



Jijbent.nl: spelregels Rummy

Bram Schoonhoven
Copyright 2021 Jijbent.nl

Inhoud

Spelregels Rummy.....	1
Inleiding en doel van het spel.....	1
Start van het spel en het eerste uitleggen.....	2
Het aanleggen.....	2
Het einde van het spel.....	3

Spelregels Rummy

Inleiding en doel van het spel

Bij Rummy moet je verkregen kaartjes zien kwijt te raken. Degene die als eerste al zijn kaartjes heeft weggespeeld, is winnaar. Kaartjes speel je weg door deze samen te voegen tot rijtjes en series of door deze aan te leggen bij al bestaande rijtjes en/of series. Rummy lijkt op het spel Rummikub en het kaartspel Jokeren, maar wijkt op een aantal punten af, lees daarom de spelregels goed door.

Rummy wordt gespeeld met 106 kaartjes:

- 2 jokers.
- 2x 13 kaartjes van 1-13 in de kleur blauw.
- 2x 13 kaartjes van 1-13 in de kleur rood.
- 2x 13 kaartjes van 1-13 in de kleur groen.
- 2x 13 kaartjes van 1-13 in de kleur geel.



[Sorteer op kleur](#) [Sorteer op nummer](#)

10														
9														
8														
7														
6														
5														
4														
3														
2														
1														
	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	

Spel: 231961 zet: 1. ○ 14! ● 14! Aantal resterende stukken: 80

Start van het spel en het eerste uitleggen

Aan het begin van het spel krijgt elke speler random 18 kaarten. Je eigen kaartjes worden boven het bord getoond. Bij het eerste uitleggen moet een speler minstens aan 30 punten komen. Dit aantal punten mag alleen bereikt worden met verschillende geldige combinaties van rijtjes en/of series die met de eigen kaartjes kunnen worden gemaakt (dus kaartjes die worden aangelegd bij al liggende kaartjes tellen niet mee voor de grens van 30 punten). Zolang een speler geen rijtjes of series met een totaal van minimaal 30 punten kan uitleggen, moet de speler passen en krijgt hij/zij elke keer random een kaart uit de voorraad (je mag die 30 punten halen met meerdere series en/of rijtjes). Onder het bord waar van iedere speler te zien is hoeveel kaartjes hij/zij in de hand heeft is te zien of een speler al 30 punten heeft gehaald. Is dat het geval, dan staat er geen ! (uitroepteken) meer achter het aantal kaartjes in de hand.

Serie: een serie bestaat uit 3 of 4 kaartjes met dezelfde waarde maar dan in verschillende kleuren.

Rijtje: een rijtje is een reeks kaarten met stijgende waarde in dezelfde kleur en moet uit minstens 3 kaartjes bestaan (b.v. rood 4, rood 5, rood 6).

Joker: een joker kan voor elk kaartje worden gebruikt, de kleur speelt geen rol. Een joker mag ook worden gebruikt bij het uitleggen, maar telt dan niet mee in de waarde van een rijtje of serie.



[Sorteer op kleur](#) [Sorteer op nummer](#)

10	2♣	2♣	2♥		13♥	13♣	13♦		5♦	6♦	7♦		
9					4♣	4♥	4♣						
8	1♦	1♣	1♣						☺	12♥	13♥		
7					7♦	8♦	9♦	10♦	11♦	12♦	13♦		
6	1♥	1♦	1♣			6♥	6♣	6♣		11♥	11♣	11♣	
5						10♥	10♣	10♣		12♥	☺	12♣	
4													
3													
2													
1													
	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m

Spel: 231959 zet: 19. ○ 8 ● 8 Aantal resterende stukken: 52

Het aanleggen

Heeft een speler eenmaal een keer 30 punten neergelegd, dan mag de speler als hij/zij aan de beurt is, kaartjes uit de hand aanleggen aan al bestaande rijtjes en/of series. Het aanleggen mag

niet in dezelfde beurt plaatsvinden dat je voor de eerste keer uitlegt.

Ieder speler kan - als hij/zij aan de beurt is - van bestaande combinaties kaartjes gebruiken om om te bouwen, d.w.z. ofwel hij neemt alle kaartjes van een bestaande combinatie en gebruikt ze voor een nieuwe combinatie, of hij/zij neemt een gedeelte van de kaartjes. Dan moeten minstens 3 kaartjes van de oorspronkelijke combinatie blijven liggen. Bij ombouw moeten echter alle kaarten die al een keer waren uitgelegd gebruikt worden in series en rijtjes op het bord (je mag dus geen kaarten die op het bord lagen terugnemen in je eigen voorraad). Een joker die al op het bord ligt, mag weer gebruikt worden voor elke kaart (hoeft dus niet vervangen te worden door een passende kaart). Een joker mag ook niet in de hand worden teruggenomen. Per beurt mag een speler maximaal 12 kaartjes neerleggen (geldig vanaf spelnummer: 5421796).

Het einde van het spel

Als een speler zijn laatste kaartje geldig heeft weggelegd, dan heeft die speler gewonnen. Verder eindigt het spel direct als een speler het laatste kaartje heeft getrokken uit de voorraad. Op dat moment worden alle punten van elke speler geteld die hij of zij nog in de hand heeft, waarbij een joker telt voor 25. Degene met de meeste punten in de hand, verliest het spel. Hebben beide spelers evenveel punten in de hand, dan wordt het een gelijkspel.