

HUGO KASTNER EMPFIEHLT

RUMMIKUB

BRETTSPIELVARIATION EINES KARTENKLASSIKERS



Liebe Leserin, lieber Leser! Die ungeheure Popularität des „Rummy“ („Rommé“), dem unserem Titelspiel zugrunde liegenden Kartenklassiker, ist sicherlich auf seine vielschichtigen Qualitäten zurückzuführen. „Rummy“ ist leicht zu erlernen, daher auch als Familienspiel hervorragend geeignet, und die Partien dauern nicht endlos lange. Der Ursprung dieses Spiels liegt um das Jahr 1910, wengleich offenbar diverse Vorläufer existieren, wie zum Beispiel das mexikanische „Conquian“ (span. Con quién, dt. mit wem?), das amerikanische „Rum-Poker“ oder das chinesische „Mah-jong“. Um die Mitte des 20. Jahrhunderts war „Rummy“ das wohl am weitesten verbreitete Kartenspiel überhaupt, wenn auch in zahllosen, kaum zu überschauenden Varianten. Der Name dürfte auf das englische Wort „rum“ zurückgehen, was ja so viel wie Rum bedeutet, obwohl eine andere Theorie besagt, dass die alte englische Wortbedeutung „seltsam“, „ausgefallen“ Pate gestanden habe. Dass die Idee des Formens von Meldungen bis in die zweite Hälfte des 20. Jahrhunderts noch immer nicht ganz ausgereizt war, beweist auch der in Deutschland durchschlagende Erfolg des mit Spielsteinen ausgestatteten Ablegers „Rummikub“, eines Spiels, das immerhin im Jahre 1980 von der Essener Jury zum „Spiel des Jahres“ gewählt wurde. [aus: Kastner/Folkvord: Die große Humboldt Enzyklopädie der Kartenspiele. Humboldt, Baden-Baden 2005] Ephraim Hertzano, der Erfinder der Steine-Variante, wurde nach eigener Aussage zu seinem Welterfolg fast gezwungen, als in seiner Heimat Moldanien in den vierziger Jahren Kartenspiele verboten worden waren. Später in Israel setzte er die Grundidee entschlossen um: Rummikub war geboren. Ursprünglich erschien dieser Neoklassiker mit drei Regeln, die alle ihre Anhänger fanden. Ob Sie nun eher zu den „Kartenhaien“ oder den „Steinelegern“ gehören, im Österreichischen Spielemuseum in Leopoldsdorf finden Sie für jeden Wunsch taktisch versierte Spielpartner. Website: www.spielen.at

Mein Lichtkegel möchte heute eine weitere, überaus spannende Variante aus der Trickkiste des großen Sid Sackson beleuchten. AUFNAHME: Jeder Mitspieler (egal ob zwei, drei oder vier) bekommt 10 Steine, die er auf einem der edlen

Bänken aufbaut. ZIEL ist es, die Steine als Meldungen aus- oder anzulegen. SPIEL: Nun gleich die Sackson-Idee: Der Spieler an der Reihe kann einzeln bis zu drei Steine aus der verdeckten Tischauslage aufnehmen. Zudem hat er die Möglichkeit, bis zu vier Steine als Meldungen aus- oder anzulegen. Einzige Einschränkung: Gemeldet werden darf nur nach der Aufnahme des ersten oder zweiten Steins, und mit der Meldung ist der Spielzug auch beendet. Die Meldungen werden wie üblich in Sätzen (z.B. 3-3-3 in unterschiedlicher Farbe) oder Sequenzen (6-7-8 in gleicher Farbe) ausgelegt, wobei die 1 (sprich: Ass) auch den Wert 14 annehmen darf. Liegt bereits ein Satz oder eine Sequenz auf dem Tisch (egal wem die Auslage gehört), darf daran eine beliebige Zahl von Steinen angelegt werden, wobei jeder einzelne als „Meldung“ zählt. Und nun das besonders tückische Element der Sackson-Variante: Um eigene Meldungen zu ermöglichen, darf man alle ausgelegten Steine – auch die der Gegner – beliebig verschieben und neu zusammenstellen. Doch müssen dabei alle Steine wieder in Sätzen und Sequenzen aufgebraucht werden, z.B.: (1) Auf dem Tisch liegen 5-6-7, Blatt: 4, 8, 9 – Meldung: 4-5-6-7-8-9. (2) Tisch: 8-9-10-11-12, Blatt: 10, Meldung: 8-9-10, 10-11-12. (3) Tisch: 12-13-1(=14), 1-2-3, Blatt: 11, 4, 1 – Meldung: 1-1-1, 11-12-13, 2-3-4. Wer einen Joker einsetzt, muss (im Zweifelsfall) angeben, welchen Stein er darstellt. Wird ein Joker verschoben, muss er wieder den gleichen Steine wert wie vorher annehmen. Wer den Stein in Händen hält, der dem Joker entspricht, kann den Joker austauschen (dies zählt als eine Meldung) und ihn als beliebigen anderen Stein gebrauchen. WERTUNG: Der Durchgang endet, sobald ein Spieler sämtliche Steine von seinem Bänken abgespielt hat. Alle Steine, die die übrigen Spieler nicht als Meldungen verwerten konnten, zählen entsprechend ihres Wertes negativ (Joker 15 Punkte). Ich empfehle exakt vier Durchgänge (bei zwei oder vier Spielern) bzw. sechs (bei drei Spielern). SPEZIELLE REGELN: (1) Man darf jederzeit die Gegenspieler nach deren Handkartenzahl fragen. (2) Die Zeit für einen Spielzug kann – etwa mit einer

EMPFEHLUNG #70

Autor: Ephraim Hertzano

Preis: ca. 20 Euro

Jahr: ca. 1980 (Original)

Verlag: Intelli/Jumbo/Piatnik

www.piatnik.com

SPIELER

2-4

ALTER

8+

DAUER

60+

● Strategie/Taktik ● Info+ ● Glück

Solides Merkvermögen, eine schnelle Auffassungsgabe und ein Quäntchen Glück, das ist die Mischung, die aus Ihnen einen erfolgreichen Rummikub-Spieler werden lässt, vor allem wenn Sie der hier empfohlenen Spielweise frönen.

Hugos EXPERTENTIPP

Spielen Sie unbedingt die vom Altmeister Sid Sackson in seinem Buchklassiker „A Gamut of Games“ (dt. Spiele anders als andere) vorgeschlagene Variante „Royal Rummy“. Der Spielreiz wird deutlich erhöht. – Im Lichtkegel der Betrachtungen des Autors dieser Spielperle können Sie die regeltechnischen „Eckpfeiler“ sofort entnehmen und unmittelbar in Ihr Spiel einbauen.

Hugos BLITZLICHT

Mit Sid Sacksons Ideen lässt „Rummikub“ eine enorm gesteigerte Zahl von Kombinationen für jeden einzelnen Spieler zu. Dadurch wird sich der bessere Akteur wesentlich öfter durchsetzen als der nur momentan vom Glück begünstigte. Sid Sacksons Name allein bürgt für Qualität, selbst in einem regeltechnischen Dauerbrenner, der als „Steinespiel“ zu einem unerwarteten Welterfolg wurde.

PUERTO RICO

Reise in neue Spielwelten

Sanduhr oder einem Timer – limitiert werden. (3) Kann ein Spieler die von ihm veränderte Auslage nicht wieder (in der verfügbaren Zeit) in Sätze und Sequenzen zusammenstellen, muss er alle überflüssigen Steine aufnehmen und zusätzlich zwei Strafsteine vom Talon ziehen.

Rückmeldungen an: Hugo.Kastner@spielen.at
Homepage: www.hugo-kastner.at



IMPRESSUM

Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger und Hersteller: Verein „Österreichisches Spiele Museum“, vertreten durch Obfrau Dipl. Ing. Dagmar de Cassan, Raasdorferstrasse 28, 2285 Leopoldsdorf im Marchfelde, Telefon 02216-7000, Fax 02216-7000-3, mail-to: office@spielen.at, Internet: www.spielejournal.at - www.gamesjournal.at - Chefredakteur: **Dipl. Ing. Dagmar de Cassan**

Blattlinie: Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure, freien Mitarbeitern und Gastautoren. Die Spiele zur Erstellung der Rezensionen stellt das Österr. Spiele Museum für die Dauer der Arbeit kostenlos zur Verfügung. Niemand erhält Sach-, Service-, Geldleistungen von den Verlagen. (Alle nicht namentlich gekennzeichneten Rezensionen/Artikel zu den Spielen sind von Dagmar de Cassan) Deutsche Ausgabe Version 1.0

Copyright (c) 2011 by Spielen in Österreich - Die Spiele Collection, Spiele Kreis Wien, Österreichisches Spielesfest, Spielesfest, Wiener Spiele Akademie, Spiel der Spiele und zwei Spiele-Symbole sind eingetragene Warenzeichen.

Ihre Email-Adresse: Wir versenden oft an unsere Mitglieder, Abonnenten und Interessenten eine Erinnerung für Termine und sonstige Infos. Wenn Sie noch nie eine Email von uns erhalten haben, fehlt uns Ihre Email!

ÖFFENTLICHES MEDIUM
Dieses Medium liest der
»OBSERVER«
Österreichs größter Medienbeobachter
Tel.: (01) 213 22 0