Rommé mit Anlegen**

Jeder Spielende darf seine passenden Karten an die Sätze und Sequenzen des anderen anlegen. Grundregel: Angelegt werden darf nur, wenn mindestens schon ein Satz oder eine Sequenz ausgelegt wurde. Die Augenzahl 30 gilt dabei auch dann als erreicht, wenn sie durch die anzulegende Karte zustande kommt. Gewonnen hat, wer zuerst alle Karten aus- oder angelegt hat. Die letzte Karte darf auf den Ablagestapel abgeworfen werden. Wer alle seine Karten zuerst ausgelegt hat, bekommt 40 Verlustpunkte aus dem vorangegangenen Spiel als Belohnung abgezogen. Wer nur einen Joker übrig behält, bekommt 20 Verlustpunkte gestrichen. 20 Verlustpunkte werden dem Spielenden aufgerechnet, der zuerst mit dem Auslegen anfängt – und doch nicht gewinnt.

## **SPIELVARIANTEN HELDEN GEGEN SCHURKEN**

### **Helden-gegen-Schurken-Duell**

2 oder 4 Spieler

Alle Karten werden nach „Helden“ (rote Karten) und „Schurken“ (schwarze Karten) sortiert und es werden 2 Teams gebildet, je nach Anzahl der Spielenden seid ihr eine oder zwei Personen pro Team. Man benötigt eine gerade Anzahl an Spielenden, also 2 oder 4 Personen. Das Helden-Team erhält alle Heldenkarten, das Schurken-Team erhält alle Schurkenkarten. Diese werden zu gleichen Teilen an die Spielenden verteilt. Jeder Spielende hat nun einen eigenen Kartenstapel, von diesem wird jeweils nur die oberste Karte aufgedeckt.

Der jüngste Spielende gibt das Startsignal und dann decken alle Spielenden gleichzeitig die obersten Karten ihres Kartenstapels auf. Dabei gewinnt die Karte, die den höchsten Kartenwert hat (Joker = 20, Ass = 11, Bube/Dame/König = 10, alle Zahlen-

Karten zählen so viel wie ihr aufgedruckter Wert). Der Spielende mit dem höchsten Kartenwert bekommt alle aufgedeckten Karten. Ist der höchste Kartenwert von zwei oder mehr Karten gleich, dann gibt es ein Stechen. Die Spielenden mit gleichen Kartenwerten decken erneut die oberste Karte ihres Kartenstaples auf, die höchste Karte gewinnt. Ziel des Spiels ist es, so viele Karten wie möglich zu sammeln und das Team „Schurken“ zu schlagen, damit die „Helden“ siegen.

### **Karo 8**

2-4 Spieler

Es wird mit einem Kartendeck aus 52 Karten gespielt. Jede Karte pro Farbe muss einmal dabei sein, die Joker werden aussortiert. Jeder Spieler erhält 6 Karten. Aus den restlichen Karten wird der Nachziehstapel gebildet. Vor dem Spiel wird festgelegt, wer im Team „Helden“ und wer im Team „Schurken“ ist.

Ziel des Spiels ist es alle 13 Karten je Farbe bzw. Eckzeichen auf dem Tisch auszulegen. Liegen alle roten Karten zuerst, dann gewinnt das Helden-Team, liegen alle schwarzen Karten zuerst, dann hat das Schurken-Team gewonnen. Dabei startet man mit den 8en, die untereinandergelegt werden. Der Spielende mit der roten Karo 8, auf der Simba abgebildet ist, beginnt. Hat keiner diese Karte, dann beginnt eine Person mit einer anderen 8 auf der Hand. Sind alle 8en im Ziehstapel, dann wird so lange gezogen, bis der erste Spielende eine 8 zieht und beginnen kann. Alle anderen Karten werden dann nach absteigender bzw. aufsteigender Reihenfolge angelegt, also 7, 6, 5 usw. in die eine Richtung und 9, 10, Bube usw. in die andere Richtung. Dabei dürfen keine Lücken gebildet werden. Eine 6 zum Beispiel kann man nur anlegen, wenn die farblich passende 7 bereits gelegt wurde.

Angelegt wird eine Karte pro Zug, wer nicht anlegen kann, der zieht eine Karte vom Nachziehstapel. Die beiden Teams müssen durch geschicktes zurückhalten von Karten versuchen, dass das eigene Team gewinnt. Gewonnen hat das Team, bei dem alle Karten ausliegen.

## Disney 100 Rummy

There are countless versions of the game rummy, but everybody plays to different rules. You need a rummy game with 2 packs of 52 cards and six jokers. It is often also played with only four jokers or even two. Each person is dealt 13 cards. The person to the left of the dealer gets 14 cards. The rest of the cards are placed face down in a pile in the middle of the table. This is used as the draw pile.

### **Purpose of the game:**

To place all your cards on the table in certain combinations as quickly as possible. A combination must include at least three cards. Either

a) cards of the same suit in order (run), or

b) cards of the same value in different suits (set) The order within cards of the same suit is therefore: ace-two-three-four and so on until ten-jack-queen-king-ace. The ace can either be placed before the two (as the lowest card) or after the king (as the highest card). A run is therefore e.g. ten-jack-queen or three-four-five in one single suit.

A set is e.g. three kings or four fives in different suits. A set must not contain two cards of the same suit.

### **How to play:**

The person to the left of the dealer begins, and places a card that he/she doesn't need face up on a discard pile. The next person must take a card and also get rid of a card he/she doesn't need. If he/she needs the card which has already been placed face-up he/she may take it, but no other cards may be taken from the draw pile. After each player has taken a turn once, only cards which go together may be discarded.

### **Melds:**

If a player has a run or a set which adds up to at least 30 points, he/she may lay it on the table as a first meld. Cards are worth the following: the ace counts as either 1 or 11 points depending on whether it is placed before the two or after the king. Other cards: all face cards (king, queen, jack) and the ten are worth 10 points, while the other cards are worth their face value. The 30-point minimum only applies to the first meld. A player who has already made a meld may also put down sets and runs of a lower value or even add suitable individual cards to existing melds – both to his/her own melds as well as those of other players. Of course, this only applies when it is his/her turn.

If a player can't put down any more cards on the table, he/she always puts an unneeded card on the discard pile to finish a meld. If another player can use this card, he/she can claim it by tapping on the table. However, he/she must take an extra penalty card from the draw pile. The person who is next in line in a clockwise direction always has first choice. If the card played should have been picked up by the previous player, no penalty cards need to be taken.



## **Jokers:**

The jokers are the most valuable cards in the game, as they can be used instead of any card, and they count for the same as the card they replace. If a player receives a card for which a joker has already been played, the joker may be taken and the correct card put down in its place.

## **End of the game:**

The winner is the first person to get rid of all their cards. The player must place their last card onto the discard pile and call out "rummy". All other players then add up the value of the cards in their hand and deduct the total from their score. Here joker = 20, ace = 11, and all other cards are worth the same as when melded. So if someone is left with 1 ace, 1 king, 2 queens, 2 eights, 1 ten and 1 joker, his total score would be:  $1 \times 11 + 1 \times 10 + 2 \times 10 + 2 \times 8 + 1 \times 10 + 1 \times 20 = 87$ .

## **German rummy**

Each player may add cards to the sets and runs of other players where appropriate. However, a player may only add cards after they have already put down a set or run of their own. In this version, the 30-point minimum can also be achieved by adding extra cards. The first player to meld or lay off all of his/her cards wins the game. The last card may be placed on the discard pile. The first player to dispose of all of his/her cards has 40 penalty points deducted from the previous round's score as a reward. If a player only has a joker left at the end, 20 penalty points are deducted. 20 penalty points are added to the score of any player who starts off by making a meld but does not win.

## **HEROES AGAINST VILLAINS VERSIONS**

### **Heroes against villains duel**

2 or 4 players

All cards are divided into "heroes" (red cards) or "villains" (black cards) and the players are divided into two teams of either one or two people. This means you need an even number of players – either two or four. The hero team gets all the hero cards and the villain team gets all the villain cards. These are evenly distributed among the players. Each player now has their own pile of cards, of which only the top card is facing upwards.

The youngest player starts the game off and then all players show the top card in their pile at the same time. The winning card is the card with the highest value (joker = 20, ace = 11, jack/queen/king = 10, all numbered cards are worth the same as their face value). The player with the highest-value card gets all the cards that have been turned over. If there are two or more cards which jointly have the highest value, a play-off is held. The players whose cards have the same value turn over the top card on their pile again and the highest-value card wins. The purpose of the game is to acquire as many cards as possible and for the heroes to defeat the villains!



## Karo 8

2-4 players

Karo 8 is played with a pack of 52 cards. There must be one of each card for each suit and the jokers are filtered out. Each player receives 6 cards. A draw pile is made up of the remaining cards. Before the game it is decided who is in the "heroes" team and the "villains" team.

The aim is to put down all 13 cards of each suit on the table. If all red cards are put down first then the heroes team are the winners, and if all black cards are put down first then the villains team have won. The game starts with the 8s, which are placed underneath one another. The player with the red Karo 8 with a picture of Simba on it begins. If nobody has this card then a player with a different 8 in their hand begins instead. If all the 8s are in the draw pile, players pick from it until somebody picks an 8 and can begin the game. Runs of all other cards are placed in either ascending or descending order, meaning 7, 6, 5 in one direction and 9, 10, jack etc in the other direction. This means that there can be no gaps between runs. For example, it is only possible to play a 6 when a 7 of the right colour has already been put down.

One card is added for each turn, and if a player can't go then he/she must pick up a card from the pile. Both teams must try to win by holding onto their cards until the right time. The first team to put down all their cards is the winner.

## Disney 100 Rummy

Existen innumerables variantes para jugar al rummy y no existen reglas fijas para este juego en ninguna parte. Se necesita un juego de rummy con 2 x 52 cartas y seis comodines. A veces el juego suele jugarse con sólo cuatro o dos comodines. Una persona reparte 13 cartas a cada jugador por turnos. La persona situada a la izquierda del repartidor recibe 14 cartas. Las cartas restantes se colocan en una pila boca abajo en el centro de la mesa. De esta pila se irán sacando las cartas.

### Objetivo del juego:

Colocar todas tus cartas sobre la mesa en combinaciones específicas lo más rápido posible. Una combinación debe constar de al menos tres cartas. Ya sean:

a) cartas del mismo color en orden de palo (secuencia), o  
b) cartas equivalentes de diferente color (conjunto). El orden dentro de los colores es: As – Dos – Tres – Cuatro – y así sucesivamente hasta Diez – Sota – Reina – Rey – As. Por lo tanto, el As puede estar delante del Dos (como la carta más baja) o detrás del Rey (como la carta más alta). Una secuencia podría ser, por ejemplo, Diez – Sota – Reina o Tres – Cuatro – Cinco y todo del mismo color.

Un conjunto sería, por ejemplo, tres Reyes o cuatro Cincos de diferentes colores. No podrá haber un mismo color dos veces en un conjunto.

### Desarrollo del juego:

La persona a la izquierda del repartidor comienza y coloca una carta que no está en uso boca arriba en una pila de descartes. La siguiente persona debe sacar una carta y también colocar una carta que no sirva. Si necesita la carta que ya está puesta boca arriba, puede cogerla, y no será necesario que saque una carta adicional de la pila que está boca abajo. Cuando todos los jugadores hayan pasado por su turno se podrán descartar las cartas iguales.

### Combinaciones:

Si un jugador tiene en su mano una secuencia o un conjunto cuyas cartas juntas tienen un valor total de al menos 30, puede colocarlas boca arriba sobre la mesa como primera combinación. En este caso, las cartas tendrán los siguientes valores: El As puede tener 1 u 11 puntos, dependiendo de si está delante del Dos o detrás del Rey. Las demás cartas tienen la siguiente puntuación: Todas las imágenes (Rey, Reina, Sota) y los Diez valen 10, mientras que las demás cartas valen según el número impreso. La barrera de los 30 puntos sólo se aplica a la primera combinación. Quien ya haya dejado atrás la barrera de los 30 puntos, podrá empezar a colocar conjuntos y secuencias de menor valor o incluso añadir cartas individuales iguales a las combinaciones existentes, tanto en las suyas como en las de otros jugadores. Aunque, obviamente, sólo lo podrá hacer cuando sea su turno.

Si un jugador no puede colocar otra carta sobre la mesa, siempre tendrá que colocar una carta que no sirva en la pila de descartes después de haber puesto la com-

binación. Si a un jugador le viene bien la carta que se ha descartado, siempre podrá conseguirla golpeando la mesa. Sin embargo, para ello es necesario coger una carta de penalización adicional del mazo que está boca abajo. La persona cuyo turno sea el siguiente en el orden de las agujas del reloj siempre tendrá prioridad en conseguir la carta descartada. Si la carta jugada es recogida por el jugador anterior, no se deberá sacar ninguna carta de penalización.

**Comodín:**

Los comodines son las cartas más valiosas del juego, pueden sustituir cualquier carta y siempre cuentan tanto como la carta que reemplazan. Si, en el transcurso del juego, alguien recibe una carta para la que ya se ha colocado un comodín, podrá robar dicho comodín y colocar en su lugar la carta a la que reemplaza.

**Fin del juego:**

El ganador será aquel que se deshaga primero de todas las cartas. La última carta debe colocarse en la pila de descartes y se deberá cantar «Rummy». Luego, los demás jugadores contarán los puntos de las cartas que aún tienen en la mano; estos serán contabilizados como puntos negativos. Es decir: Comodín = 20, As = 11, la puntuación negativa de las demás cartas equivale al mismo valor que cuando se colocaron. Así pues, si alguien todavía tiene 1 As, 1 Rey, 2 Reinas, 2 Ochos, 1 Diez y 1 Comodín, el cálculo es el siguiente:  $1 \times 11 + 1 \times 10 + 2 \times 10 + 2 \times 8 + 1 \times 10 + 1 \times 20 = 87$ .

**Rummy añadiendo**

Cada jugador puede añadir las cartas iguales que tenga a los conjuntos y secuencias del otro jugador. Reglas básicas: Sólo podrán añadirse cartas si ya se ha puesto sobre la mesa al menos un conjunto o una secuencia. Los 30 puntos también se consideran alcanzados si lo consigue la carta que se va a colocar. El ganador será la persona que primero añada o retire todas las cartas. La última carta se puede añadir a la pila de descartes. Al primer jugador que coloque todas sus cartas se le descontarán como recompensa 40 puntos de penalización de la partida anterior. Si el jugador sólo se queda con un comodín se le descontarán 20 puntos de penalización. Se añadirán 20 puntos de penalización al jugador que empiece a colocar primero, y aún así no gane.

**VARIANTES DEL JUEGO HÉROES VS VILLANOS****Duelo de héroes contra villanos**

2 o 4 jugadores

Todas las cartas se clasifican en «héroes» (cartas rojas) y «villanos» (cartas negras) y se forman 2 equipos, dependiendo del número de jugadores habrá una o dos personas por equipo. Se necesita un número par de jugadores, es decir, 2 o 4 personas. El equipo de héroes recibe todas las cartas de héroes, el equipo de villanos recibe todas las cartas de villanos. Las cartas se repartirán de modo que todos los jugado-

res tengan la misma cantidad de cartas. Cada jugador tiene ahora su propio montón de cartas, del que sólo se revela la carta superior.

El jugador más joven da la señal de inicio y seguidamente todos los jugadores revelan simultáneamente las primeras cartas de su mazo. La carta que tenga el valor más alto gana (Comodón = 20, As = 11, Sota/Reina/Rey = 10, todas las cartas numéricas cuentan tanto como su valor impreso). El jugador que al final del juego tenga el valor de carta más alto recibe todas las cartas que se han destapado. Si el valor más alto de dos o más cartas es el mismo, entonces habrá un desempate. Para ello, los jugadores con el mismo valor de carta vuelven a dar la vuelta a la carta de arriba de su mazo, gana la carta más alta. El objetivo del juego es reunir tantas cartas como sea posible y derrotar al equipo de los «Villanos» para que ganen los «Héroes».

## Diamantes 8

2-4 Juegos

Se juega con una baraja de 52 cartas. Cada carta por color debe incluirse una vez; los comodines se quitan. Cada jugador recibe 6 cartas. La pila para robar se forma con las cartas restantes. Antes de empezar la partida se decide quién pertenece al equipo de los «Héroes» y quién al de los «Villanos».

El objetivo del juego es colocar las 13 cartas de cada color o del mismo palo sobre la mesa. Si se colocan todas las cartas rojas primero, entonces gana el equipo de los Héroes, y si se colocan primero todas las cartas negras, gana el equipo de los Villanos. Se empieza poniendo los 8, que van colocándose uno debajo de otro. Comienza el jugador con el 8 rojo de diamantes en el que aparece Simba. Si nadie tiene esta carta, entonces empieza alguien que tenga un 8 en su mano. Si todos los 8 están en la pila para robar, se seguirán sacando cartas hasta que alguien saque un 8 y se puede empezar a jugar. A continuación, se colocan todas las demás cartas en orden descendente o ascendente, es decir, 7, 6, 5, etc. en una dirección y 9, 10, Sota, etc. en la otra. Los números deben ser correlativos. Por ejemplo, se puede colocar un 6 si ya se ha colocado el 7 correspondiente.

Se coloca una carta por turno; si no se puede colocar una carta, se deberá robar una carta de la pila para robar. Cada equipo debe intentar ganar reteniendo las cartas de forma inteligente. Gana el equipo que primero coloque todas las cartas.

## Disney 100 Rummy

Il existe un nombre incalculable de variantes du Rami, mais il n'existe pas de règle unique pour ce jeu. Le jeu se joue avec un jeu de Rami de 2 x 52 cartes et six jokers. Souvent, la partie se déroule avec seulement quatre ou deux jokers. Une personne distribue à tour de rôle 13 cartes à chaque joueur. Le joueur à gauche du donneur reçoit 14 cartes. Les cartes restantes sont posées face cachée au centre de la table et forment la pioche.

### But du jeu :

poser le plus rapidement possible toutes ses cartes sur la table dans des combinaisons précises. Une combinaison doit être composée au minimum d'un ensemble de trois cartes. Soit :

- a) Cartes de la même famille, dans l'ordre (séquence), soit
- b) Cartes de même valeur de couleurs différentes (séquence). Une séquence au sein d'une même couleur est : as - deux - trois - quatre - et ainsi de suite jusqu'au dix - valet - dame - roi - as. L'as peut donc être soit avant le deux (avec la valeur la plus basse) soit après un roi (avec la valeur la plus haute). Une séquence est ainsi par exemple représentée par une suite dix - valet - dame ou trois - quatre - cinq de la même couleur.

Une série représente par ex. trois rois ou quatre 5 dans des couleurs différentes. Une série ne peut donc pas comporter deux cartes de la même couleur.

### Déroulement du jeu :

le joueur assis à gauche du donneur commence et pose une carte qui lui est inutile, face visible, sur une pile de défausse. Le joueur suivant tire une carte et pose à son tour une carte inutile. Si la carte qui vient d'être posée l'intéresse, il peut la prendre mais il ne peut alors pas tirer de carte de la pioche. Ce n'est que lorsque chaque joueur a joué un tour que les séries ou les suites de cartes peuvent être annoncées.

### Annonces :

si un joueur a une suite ou une série à présenter, et si la valeur totale des cartes est d'au moins 30, il peut les poser sur la table pour sa première annonce. Les cartes ont les valeurs suivantes : un as vaut 1 ou 11, selon qu'il est placé avant un deux ou après un Roi. Autres valeurs des cartes : toutes les figures (roi, dame, valet) et le dix comptent pour 10 points ; pour toutes les autres cartes, les valeurs sont celles de la carte. La barrière des 30 points n'est valable que pour la première annonce. Ensuite, le joueur peut poser des séries ou des séquences de valeur inférieure ou même poser des cartes individuelles adaptées sur des annonces existantes - sur les siennes et sur celles posées par les autres joueurs. Mais bien sûr uniquement lorsque c'est à son tour de jouer, jamais entre les deux.

Lorsque le joueur n'a pas d'autre carte à poser sur la table, il dépose une carte inutile sur la pile de défausse après son annonce. Si un joueur est intéressé par cette

carte, il peut la prendre en tapant dessus. Il doit toutefois aussi prendre une carte de pénalité supplémentaire dans la pioche. Le joueur dont c'est le tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, est toujours prioritaire. Si la carte posée est prise par le joueur précédent, aucune carte de pénalité ne doit être tirée.

### **Joker :**

les jokers sont les cartes les plus précieuses du jeu puisqu'ils peuvent être posés à la place de n'importe quelle carte et qu'ils ont la valeur de la carte qu'ils remplacent. Si au cours du jeu un joueur possède une carte pour laquelle un joker a déjà été posé, il peut alors récupérer ce joker et poser la bonne carte à sa place.

### **Fin de la partie :**

le joueur qui a pu le premier se débarrasser de toutes ses cartes a gagné. La dernière carte à jouer est posée sur la pile de défausse et il faut crier « Rami ». Les autres joueurs comptent alors les points des cartes qu'ils ont en main, ils seront notés en points négatifs. Valeur des cartes : joker = 20, as = 11, toutes les autres cartes autant que si elles avaient été posées. Voici le mode de calcul si un joueur possède 1 as, 1 roi, 2 dames, 2 huit, 1 dix et 1 joker :  $1 \times 11 + 1 \times 10 + 2 \times 10 + 2 \times 8 + 1 \times 10 + 1 \times 20 = 87$ .

### **Rami avec ajout**

Chaque joueur peut ajouter une carte qui convient sur les suites et les séries des autres joueurs. Règles de base : les cartes ne peuvent être posées que si au moins une suite ou une série a déjà été posée. La valeur barrière de 30 points est considérée comme atteinte même si elle est obtenue avec la carte ajoutée. Le gagnant est celui qui a posé ou ajouté toutes ses cartes en premier. La dernière carte peut être posée sur la pile de défausse. Celui qui pose toutes ses cartes en premier obtient 40 points du jeu précédent en récompense. Celui qui n'a gardé qu'un joker se voit retirer 20 points. 20 points sont alors ajoutés au joueur qui a posé ses cartes en premier - mais qui n'a pas forcément gagné.

## **VARIANTE DE JEU HÉROS CONTRE VOLEURS**

### **Duel Héros contre Voleurs**

2 ou 4 joueurs

Toutes les cartes sont triées par « héros » (cartes rouges) et « voleurs » (cartes noires) et deux équipes sont formées ; selon le nombre de joueurs, vous êtes une ou deux personnes par équipe. Il faut un nombre pair de joueurs, donc 2 ou 4 personnes. L'équipe des héros reçoit toutes les cartes de héros, l'équipe des voleurs reçoit toutes les cartes de voleurs. Celles-ci sont distribuées à parts égales entre les joueurs. Chaque joueur possède sa propre pile de cartes, et seule la carte supérieure est retournée.

Le joueur le plus jeune donne le signal de départ et tous les joueurs découvrent en même temps la carte supérieur de leur pile de cartes. La carte gagnante est celle qui a la valeur la plus élevée (joker = 20, as = 11, valet / dame / roi = 10, toutes les cartes

avec des chiffres comptent autant que leur valeur). Le joueur qui a la valeur de carte la plus élevée prend toutes les cartes retournées. Si la valeur des cartes est identique, effectuer un nouveau départage. Les joueurs ayant la même valeur de carte retournent une nouvelle carte de leur pile de cartes, la carte la plus élevée gagne. Le but du jeu est de rassembler le plus de cartes possibles pour battre l'équipe des « voleurs » et pour que les « héros » gagnent.

**8 de carreau**

2 à 4 joueurs

Le jeu se déroule avec un jeu de 52 cartes. Il doit contenir toutes les cartes par couleur, sans compter les jokers. Distribuer 6 cartes à chaque joueur. Les cartes restantes forment la pioche. Avant de commencer la partie, les joueurs déterminent qui est dans l'équipe des « héros » et qui est dans l'équipe des « voleurs ».

Le but du jeu est de poser les 13 cartes de chaque couleur ou symbole sur la table. Si toutes les cartes rouges sont posées en premier, l'équipe des héros gagne, si toutes les cartes noires sont posées en premier, l'équipe des voleurs gagne. Pour cela, les joueurs commencent par les 8, qui sont posés les uns sous les autres. Le joueur avec le 8 de carreau rouge, sur lequel Simba est représenté, commence. Si personne n'a cette carte, le joueur qui a un autre 8 commence. Si tous les 8 sont dans la pioche, les joueurs tirent une carte chacun à leur tour jusqu'à ce qu'un joueur tire un 8 et commence. Toutes les autres cartes sont ensuite placées dans l'ordre décroissant ou croissant, c'est-à-dire 7, 6, 5, etc. dans un sens et 9, 10, valet, etc. dans l'autre. Les cartes doivent être consécutives. Par exemple, il n'est possible de poser un 6 que si le 7 de la même couleur a été posé.

Il est possible de poser une carte par tour, et si aucune carte ne peut être posée, le joueur doit tirer une carte dans la pioche. Les deux équipes doivent essayer de placer habilement leurs cartes pour faire gagner leur équipe. L'équipe gagnante est celle qui a posé toutes ses cartes.



## Disney 100 Rummy

Esistono numerose varianti di ramino e non ci sono regole fisse per questo gioco. Occorre un gioco di ramino con 2 x 52 carte e sei jolly. Spesso il gioco si svolge anche con solo quattro o due jolly. Una persona distribuisce 13 carte a turno a ciascun giocatore. La persona alla sinistra del mazziere riceve 14 carte. Le carte rimanenti vengono messe in un mazzo a faccia in giù al centro del tavolo. Questo costituisce il mazzo di pesca.

### Scopo del gioco:

Scartare il prima possibile tutte le proprie carte sul tavolo in base a determinate combinazioni. Una combinazione deve essere composta minimo da tre carte :

a) carte del medesimo seme in successione completa (sequenza), oppure  
b) carte di pari valore di diversi semi (combinazione). L'ordine all'interno dei semi è: Asso - Due - Tre - Quattro - e così via fino a Dieci - Fante - Regina - Re - Asso. L'Asso può quindi trovarsi sia davanti al Due (come carta più bassa) sia dietro al Re (come carta più alta). Una sequenza quindi è costituita, ad esempio, da Dieci - Fante - Regina oppure Tre - Quattro - Cinque di un unico seme.

Una combinazione è costituita, ad esempio, da tre Re o quattro Cinque di seme diverso. Un seme non deve essere presente due volte in una combinazione.

### Svolgimento del gioco:

La persona alla sinistra del mazziere inizia il gioco e mette una carta che non gli serve a faccia in su sul mazzo degli scarti. Il giocatore successivo deve pescare una carta e scartare una che non gli serve. Se può utilizzare una carta che si trova già a faccia in su, può prenderla, ma non è consentito pescarne nessuna dal mazzo di pesca. Una volta che ogni giocatore ha completato il proprio turno, si devono scartare carte collegate.

### Aperture:

Se un giocatore ha in mano una sequenza o una combinazione di carte il cui valore complessivo è pari ad almeno 30, può metterla a faccia in su sul tavolo come prima apertura. Le carte hanno i seguenti valori: L'Asso conta come 1 o 11, a seconda che si trovi davanti al Due o dietro al Re. Gli altri valori delle carte: Tutte le figure (Re, Regina, Fante) e il Dieci valgono 10 punti; tutte le altre carte hanno il punteggio corrispondente a quello su di esse stampato. La soglia di 30 punti vale solo per la prima apertura. Chi li ha già accumulati può anche disporre combinazioni e sequenze di minor valore o addirittura applicare singole carte abbinandole ad aperture già esistenti, sia che si tratti delle proprie carte sul tavolo che delle carte calate dagli avversari. Ovviamente solo quando è il proprio turno, mai durante il turno di un altro giocatore. Se un giocatore non può mettere altre carte sul tavolo, alla fine dell'apertura scarta sempre una carta che non gli serve, mettendola sul mazzo degli scarti. Se a un giocatore può servire questa carta, ha sempre la possibilità di prenderla toccandola.

Per farlo, però, deve prendere una carta penalità aggiuntiva dal mazzo di pesca. Ha sempre la precedenza la persona il cui turno è successivo in senso orario. Se la carta scartata viene presa dal giocatore precedente, non è necessario pescare alcuna carta di penalità

### **Jolly:**

I jolly sono le carte più preziose del gioco, possono essere scartati per qualsiasi carta e hanno sempre il valore pari alla carta che sostituiscono. Se, nel corso del gioco, qualcuno prende in mano una carta per la quale è già stato piazzato un jolly, questo jolly può essere rubato e al suo posto viene messa la carta corretta.

### **Fine del gioco:**

La prima persona che è riuscita a scartare tutte le carte vince. L'ultima carta da mettere sul mazzo degli scarti è „Ramino“. Tutti gli altri giocatori contano i punti delle carte che hanno ancora in mano; questi vengono segnati come punti a loro sfavore. Il conteggio avviene così: Jolly = 20, Asso = 11, tutte le altre carte come al momento della distribuzione. Quindi se qualcuno ha ancora 1 Asso, 1 Re, 2 Regine, 2 Otto, 1 Dieci e 1 Jolly, il calcolo è il seguente:  $1 \times 11 + 1 \times 10 + 2 \times 10 + 2 \times 8 + 1 \times 10 + 1 \times 20 = 87$ .

### **Ramino con abbinamento**

Ogni giocatore può abbinare le proprie carte corrispondenti alle combinazioni e alle sequenze dell'altro. Regola di base: Una combinazione può essere abbinata solo se è già stata calata almeno una combinazione o una sequenza. Il punteggio di 30 si considera raggiunto anche se risulta dalla carta da abbinare. Il vincitore è il primo che ha abbinato o calato tutte le carte. L'ultima carta deve essere scartata nel mazzo degli scarti. Chi ha scartato per primo tutte le proprie carte si vede sottrarre, a titolo di ricompensa, 40 punti di perdita della partita precedente. A chi rimane un solo Jolly, si vede annullati 20 punti perdita. 20 punti perdita vengono aggiunti al giocatore che inizia per primo a calare le carte e non è il vincitore.

## VARIANTI DI GIOCO EROI CONTRO CRIMINALI

### **Duello eroi-criminali**

2 oppure 4 giocatori

Tutte le carte vengono ordinate in „eroi“ (carte rosse) e „criminali“ (carte nere) e si formano 2 squadre, a seconda che il numero di giocatori sia composto da una o due persone per squadra. È necessario un numero pari di giocatori, cioè 2 o 4 persone. La squadra degli eroi riceve tutte le carte eroe, la squadra dei criminali riceve tutte le carte criminale. Queste vengono distribuite equamente ai giocatori. Ogni giocatore ha ora il proprio mazzo di carte, del quale viene scoperta solo la carta più in cima. Il giocatore più giovane dà il segnale di inizio e tutti i giocatori girano simultaneamente le carte in cima al loro mazzo. Vince la carta con il valore più alto (Jolly = 20, Asso = 11, Fante/Regina/Re = 10, tutte le carte numeriche corrispondono al valore su di esse impresso). Il giocatore con il valore di carta maggiore guadagna tutte le carte

scoperte. Se il valore della carta maggiore di due o più carte è lo stesso, si procede allo spareggio. I giocatori con lo stesso valore di carta girano di nuovo la carta in cima al loro mazzo: vince la carta con punteggio maggiore. Lo scopo del gioco è raccogliere il maggior numero possibile di carte e battere la squadra dei „criminali“ per far vincere gli „eroi“.

### 8 di quadri

2 à 4 joueurs

Si gioca con un mazzo di 52 carte. Ogni carta per seme deve essere presente una sola volta, i jolly vengono scartati. Si distribuiscono 6 carte a testa. Le carte rimanenti vengono utilizzate per formare il mazzo di pesca. Prima della partita si stabilisce chi fa parte della squadra „Eroi“ e chi della squadra „Criminali“.

Lo scopo del gioco è quello di disporre sul tavolo tutte le 13 carte di ogni seme o simbolo d'angolo. Se tutte le carte rosse vengono piazzate per prime, vince la squadra degli eroi, se tutte le carte nere vengono piazzate per prime, vince la squadra dei criminali. Si inizia con gli 8, disposti uno sotto l'altro. Il giocatore che ha l'8 di quadri rosso, su cui è raffigurato Simba, inizia il gioco. Se nessuno ha questa carta, una persona inizia con un altro 8 in mano. Se tutti gli 8 sono nel mazzo di pesca, si continua ad estrarre finché il primo giocatore non estrae un 8 e può iniziare. Tutte le altre carte vengono poi posizionate in ordine decrescente o crescente, cioè 7, 6, 5 ecc. in una direzione e 9, 10, Fante ecc. nell'altra. Non si devono formare spazi vuoti. Un 6, ad esempio, può essere calato solo se il 7, dello stesso seme, è già stato calato. Si cala una carta per turno; se non si riesce a calarne una, se ne pesca una dal mazzo di pesca. Le due squadre devono cercare di garantire la vittoria della propria squadra, trattenendo abilmente le carte. Vince la squadra che ha disposto tutte le carte sul tavolo.

## Disney 100 Rummy

Er bestaan tig varianten van Rommé, een kaartenspel zonder vaste spelregels. Wat je nodig hebt, is een boek van 2 x 52 Rommé-speelkaarten en zes jokers. Vaak wordt er ook gespeeld met slechts vier of twee jokers. Een persoon geeft speler voor speler een kaart tot iedereen aan tafel 13 kaarten in de hand heeft. De persoon links van de gever krijgt 14 kaarten. De andere kaarten worden ondersteboven in het midden van de tafel gelegd. Dit is de stapel waaruit kaarten worden genomen.

### Doel van het spel:

De bedoeling is om zo snel mogelijk al zijn kaarten in bepaalde combinaties op tafel leggen, waarbij elke combinatie uit minstens drie speelkaarten moet bestaan. Dat wil zeggen:

- a) minstens 3 kaarten van dezelfde kleur in de juiste volgorde (dit wordt 'sequence' genoemd naar het Amerikaanse spel), of
- b) minstens 3 kaarten met dezelfde waarde maar een verschillende kleur (dit is 'set', genaamd naar het gelijknamige spel). De kaartvolgorde per kleur is: Aas - twee - drie - vier en zo verder tot tien, dan boer - dame - koning - aas. De aas kan dus zowel voor de twee komen (als laagste kaart) of achter de koning (als hoogste kaart). Een sequence is dus bijvoorbeeld: tien - boer - dame - of drie - vier - vijf in eenzelfde kleur.

Een set kan bijvoorbeeld drie koningen of vier vijven, elk in een andere kleur zijn. In elke set mag een kleur maar één keer voorkomen.

### Spelverloop:

De persoon links van de gever begint en legt een kaart die niet gebruikt wordt, op de aflegstapel met de afbeelding naar boven. De volgende persoon trekt nu een kaart uit de trekstapel en eveneens een nutteloze kaart op de aflegstapel. Als deze persoon de zichtbare kaart op de aflegstapel kan gebruiken, mag deze de kaart nemen en vervalt het nemen van een extra kaart uit de trekstapel. Als elke speler aan de beurt is geweest, mogen de bij elkaar horende kaarten afgelegd worden.

### Meldingen:

Als een speler een sequence of set heeft en de totaalwaarde van de kaarten is minstens 30, dan mag deze speler deze als eerste open op tafel leggen. De waarde van de kaarten is als volgt: aas = 1 of 11, al naargelang of hij voor de twee of na de koning ligt. Daarna geldt: alle afbeeldingen (koning, dame, boer) en de tien hebben 10 als waarde. De andere kaarten hebben de waarde van de ogen die op de kaart staan afgedrukt. Alleen voor de eerste ronde moet 30 ogen gehaald worden. Zodra je een set of sequence van 30 ogen hebt, mag je ook reeksen op tafel leggen met een lagere waarde of zelfs kaarten aanleggen aan reeds op tafel liggende reeksen van andere spelers. Ieder moet wel op zijn beurt wachten. Dus tussendoor kaarten toevoegen is niet toegestaan.

Kan een persoon geen nieuwe kaart op tafel leggen, moet deze persoon altijd een nutteloze kaart op de aflegstapel leggen. Als een medespeler deze kaart kan gebruiken, kan hij deze krijgen door op tafel te kloppen en een extra strafkaart uit de trekstapel nemen. De persoon die in wijzerzin als volgende aan de beurt is, heeft altijd voorrang. Als die de kaart van de vorige speler wil nemen, hoeft deze persoon geen strafkaart te trekken.

### **Joker:**

Jokers zijn de meest waardevolle kaarten in het spel. Ze kunnen in plaats van elke willekeurige kaart op tafel gelegd worden en hebben dezelfde waarde als de kaart die ze vervangen. Als er iemand een kaart krijgt waarvoor er op tafel al een joker ligt, kan deze persoon deze joker 'roven' en de juiste kaart in de plaats leggen.

### **Speleinde:**

De winnaar is de persoon die als eerste alle kaarten kwijt is. Als laatste kaart moet er nog één kaart op de aflegstapel worden gelegd en vervolgens roept de winnaar "Rommé". Alle andere spelers tellen nu het aantal ogen op de kaarten die ze nog in de hand hebben. Die waarde wordt van hun score afgetrokken. Hierbij geldt: Joker = 20 ogen, aas = 11 ogen. Alle andere kaarten behouden de waarde die ze hebben als ze op tafel zouden worden gelegd. Als iemand dus nog 1 aas, 1 koning, 2 dames, 2 achten, 1 tien en 1 joker in de hand heeft, krijgen we de volgende optelsom:  $1 \times 11 + 1 \times 10 + 2 \times 10 + 2 \times 8 + 1 \times 10 + 1 \times 20 = 87$ .

### **Rommé met aanleggen**

Elke speler mag passende kaarten aanleggen aan sets of sequences van andere spelers. De basisregel is wel dat er pas mag worden aangelegd als de speler al minstens één set of sequence op tafel heeft gelegd. De minimale oogwaarde van 30 mag ook door een kaart aan te leggen. De winnaar is de persoon die als eerste alle kaarten heeft op tafel gelegd of bij andere reeksen heeft aangelegd. De laatste kaart mag dan op de aflegstapel worden gegooid. Bij wie alle kaarten als eerste kwijt is, worden er als beloning 40 verliespunten uit het vorige spel afgetrokken. Wie alleen nog een joker overhoudt, krijgt 20 verliespunten. Als de startspeler niet de winnaar is, krijgt deze persoon 20 verliespunten.

## **SPELVARIANTEN HELDEN TEGEN SCHURKEN**

### **Helden-tegen-schurkenduel**

2 of 4 spelers

Alle kaarten worden gesorteerd als 'helden' (rode kaarten) en 'schurken' (zwarte kaarten). Vervolgens worden er twee teams gevormd. Al naargelang het aantal spelers telt een team één of twee personen. Voor dit spel moet er altijd een even aantal spelers zijn, dus 2 of 4 personen. Het heldenteam krijgt alle heldenkaarten, het schurkenteam alle schurkenkaarten. Elke speler krijgt evenveel kaarten en heeft dus een eigen kaartenstapel. Daarvan wordt alleen de bovenste kaart omgedraaid.

De jongste speler geeft het startsein en dan draaien alle spelers tegelijkertijd de bovenste kaart van hun stapel om. De kaart met de hoogste waarde wint (joker = 20, aas = 11, boer/dame/koning = 10, alle andere kaarten hebben de waarde die op de kaart gedrukt staat). De speler met de hoogste waarde krijgt alle omgedraaide kaarten. Is de hoogste waarde bij twee of meer kaarten hetzelfde, dan volgt er een beslissingsronde. De spelers met dezelfde kaartenwaarde draaien opnieuw de bovenste kaart van hun stapel om. De hoogste kaartwaarde wint. Het doel van het spel is om zoveel mogelijk kaarten te verzamelen en het schurkenteam te verslaan, zodat de helden winnen.

### Ruiten 8

2-4 spelers

Er wordt met boek van 52 kaarten gespeeld. Elke kaart moet per kleur één keer in het boek zitten. De jokers worden eruitgehaald. Elke speler krijgt 6 kaarten. De resterende kaarten worden op een trekstapel gelegd. Voor het spel wordt bepaald wie het heldenteam en wie het schurkenteam is.

Het doel van het spel is om alle 13 kaarten van een kleur of hoeksymbool op tafel te leggen. Als alle rode kaarten als eerste op tafel liggen, wint het heldenteam, zijn het de zwarte kaarten, dan wint het schurkenteam. Gestart wordt er met de achten die onder elkaar worden gelegd. De speler die de rode ruiten 8 heeft waarop Simba staat afgebeeld, begint. Heeft niemand deze kaart, dan begint iemand met een andere 8 in de hand. Zitten alle achten nog in de trekstapel, dan worden er kaarten getrokken tot er een 8 uitkomt. De speler die de 8 trekt, begint. Vervolgens is het de bedoeling om de andere kaarten in dalende of stijgende waarde aan te leggen, dus 7, 6, 5,... in de ene richting en 9, 10, boer, ... in de andere richting. Er mogen geen waarden ontbreken. Een 6 kan dus alleen worden aangelegd als de 7 in de kleur al op tafel ligt.

Per beurt mag er één kaart op tafel worden gelegd. Wie niet kan leggen, moet een kaart uit de trekstapel nemen. Beide teams moeten proberen te winnen door slim te spelen en kaarten achter te houden. Het team dat alle kaarten op tafel heeft liggen, is de winnaar.

## **Disney 100 Rummy**

Istnieją niezliczone warianty remika i nigdzie nie ma stałych zasad tej gry. Do gry w remika potrzebujesz 2 talii po 52 karty i sześciu jokerów. Często gra się z wykorzystaniem tylko czterech lub dwóch jokerów. Jedna osoba rozdaje kolejno każdemu graczowi po 13 kart. Osoba po lewej stronie rozdającego otrzymuje 14 kart. Pozostałe karty umieszcza się na środku stołu w postaci zakrytego stosu. Tworzy on stos zapasowy.

### **Cel gry:**

Odłożenie wszystkich posiadanych kart na stół w określonych układach tak szybko, jak to możliwe. Układ musi składać się co najmniej z trzech kart. Albo

a)

ciąg kart tego samego koloru (sekwens) lub

b) równoważne karty różnego koloru (zestaw). Kolejność w ramach kolorów jest następująca: as – dwójka – trójka – czwórka – i tak dalej do dziesiątki – walet – dama – król – as. As może zatem znaleźć się przed dwójką (jako najniższa karta) lub za królem (jako najwyższa karta). Sekwens to np. kolejno dziesiątka – walet – dama lub trójka – czwórka – piątka w tym samym kolorze.

Zestaw to np. trzy króle lub cztery piątki w różnych kolorach. Kolor nie może przy tym pojawić się w zestawie dwa razy.

### **Przebieg gry:**

Osoba po lewej stronie rozdającego rozpoczyna grę i kładzie nieużywaną kartę odkrytą na stosie zrzutek. Następna osoba musi dobrać kartę, a także odrzucić bezużyteczną kartę. Jeśli gracz potrzebuje karty, która jest już odkryta, może ją wziąć, ale za to nie trzeba dobierać dodatkowo karty ze stosu zapasowego. Po zakończeniu kolejki, w której każdy z graczy mógł raz zagrać, można odrzucić karty pasujące do siebie.

### **Meldunki:**

Jeśli gracz ma w ręce sekwens lub zestaw, którego łączna wartość kart wynosi co najmniej 30, może wyłożyć go odkrytego na stół jako pierwszy meldunek. Karty mają następujące wartości: as ma wartość 1 lub 11, w zależności od tego, czy znajduje się przed dwójką, czy za królem. Wartości pozostałych kart: wszystkie figury (król, dama, walet) i dziesiątka liczą 10 oczek; w przypadku wszystkich pozostałych kart wartości oczek są nadrukowane. Próg 30 oczek dotyczy tylko pierwszego meldunku. Kto go przekroczy, może wykładać zestawy i sekwensy o mniejszej wartości, a nawet dokładać pasujące pojedyncze karty do istniejących meldunków – u siebie, jak i do wyłożonych kart innych graczy. Oczywiście tylko wtedy, gdy nadejdzie jego kolej, nigdy pomiędzy.

Jeśli gracz nie może położyć kolejnej karty na stole, wówczas w celu zakończenia meldunku zawsze umieszcza bezużyteczną kartę na stosie zrzutek. Jeśli inny gracz



może potrzebować tej karty, zawsze ma możliwość zdobycia jej poprzez pukanie. W tym celu musi jednak pobrać dodatkową karną kartę ze stosu zapasowego. Osoba, która zgodnie z ruchem wskazówek zegara jest następną w kolejności, ma zawsze pierwszeństwo. Jeśli wyłożona karta zostanie podniesiona przez poprzedniego gracza, nie trzeba dobierać karnej karty.

**Jokery:**

Jokery są najcenniejszymi kartami w grze, można je odkładać w zastępstwie dowolnej karty i zawsze liczą się tak samo jak karta, którą zastępują. Jeśli w trakcie gry ktoś dostanie na rękę kartę, za którą został już wyłożony joker, joker ten może zostać skradziony, a w jego miejsce odłożona właściwa karta.

**Koniec gry:**

Zwycięzcą zostaje ten, kto jako pierwszy pozbył się wszystkich kart. Ostatnią kartę należy odłożyć na stos zrzutek i zawołać „remik”. Wszyscy pozostali gracze liczą teraz oczka kart, które jeszcze trzymają w rękach; zostaną im one zapisane jako punkty ujemne. Liczymy tak: joker = 20, as = 11, wszystkie pozostałe karty tyle co przy wyłożeniu. A zatem, jeśli ktoś nadal ma 1 asa, 1 króla, 2 damy, 2 ósemki, 1 dziesiątkę i 1 jokera, rachunek wygląda następująco:  $1 \times 11 + 1 \times 10 + 2 \times 10 + 2 \times 8 + 1 \times 10 + 1 \times 20 = 87$ .

**Remik z dokładaniem**

Każdy gracz może dokładać pasujące karty do zestawów i sekwensów innych graczy. Podstawowa zasada: dokładać wolno tylko wtedy, gdy wyłożono już co najmniej jeden zestaw lub sekwens. Liczbę 30 oczek uważa się za osiągniętą, nawet jeśli zostanie osiągnięta przez dokładaną kartę. Zwycięzcą zostaje osoba, której jako pierwszej udało się wyłożyć lub dołożyć wszystkie karty. Ostatnią kartę można odrzucić na stos zrzutek. Kto jako pierwszy wyłożył wszystkie swoje karty, w nagrodę zostaje mu odjętych 40 punktów straty z poprzedniej gry. Kto zachowa tylko jednego jokera, temu zostanie wykreślonych 20 punktów straty. Graczowi, który zaczyna wykladać jako pierwszy, ale nie uda mu się wygrać, zostaje doliczonych 20 punktów straty.

**WARIANT GRY: BOHATEROWIE KONTRA ŁOTRZY****POJEDYNEK BOHATERÓW Z ŁOTRAMI**

2 lub 4 graczy

Wszystkie karty zostają podzielone na „bohaterów” (karty czerwone) i „łotrów” (karty czarne) i tworzone są 2 drużyny – w zależności od liczby graczy, z jedną lub dwiema osobami w drużynie. Potrzeba parzystej liczby graczy, tzn. 2 lub 4 osób. Drużyna bohaterów otrzymuje wszystkie karty bohaterów, drużyna łotrów – wszystkie karty łotrów. Są one rozdzielane równo pomiędzy graczy. Każdy gracz ma teraz swój własny stos kart, z którego odkrywana jest tylko wierzchnia karta.

Najmłodszy gracz daje sygnał do rozpoczęcia rozgrywki, po czym wszyscy gracze jednocześnie odkrywają wierzchnie karty ze swojego stosu kart. Karta o najwyższej

wartości wygrywa (joker = 20, as = 11, walet/królowa/król = 10, wszystkie karty „liczbowe” liczą się tak samo, jak podana na nich wartość). Gracz z najwyższą wartością kart otrzymuje wszystkie odkryte karty. Jeśli najwyższa wartość dwóch lub więcej kart jest taka sama, ma miejsce dogrywka. Gracze z kartami o tej samej wartości ponownie odkrywają wierzchnią kartę z ich stosu kart: najwyższa karta wygrywa. Celem gry jest zebranie możliwie jak największej liczby kart i pokonanie drużyny „łotrów”, tak aby zwyciężyli „bohaterowie”.

### **Karo ósemka**

2-4 graczy

Gra się talią składającą się z 52 kart. Każda karta w danym kolorze musi występować raz; jokery zostają usunięte. Każdy gracz otrzymuje 6 kart. Z pozostałych kart tworzy się stos dobierania. Przed rozpoczęciem rozgrywki ustala się, kto jest w drużynie „bohaterów”, a kto w drużynie „łotrów”.

Celem gry jest wyłożenie na stół wszystkich 13 kart każdego koloru lub symbolu w rogu karty. Jeśli jako pierwsze zostaną wyłożone wszystkie karty czerwone, wygrywa drużyna bohaterów; jeśli jako pierwsze na stół trafią karty czarne, wygrywa drużyna łotrów. Zaczyna się od ósemek, które są umieszczone jedna pod drugą. Rozpoczyna gracz posiadający czerwoną ósemkę karo, na której znajduje się Simba. Jeśli nikt nie ma tej karty, grę rozpoczyna osoba z inną ósemką na ręce. Jeśli w stosie dobierania znajdują się wszystkie ósemki, dobieranie kart ze stosu trwa do momentu wyciągnięcia pierwszej ósemki. Osoba, której uda się ta sztuka, zaczyna. Wszystkie pozostałe karty dokłada się następnie w kolejności rosnącej lub malejącej, tj. 7, 6, 5 itd. w jednym kierunku oraz 9, 10, walet itd. w drugim kierunku. Nie mogą powstać żadne luki. Na przykład szóstkę można dołożyć tylko wtedy, gdy już odłożono siódmkę w pasującym kolorze.

W swojej kolejce dokłada się jedną kartę; kto nie może dołożyć, ten dobiera kartę ze stosu dobierania. Obie drużyny muszą postarać się zapewnić zwycięstwo swojej drużynie, sprytnie zarządzając kartami. Wygrywa drużyna, której uda się wyłożyć wszystkie karty.

## Disney 100 Rummy

Existuje nespočetné množstvo variantov hry Žolík, ale pre túto hru neexistujú žiadne fixné pravidlá. Potrebujete hru Žolík s 2 x 52 kartami a šiestimi žolíkmi. Často sa používajú len štyri alebo dva žolíky. Jedna osoba rozdá postupne 13 kariet každému hráčovi. Osoba naľavo od rozdáväjúceho dostane 14 kariet. Zvyšné karty sa položia na kopu obrázkom nadol do stredu stola. Vytvorí sa tak kôpka na ťahanie kariet.

### Cieľ hry:

Umiestnite všetky svoje karty na stôl čo najrýchlejšie v určitých kombináciách. Kombinácia sa musí skladať aspoň z troch kariet. Bud'

a) karty rovnakej farebnej rodiny v neprerušovanom poradí (postupka), alebo  
b) kariet rovnakej hodnoty, ale rôznych farieb (sada). Poradie v rámci farieb je nasledovné: Eso - dvojka - trojka - štvorka - a tak ďalej až po desiatku - dolník - horník - kráľ - eso. Eso sa teda môže umiestniť pred dvojkou (ako najnižšia karta) aj za kráľom (ako najvyššia karta). Postupka je teda napríklad postupnosť desiatka - dolník - horník alebo trojka - štvorka - päťka rovnakej farby.

Sada sú napríklad traja králi alebo štyri päťky v rôznych farbách. Farba sa v sade nesmie objaviť dvakrát.

### Priebeh hry:

Začína osoba naľavo od rozdáväjúceho a položí nepotrebnú kartu obrázkom nahor na kôpku. Nasledujúca osoba si musí potiahnuť kartu a tiež odhodiť nepotrebnú kartu. Pokiaľ potrebuje kartu, ktorá je už otočená obrázkom nahor, môže si ju vziať, ale nemusia si zobrať ďalšiu kartu z kôpky. Pokiaľ už bol každý hráč na rade, je možné odhodiť zodpovedajúce karty.

### Kombinácie:

Pokiaľ má hráč v ruke postupku alebo sadu, ktorých karty majú spolu hodnotu aspoň 30, môže ich vyložiť na stôl obrázkom nahor ako prvú kombináciu. Karty majú pritom nasledujúce hodnoty: Eso sa počíta ako 1 alebo 11, podľa toho, či sa nachádza pred dvojkou alebo za kráľom. Hodnoty ďalších kariet: Všetky obrázky (kráľ, horník, dolník) a desiatka sa počítajú za 10 bodov; na všetkých ostatných kartách sú uvedené ich bodové hodnoty. Hranica 30 bodov sa vzťahuje len na prvú kombináciu. Po jej prekonaní môžete vykladať aj sady a postupky s nižšou bodovou hodnotou alebo dokonca pridávať vhodné jednotlivé karty k existujúcim kombináciám - u seba a tiež u kariet vyložených ostatnými hráčmi. Samozrejme však iba vtedy, keď ste na rade, nikdy nie medzitým.

Ak hráč nemôže na stôl vyložiť ďalšiu kartu, vždy na konci svojho ťahu odloží na nepotrebnú kartu na kôpku. Pokiaľ môže túto kartu použiť iný hráč, má vždy možnosť získať ju tak, že zaklope na stôl. Na tento účel si však musí vziať ďalšiu trestnú kartu z kôpky. Prednosť má vždy ten hráč, ktorý je na rade ako ďalší v poradí v smere hodinových ručičiek. Pokiaľ si zoberie vyloženú kartu predchádzajúci hráč, nemusí sa

ťahat žiadna trestná karta.

**Žolíky:**

Žolíky sú najcennejšie karty v hre, môžete nimi nahradiť akúkoľvek kartu a majú vždy rovnakú hodnotu ako karta, ktorú nahrádzajú. Pokiaľ sa v priebehu hry niekomu dostane do ruky karta, za ktorú už bol vyložený žolík, môže byť tento žolík ukradnutý a na jeho miesto vyložená správna karta.

**Koniec hry:**

Víťazom sa stáva ten, kto sa ako prvý zbaví všetkých svojich kariet. Hra končí, keď jeden z hráčov odhodí poslednú kartu na kôpku a vyhlási „Žolík“. Všetci ostatní hráči teraz počítajú hodnotu kariet, ktoré majú ešte v ruke; tieto sa zapíšu ako mínusové body. Pritom sa počítajú: Žolík = 20, eso = 11, všetky ostatné karty majú rovnaké hodnoty ako pri rozdávaní. Ak má teda niekto ešte 1 eso, 1 kráľa, 2 horníkov, 2 osmičky, 1 desiatku a 1 žolíka, výpočet sa vykoná nasledovne:  $1 \times 11 + 1 \times 10 + 2 \times 10 + 2 \times 8 + 1 \times 10 + 1 \times 20 = 87$ .

**Žolík s prikladaním**

Každý hráč môže pridávať svoje vhodné karty k sadám a postupkám ostatných hráčov. Základné pravidlo: Karty sa môžu priložiť iba vtedy, ak už bola zahraná aspoň jedna sada alebo postupka. Číslo 30 sa považuje za dosiahnuté aj vtedy, pokiaľ sa dosiahne kartou, ktorá sa priloží. Víťazom sa stáva hráč, ktorý ako prvý priloží alebo vyloží všetky karty. Poslednú kartu môže hráč odhodíť na kôpku. Hráčovi, ktorý ako prvý vyloží všetky svoje karty, sa odpočíta ako odmena 40 mínusových bodov z predchádzajúcej hry. Komu zostane len jeden žolík, tomu sa prečiarke 20 mínusových bodov. Hráčovi, ktorý začne vykladať ako prvý – ale nevyhrá – sa odpočíta 20 mínusových bodov.

**VARIANTY HIER HRDINOVIA PROTI ZLODUCHOM****Duel hrdinov proti zloduchom**

2 alebo 4 hráči

Všetky karty sa rozdelia na „hrdinov“ (červené karty) a „zloduchov“ (čierne karty) a vytvorí sa 2 tímy, v závislosti od počtu hráčov budete jeden alebo dvaja ľudia v tíme. Na hru potrebujete párny počet hráčov, teda 2 alebo 4 osoby. Tím hrdinov dostane všetky karty hrdinov, tím zloduchov dostane všetky karty zloduchov. Tie sa rozdelia medzi hráčov rovnakým dielom. Každý hráč má teraz svoju vlastnú kôpku kariet, z ktorých sa odhalí len vrchná karta.

Najmladší hráč dá signál k začiatku hry a potom otočia všetci hráči naraz vrchné karty svojej kôpky. Vyhráva pritom karta s najvyššou hodnotou (žolík = 20, eso = 11, dolník/horník/kráľ = 10, všetky karty s číslami sa počítajú rovnako ako hodnota vytlačená na nich). Hráč, ktorý má na konci hry najvyššiu hodnotu kariet, získava všetky vyložené karty. Pokiaľ je najvyššia hodnota dvoch alebo viacerých kariet rovnaká, dochádza k play-off. Hráči s rovnakými hodnotami kariet opäť otočia vrchnú kartu svojej kôpky;

najvyššia karta vyhráva. Cieľom hry je nazbierať čo najviac kariet a poraziť tím „zloduchov“ tak, aby vyhrali „hrdinovia“.

### **Karo 8**

2-4 hráči

Hra sa hrá s balíčkom 52 kariet. Každá karta z každej farby musí byť v talóne, žolíky sa odložia. Každý hráč dostane 6 kariet. Zvyšné karty sa použijú na vytvorenie kôpky na ťahanie kariet. Pred začiatkom hry sa rozhodne, kto bude v tíme „hrdinov“ a kto v tíme „zloduchov“.

Cieľom hry je vyložiť na stôl všetkých 13 kariet jednotlivých farieb alebo rohových symbolov. Pokiaľ sú všetky červené karty vyložené ako prvé, vyhráva tím hrdinov; ak sú ako prvé vyložené všetky čierne karty, vyhráva tím zloduchov. Začínate s osmičkami, ktoré sú umiestnené jedna pod druhou. Koniec hry sa začína červenou osmičkou, na ktorej je vyobrazený Simba. Pokiaľ nikto nemá túto kartu, začína jedna osoba s inou kartou 8 v ruke. Pokiaľ sú všetky osmičky na kôpke, potom sa pokračuje v ťahaní dovtedy, kým si prvý hráč nevytiahne 8 a môže začať. Všetky ostatné karty sa potom vyložia v zostupnom alebo vo vzostupnom poradí, t. j. 7, 6, 5 atď. v jednom smere a 9, 10, dolník atď. v druhom smere. Nesmú pritom vzniknúť žiadne medzery. Napríklad číslo 6 možno priložiť len vtedy, ak už bolo umiestnené farebne vhodné číslo 7.

V každom ťahu sa umiestňuje jedna karta; pokiaľ nemôžete kartu umiestniť, musíte ťahať jednu kartu z kôpky. Oba tímy sa musia snažiť zabezpečiť víťazstvo svojho tímu tým, že šikovne podržia karty. Víťazom sa stáva tím, ktorý má všetky vyložené karty.