

Prinzessin Rommi

Ein königliches Kartenspiel
für 2 - 4 Spieler von 6 - 99 Jahren.

Spielidee: Anja Wrede & Christoph Cantzler

Illustration: Anja Wrede

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Willkommen in der Welt von Prinzessin Rommi! Seid ihr auf Zack? Dann haltet euch bereit: Nur wer vorausschauend spielt und dazu ein klein wenig Glück hat, gewinnt dieses königliche Spiel!

Spielinhalt

- 4 farbige Armbänder
- 56 Karten
- 1 Spielanleitung

Spielziel

Wer seine Karten geschickt ablegt, erhält die meisten Punkte und gewinnt.

Spielvorbereitung

Vor Spielbeginn sucht sich jeder Spieler ein Armband aus und legt es an.

Danach mischt ihr die Karten und teilt an jeden Spieler zehn Karten verdeckt aus. Die übrigen Karten legt ihr als verdeckten Vorratsstapel bereit.

Anschließend deckt ihr die oberste Karte des Stapels auf und legt sie daneben: Sie ist die erste Karte des offenen Ablagestapels.

Jeder Spieler nimmt seine Karten auf die Hand und schaut sie sich an.

Wichtig!

Um Punkte zu bekommen, müsst ihr Reihen oder Gruppen sammeln:

- Eine **Reihe** besteht aus mindestens drei oder mehr direkt aufeinander folgenden Karten einer Farbe, also z.B. aus fünf grünen Karten mit den Zahlen 2, 3, 4, 5 und 6. Auf die Zahl 7 folgt wieder die 1: Darum gilt z.B. eine Kartenfolge aus drei gelben Karten mit den Zahlen 7, 1 und 2 als Reihe.
- Eine **Gruppe** besteht aus drei oder vier Karten des gleichen Schlossbewohners in unterschiedlichen Farben. Also z.B. aus drei verschiedenfarbigen Dienern oder vier verschiedenfarbigen Königinnen.

Tipp: Wenn ihr bereits nach dem Austeilen Reihen oder Gruppen bilden könnt, steckt die entsprechenden Karten nebeneinander.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Da Prinzessinnen oft besonders zierliche Füße haben, darf der Spieler mit den kleinsten Füßen beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler.

Nimm eine Karte auf und stecke sie zu deinen Handkarten. Du darfst entweder die oberste Karte vom offenen Ablagestapel oder die oberste Karte vom verdeckten Vorratsstapel nehmen.

Prüfe anschließend, ob du Karten ablegen kannst und entscheide, ob du ablegen möchtest. Denke daran, dass du Karten immer nur dann ablegen kannst, wenn sie eine Reihe oder eine Gruppe bilden.

Königliche Regeln:

- Die erste eigene abgelegte Reihe oder Gruppe muss mindestens 13 Punkte ergeben. Bei allen weiteren Reihen oder Gruppen dieses Spielers ist die Punktzahl egal.

Beispiele:

Eine grüne Reihe aus den Zahlen 4, 5 und 6 ist erlaubt, denn die Karten ergeben zusammengezählt 15 Punkte.

Eine Gruppe aus drei verschiedenfarbigen Königskarten (= Zahl 6) ist ebenfalls erlaubt, da die Karten zusammengezählt 18 Punkte ergeben.

Eine grüne Reihe aus den Zahlen 1, 2 und 3 ist als erste abgelegte Reihe nicht erlaubt, denn die Karten ergeben zusammengezählt nur 6 Punkte.

- Jeder Spieler legt die Karten direkt vor sich ab: Diese Karten bringen bei der Wertung Pluspunkte.
- Es dürfen während eines Zuges auch mehrere Reihen oder Gruppen abgelegt werden.
- Weitere passende Handkarten dürfen dazu genutzt werden, während eines eigenen Zuges eine eigene Reihe oder Gruppe zu ergänzen.

Beispiel:

Vor dir liegt eine Gruppe aus drei verschiedenfarbigen Prinzessinnenkarten. Bei deinen Handkarten hast du die Prinzessin in der noch nicht ausliegenden Farbe. Wenn du an der Reihe bist, darfst du die Gruppe mit dieser Handkarte ergänzen.

- Es ist ebenfalls erlaubt, während des eigenen Zuges die Reihe oder Gruppe eines anderen Spielers zu ergänzen. Die Punkte für diese abgelegten Karten bekommt am Ende allerdings der andere Spieler!

Um deinen Spielzug abzuschließen, legst du eine deiner Handkarten offen auf den Ablagestapel.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende

Sobald ein Spieler nach Abschluss seines Zuges keine Karte mehr auf der Hand hat, endet das Spiel.

Wichtig: Die letzte Karte muss auf den offenen Ablagestapel gelegt werden!

Jetzt folgt die Wertung:

- Alle Karten, die vor den Spielern liegen, zählen als Pluspunkte. Die auf der Karte abgebildete Zahl entspricht dabei ihrem Punktwert. Jeder Spieler zählt seine Punkte zusammen.

- Der Spieler, der das Spiel beendet hat, bekommt für jede bei sich oder den Mitspielern ausliegende Karte der eigenen Farbe (= Armband) einen Zusatzpunkt.
- Die Karten, welche die Spieler noch auf der Hand haben, zählen je einen Minuspunkt. Wer noch keine Karten ablegen konnte, erhält null Punkte.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Dieser Spieler darf sich für heute „Prinzessin Rommi“ oder „Prinz Roman“ nennen. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Varianten:

- Einfacher wird das Spiel, wenn die erste ausgelegte Gruppe oder Reihe keinen bestimmten Wert haben muss.
- Wenn ihr zu zweit spielt, könnt ihr mit je 13 Karten spielen.
- Spielt ihr mehrere Runden, könnt ihr die Punkte aufschreiben. Wer z.B. zuerst 100 Punkte erreicht, gewinnt.

Princess Rummy

A royal game of cards
for 2 to 4 players ages 6 - 99.

Authors:	Anja Wrede & Christoph Cantzler
Illustrations:	Anja Wrede
Length of the game:	approx. 10 minutes

Welcome to the world of Princess Rummy! Are you on the ball? Then get ready, only a lucky player who plays with foresight, will win this royal game!

Contents

4 colored bracelets

56 cards

set of game instructions

Aim of the game

The person who plays their cards with some tactics, will get the most points and win the game.

Preparation

Before starting, each player chooses a bracelet and slips it on.

The cards are then shuffled and dealt. Each player gets 10 cards. The remaining cards are placed in a pile, face down, ready for use.

The top card is turned over and placed face up beside the pile. It is the first card of the discard pile.

The players take their cards and look at them.

Important

In order to make points you have to collect series or groups:

- A **series** consists of at least three or more cards of one color in a row, for example: five green cards with the numbers 2, 3, 4, 5 and 6.
The 7 is followed by 1, therefore a row of yellow cards with the numbers 7, 1 and 2 is considered a series.
- A **group** consists of three or four cards of the same castle figure in different colors, for example three servants of different colors or four queens of different colors.

Hint: If after dealing the cards, you already have a series or group, arrange them next to each other in your hand.

How to play

Play in a clockwise direction. As princesses used to have dainty feet, the player with the smallest feet can start. If you cannot agree, the youngest player starts.

The player chooses either the card on top of the open discard pile or from the face-down pile. Select a card and stick it between the cards in your hand.

Then check the cards in your hand to see if you can put down cards, and then you also need to decide whether you want to do so or not.

Remember you can put down cards only if they compose a series or a group.

Royal rules

- The first series or group each player places down must add up to at least 13 points. Each card is the face value of the number on the card. After that, the sum of points doesn't matter when placing further series or groups on the table.

Examples:

A green series of the numbers 4, 5 and 6 can be placed as they add to 15. A group of three different colored kings' cards (=number 6) also is possible as the three cards add to 18.

However, a green series of the numbers 1, 2 and 3 is not possible as the first series, as the sum of the three cards is only 6.

- The players put their cards in front of them and then when it is time to score, each card will count as points.
- During the same turn more than one series or group may be put down.
- You can also complement a series or group of yours within a turn if you have matching cards in your hand.

Example:

You have in front of you a group of three different colored princess cards. Among the cards in your hand there is a princess of the color not yet placed. When it's your turn, you can complement this group with the matching princess card from your hand.

- It is also allowed to complement within a turn a series or group of another player. The points of this card, however, will go to the other player at the end.

To finish your turn, place one of the cards in your hand on the open discard pile.

Then it is the turn of the next player.

End of the game

As soon as a player is left without any cards after their turn, the game ends.

Important: In order to go out of cards, your last card must be placed on the discard pile.

The scoring:

- All cards in front of a player count as plus points. The number shown on the card is its value. Each player adds up their points.
- The player who finished the game gets one additional point for each card of their color (=bracelet) lying in front of them and of the other players.
- The cards still in the hands of the players count for them as minus points. Whoever could not yet put down any cards receives zero points.

Whoever has the most points, wins the game. This player may call themselves today "Princess or Prince Rummy" In the event of a draw, there are various winners.

Variation

- The game becomes easier, if the first group or series to be put down doesn't have to have a certain value.
- If playing with two players, each player should receive 13 cards each.
- If you play various rounds, note down the scores. Whoever, for example, is the first to have 100 points, wins the game.

La princesse Rommi

Un jeu de cartes pour 2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans.

Idée : Anja Wrede & Christoph Cantzler
Illustration : Anja Wrede
Durée de la partie : env. 10 minutes

Bienvenue dans l'univers de la princesse Rommi ! Vous avez envie de jouer ? Alors, préparez-vous bien : seul celui qui jouera en sachant anticiper et en ayant un peu de chance gagnera à ce jeu « royal » !

Contenu

4 bracelets de couleur

56 cartes

1 règle du jeu

But du jeu

Celui qui posera ses cartes habilement obtiendra le plus de points et gagnera la partie.

Préparatifs

Avant de commencer à jouer, chaque joueur choisit un bracelet et le met autour du poignet.

Mélanger les cartes et distribuer dix cartes par joueur, faces cachées. Les cartes restantes sont empilées faces cachées.

Ensuite retourner la carte du dessus de la pile et la poser à côté

Chaque joueur prend ses cartes en main et observe son jeu.

N.B. :

Pour obtenir des points, il faut collectionner des séries ou des groupes :

- Une **série** comprend au moins trois cartes ou plus d'une couleur, à suite croissante, p. ex. cinq cartes vertes avec les chiffres 2, 3, 4, 5 et 6.

Après le chiffre 7, on pose toujours le 1 : p. ex. une suite de trois cartes jaunes avec les chiffres 7, 1, et 2 compte comme série.

- Un **groupe** comprend trois ou quatre cartes du même groupe d'habitants du château de différentes couleurs, p. ex. trois valets de différentes couleurs ou quatre reines de différentes couleurs.

Conseil : Si vous pouvez déjà former des séries ou des groupes après la distribution des cartes, posez les cartes correspondantes les unes à côté des autres.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Comme les princesses ont souvent des petits pieds, le joueur qui aura la plus petite pointure commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Prends une carte et ajoute-la à ton jeu. Tu as le droit de prendre la carte du dessus de la réserve ou de la pile avec les cartes faces visibles.

Regarde dans ton jeu si tu peux poser des cartes. Pense bien que tu ne peux poser des cartes que si elles forment une série ou un groupe.

Règles royales :

- La première série posée ou le premier groupe posé doit donner au total au moins 13 points. Pour les séries ou groupes suivants de ce joueur, le nombre de points sera pas important.

Exemples :

Une série de cartes vertes avec les chiffres 4, 5 et 6 est permise, car l'addition des chiffres donne 15 points.

Un groupe de trois cartes de rois de couleurs différentes

(= chiffre 6) est aussi permis, car le total des chiffres des cartes donne 18 points.

Une série de cartes vertes avec les chiffres 1, 2 et 3 n'est pas permise comme première série posée car le total des chiffres ne donne que 6 points.

- Chaque joueur pose les cartes directement devant lui : ces cartes apporteront des points supplémentaires lors du comptage final.
- Pendant un tour, on peut poser plusieurs séries ou plusieurs groupes.
- Il est possible de compléter une série ou un groupe pendant un tour suivant, si l'on a les cartes correspondantes dans son jeu.

Exemple :

Tu as posé un groupe de trois cartes de princesses de différentes couleurs. Dans ton jeu, tu as la princesse de la couleur encore non posée. Quand c'est ton tour, tu as alors le droit de compléter le groupe en posant cette carte.

- Un joueur peut, quand c'est son tour, également compléter la série ou le groupe d'un autre joueur. Les points apportés par ces cartes seront cependant récupérés par cet autre joueur !

Pour finir ton tour, tu poses une carte de ton jeu sur la pile de cartes faces visibles.

C'est ensuite au tour de l'autre joueur.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur n'a plus de cartes dans son jeu après un tour, la partie est finie.

N.B. : la dernière carte doit être posée sur la pile de cartes faces visibles

Maintenant, on compte les points :

- Toutes les cartes posées devant les joueurs rapportent des points. Le chiffre qui figure sur la carte indique le nombre de points que le joueur doit comptabiliser. Chaque joueur additionne tous ses points.
- Le joueur qui a terminé la partie récupère un point en plus

pour chaque carte de sa propre couleur (= couleur du bracelet) posée devant lui ou devant les autres joueurs.

- Les cartes que les joueurs ont encore en main comptent chacune un point en moins. Celui qui n'a pas pu poser de carte a zéro point.

Celui qui a le plus de points gagne la partie : c'est lui le prince ou la princesse de l'équipe. En cas d'ex æquo, il y a plusieurs gagnants.

Variantes :

- Le jeu est plus facile lorsque le premier groupe ou la première série posée ne doit pas avoir un certain nombre de points.
- A deux, on peut jouer avec chacun 13 cartes.
- Si l'on joue plusieurs parties, on inscrit les points de chaque partie : celui qui obtient en premier 100 points gagne.

Prinses Romy

Een koninklijk kaartspel
voor 2 - 4 spelers van 6 - 99 jaar.

Spelidee: Anja Wrede & Christoph Cantzler
Illustraties: Anja Wrede
Speelduur: ca. 10 minuten

Welkom in de wereld van prinses Romy! Zijn jullie klaar? Hou je vast: alleen met een vooruitziende blik en een beetje geluk kun je dit koninklijke spel winnen!

Spelinhoud

- 4 gekleurde armbanden
- 56 kaarten
- spelregels

Doel van het spel

Wie zijn kaarten het handigst weglegt, verzamelt de meeste punten en wint.

Spelvoorbereiding

Alvorens met het spel te beginnen, kiest iedere speler een armband en doet hem om.

Schud vervolgens de kaarten en deel aan iedere speler tien verdeckte kaarten uit. De overige kaarten leggen jullie verdeckt op een voorraadstapel.

Daarna draaien jullie de bovenste kaart van de stapel om en leggen hem ernaast. Op deze stapel worden de kaarten open weggelegd.

Iedere speler neemt zijn kaarten in zijn hand en bekijkt ze.

Belangrijk:

Om punten te krijgen, moeten jullie rijen of groepen verzamelen:

- Een **rij** bestaat uit ten minste drie of meer direct op elkaar volgende kaarten in een bepaalde kleur; bv. uit vijf groene kaarten met de getallen 2, 3, 4, 5 en 6. Op het getal 7 volgt weer de 1. Daarom geldt bv. een reeks kaarten van drie gele kaarten met de getallen 7, 1 en 2 als een rij.
- Een **groep** bestaat uit drie of vier kaarten met dezelfde kasteelbewoners in verschillende kleuren. Dus bv. drie bedienden of vier koninginnen in verschillende kleuren vormen een groep.

Tip: Als je meteen na het verdelen van de kaarten al rijen of groepen kunt vormen, steek je de betreffende kaarten naast elkaar.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Omdat prinsesjes vaak heel elegante voetjes hebben, mag de speler met de kleinste voeten beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler.

Pak een kaart en steek hem tussen de kaarten in je hand. Je mag zowel de bovenste kaart van de openliggende stapel als de bovenste kaart van de verdekte voorraadstapel pakken.

Controleer vervolgens of je kaarten kunt wegleggen en beslis of je ze wilt wegleggen. Denk eraan dat de kaarten alleen kunnen worden weggelegd als ze een rij of een groep vormen.

Koninklijke regels:

- De eerste rij of groep die een speler weg mag leggen, moet ten minste 13 punten opleveren. Bij alle verdere rijen of groepen van deze speler is het aantal punten niet meer van belang.

Voorbeelden:

Een groene rij die uit de getallen 4, 5 en 6 bestaat, is toegestaan omdat de som van de kaarten 15 punten oplevert.

Een groep van drie koningskaarten (getal = 6) is eveneens toegestaan omdat de som van de kaarten in totaal 18 punten bedraagt.

Een groene rij met de getallen 1, 2 en 3 mag niet als eerste worden weggelegd omdat de som van de kaarten slechts 6 punten oplevert.

- Iedere speler legt de kaarten onmiddellijk voor zich neer: deze kaarten tellen aan het eind van het spel als pluspunten.
- Er mogen tijdens een beurt meerdere rijen of groepen worden weggelegd.
- Als de speler aan de beurt is, mag deze gedurende het spel nieuwe kaarten aan een eigen rij of groep toevoegen.

Voorbeeld:

Je hebt een groep van drie prinsessenkaarten voor je liggen. Bij de kaarten in je hand zit de prinses in de kleur die nog niet op tafel ligt. Als je aan de beurt bent, mag je deze kaart aan de groep prinsessen toevoegen.

- Het is ook toegestaan om tijdens je beurt een kaart bij een rij of groep van een andere speler neer te leggen. Deze kaarten tellen echter aan het einde als punten voor de andere speler!

Om je speelbeurt af te sluiten, leg je een van de kaarten die je in je hand hebt, open op de stapel kaarten naast de voorraad.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel

Zodra een van de spelers aan het eind van zijn beurt geen enkele kaart meer in zijn hand heeft, is het spel afgelopen.

Belangrijk: De laatste kaart moet open op de stapel naast de voorraad worden gelegd!

Nu worden de punten geteld:

- Alle kaarten die voor de spelers op tafel liggen, tellen als pluspunten. Het op de kaart afgebeelde getal bepaalt hoeveel hij waard is. Iedere speler telt zijn punten op.
- De speler die het spel heeft beëindigd, krijgt voor elke kaart in de eigen kleur (= armband) die bij hem of haar of zijn of haar medespelers op tafel liggen een extra punt.

- De kaarten die de spelers nog in hun hand hebben, tellen elk voor een minpunt. Wie nog geen enkele kaart heeft weggelegd, krijgt nul punten.

Wie de meeste punten heeft, wint. Deze speler mag zich vandaag „prinses Romy” of „prins Remco” noemen. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Varianten:

- Het spel wordt eenvoudiger als de eerste groep of rij die weggelegd mag worden, niet een bepaalde waarde moet hebben.
- Als jullie met z'n tweeën spelen, krijgt iedere speler 13 kaarten.
- Als jullie meerdere ronden spelen, kunnen jullie de behaalde punten opschrijven. Wie als eerste bv. 100 punten haalt, wint.