

# RUMMY 17<sup>®</sup>

The NEW experience

für 2 bis 6 Spieler ab 8 Jahren von Reiner Knizia

Seit Jahrzehnten gibt es das Kartenspiel Rummy oder auch Rommé in seinen vielen Variationen. Rummy 17 – The new experience – bietet eine moderne und raffinierte Weiterentwicklung, bei der die Zahl 17 am Ende eine ganz besondere Rolle spielt.

## Spielinhalt:

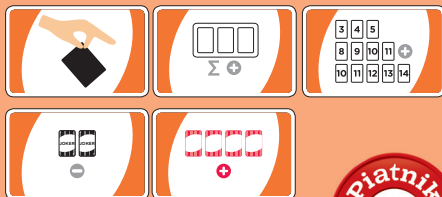
85 Karten in 5 Farben,  
jeweils mit den Werten 1-17



5 Joker in 5 Farben



12 Bonuskarten



1 Spielanleitung  
Zusätzlich werden Papier und Stift benötigt

## **Spielziel:**

Das Ziel ist, möglichst viele Punkte zu sammeln, indem die eigenen Karten in Sätzen und Folgen abgelegt werden, und versucht wird, Strafpunkte zu vermeiden. Wer bestimmte Bedingungen erfüllt, kann noch zusätzlich Bonuspunkte erspielen.

## **Spielvorbereitung:**

- Ein Spieler wird zum Geber des ersten Spiels bestimmt. Werden mehrere Spiele nacheinander gespielt, wechselt der Geber im Uhrzeigersinn reihum.
- Der Geber mischt die Bonuskarten und legt fünf mit der Seite, die die Bedingung zeigt, nebeneinander an den Rand des Tisches. Die restlichen Bonuskarten werden für das weitere Spiel nicht benötigt.
- Außerdem legt der Geber die fünf Joker offen und nebeneinander unter die Bonuskarten.
- Danach mischt er die Karten, verteilt zehn an jeden Spieler, legt eine Karte offen in die Tischmitte und die restlichen Karten als verdeckten Nachzieh-Stapel daneben. Alle Spieler nehmen ihre Karten auf die Hand.
- Der Spieler links vom Geber beginnt, danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

## **Spielablauf:**

- Wer an der Reihe ist, nimmt zunächst eine Karte aus der Tischmitte auf seine Hand. Dies kann entweder die oberste offene Karte oder die oberste Karte vom verdeckten Stapel sein.

## **KLOPFEN!**

Nimmt der Spieler eine Karte vom verdeckten Stapel, steht die oberste offene Karte allen anderen Spielern zur Verfügung. Wer diese Karte möchte, klopft auf den Tisch und erhält diese. Klopfen mehrere Spieler, erhält der Spieler die Karte, der im Uhrzeigersinn zuerst auf den am Zug befindlichen Spieler folgt. Nicht, wer zuerst geklopft hat!

Klopfen ist nur solange erlaubt, solange der am Zug befindliche Spieler noch keine Karten gemeldet (siehe MELDEN) oder

eine Karte ablegt hat. Beim Klopfen steht nur die aktuelle offene Karte zur Verfügung. Nimmt der am Zug befindliche Spieler die offene Karte, darf nicht geklopft werden. Auch der Spieler, der die offene Karte abgelegt hat, darf nicht klopfen. Wird die Karte durch einen anderen klopfenden Spieler genommen, steht die darunter zum Vorschein kommende Karte nicht zur Verfügung!

- Der Spieler an der Reihe darf nun Karten aus seiner Hand melden (siehe MELDEN).
- Zum Abschluss seines Zuges muss der Spieler eine Karte aus seiner Hand offen in die Tischmitte legen. Liegen dort bereits offene Karten, werden diese übereinander gelegt, sodass nur die oberste Karte zu sehen ist. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

## MELDEN

Wer meldet, legt die gemeldeten Karten aus seiner Hand offen vor sich. Gemeldet werden dürfen

- **Sätze**, das sind drei oder mehr Karten desselben Wertes, und
- **Folgen**, das sind drei oder mehr Karten derselben Farbe mit fortlaufenden Werten.

### Beispiele:



Nach seinem ersten Melden darf der Spieler im selben Zug und in allen weiteren Zügen an die eigenen gemeldeten Karten und an die gemeldeten Karten der anderen Spieler weitere Karten aus seiner Hand anlegen. Einmal gemeldete Karten dürfen dabei nicht umgruppiert werden!

## JOKER

Wenn der Spieler mit Hilfe eines der auf der Seite liegenden Joker eine **Folge von mindestens vier Karten** melden kann, darf er sich den Joker in der entsprechenden Farbe nehmen und seine Folge melden. Das darf auch beim ersten Melden des Spielers geschehen.

### Beispiele:



Ein gemeldeter Joker darf später von jedem Spieler gegen die Karte, die der Joker repräsentiert, ausgetauscht werden. Ein Spieler darf erst dann Joker austauschen, wenn er bereits gemeldet hat, und nur, wenn er an der Reihe ist. Der Spieler legt die entsprechende Karte dann aus seiner Hand an die Stelle des Jokers und erwirbt so den Joker.

### Beispiele:



**Achtung:** Erworbene Joker dürfen nicht auf die Hand genommen werden und müssen noch **im selben Zug gemeldet oder angelegt werden**. Joker können beim Melden und Anlegen stellvertretend für jede beliebige Karte der jeweiligen Farbe stehen. Jeder Satz (und jede Folge) darf höchstens einen Joker enthalten. Ein Satz darf keine zwei identischen Karten enthalten.

**Beispiele, wie der Joker NICHT eingesetzt werden darf:**



### **Spielende und Wertung:**

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

- Ein Spieler hat alle seine Karten gemeldet bzw. angelegt und legt am Ende seines Zuges seine letzte Handkarte offen in die Tischmitte. Ist die letzte Handkarte eine Karte mit dem Wert 17, gilt Rummy 17. Das bedeutet, alle Strafpunkte und alle Bonuspunkte des Spieles werden verdoppelt! (siehe Wertung)
- Ein Spieler nimmt die letzte Karte vom verdeckten Stapel und führt seinen Zug noch zu Ende.

Dann folgt die Wertung.

### **Wertung:**

Die Punkte werden auf einem Blatt Papier, getrennt nach Spieler, notiert:

**Strafpunkte (SP):** Alle Spieler erhalten für ihre verbliebenen Handkarten SP: Für die Kartenwerte 1-9 je 1 SP, für die Werte 10-17 je 2 SP.

## Beispiele:



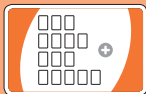
4 SP



6 SP

**Bonuspunkte (BP):** Diese werden entsprechend den auf der Seite liegenden Bonuskarten vergeben. Erfüllt ein Spieler die Bonusbedingung einer Karte, wird die Karte verdeckt vor ihn gelegt, die nun 3 BP anzeigt. Erfüllen mehrere Spieler die Bonusbedingung einer Karte, erhalten alle diese Spieler 3 BP. Dazu werden die zu Spielbeginn zur Seite gelegten Bonuskarten verwendet und vor die erfolgreichen Spieler gelegt. Für jede Bonuskarte werden den Spielern 3 BP gutgeschrieben.

Die **Bedingungen der Bonuskarten** im Einzelnen:



**Meiste Karten:** Wer die meisten Karten vor sich liegen hat.



**Meiste Sätze:** Wer die meisten Sätze vor sich liegen hat.



**Meiste Folgen:** Wer die meisten Folgen vor sich liegen hat.



**Längster Satz:** Wer den Satz mit den meisten Karten vor sich liegen hat.



**Längste Folge:** Wer die Folge mit den meisten Karten vor sich liegen hat.



**Meiste 1/2/3:** Wer die meisten Karten der Werte 1, 2 und 3 vor sich liegen hat.



**Meiste 8/16:** Wer die meisten Karten der Werte 8 und 16 vor sich liegen hat.



**Meiste Rot:** Wer die meisten roten Karten vor sich liegen hat.



**Wenigste Blau:** Wer die wenigsten blauen Karten vor sich liegen hat.



**Wenigste Joker:** Wer die wenigsten Joker vor sich liegen hat.



**Höchster Dreier:** Wer einen Satz oder eine Folge aus **genau** drei Karten mit der höchsten Summe der drei Kartenwerte vor sich liegen hat.



**Spiel beendet:** Wer das Spiel beendet, indem er seine letzte Handkarte in die Tischmitte legt.

### Achtung:

- Die Anzahl der abgebildeten Karten steht exemplarisch für jede beliebige Kartenanzahl, mit Ausnahme „Höchster Dreier“, wo sich die Bedingung auf exakt drei Karten bezieht.
- Karten mit einer schwarzen Zahl auf weißem Hintergrund

stehen exemplarisch für jeden beliebigen Kartenwert und jede beliebige Farbe.



Wenn Sie zu „Rummy 17“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:  
Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231,  
1140 Wien  
oder [info@piatnik.com](mailto:info@piatnik.com)

**TWIDDLE**  
- let's play! -



Die Community  
App für alle  
Spiele-Freunde.

Jetzt kostenlos  
herunterladen!



**TWIDDLE – let's play! –**  
**So geht spielen heute:**

**Die Community-App für alle  
Spiele-Freunde:**

- Spielgruppen in der Nähe finden
- Neue Mitspieler treffen
- Spiele-Events finden und posten
- Keine Spielveranstaltung mehr verpassen und vieles mehr!

Hol dir die kostenlose  
Community-App  
**Twiddle – let's play! –**  
zum gemeinsam Spaß haben!

Eine Initiative der Spieleverlage e.V.

Like us on Facebook:  
[facebook.com/PiatnikSpiele](https://facebook.com/PiatnikSpiele)

