



# 111

## my Rummymy

Das spannende Kartenspiel, bei dem es auf und ab gehen kann,  
von Steffen Benndorf für 2–5 Spieler ab 8 Jahren

### Spielmaterial

110 Spielkarten mit Zahlenwerten von 2–111



### Spielziel

Alle Spieler versuchen als Erster, ihre Handkarten in eine aufsteigende oder absteigende Reihenfolge zu bringen. Die Regeln sind ganz leicht: Eine Karte in die Kartenhand einstecken und eine andere dafür wieder abwerfen.

Der Spieler, der am cleversten kombiniert und den Überblick behält, wird die meisten Punkte erzielen und das Spiel gewinnen.

### Spielvorbereitung

Ein Spieler mischt alle Karten gründlich und teilt verdeckt **12 Karten** an jeden Spieler aus.

**ACHTUNG:** Die Karten dürfen beim Aufnehmen von den Spielern **nicht sortiert** werden! Sie dürfen diese nur auffächern, **ohne dabei die Reihenfolge zu verändern**.

Von den verbliebenen Karten werden **3 Karten verdeckt in die Tischmitte** gelegt. Die restlichen Karten kommen als Nachziehstapel daneben.

Der jüngste Spieler ist Startspieler.

Bevor das eigentliche Spiel beginnt, sollte sich jeder Spieler entscheiden, ob er seine Karten im Spielverlauf aufsteigend oder absteigend anordnen möchte.

### Spielablauf

Mit dem Startspieler beginnend führen die Spieler – im Uhrzeigersinn – immer eine Tauschaktion mit einer der 3 Karten in der Tischmitte aus. Dazu nimmt sich der jeweilige Spieler entweder eine verdeckt oder eine offen ausliegende Karte, sofern sich schon Karten offen in der Tischmitte befinden.

Die gezogene Karte steckt der Spieler an eine **beliebige Stelle** in seine Kartenhand, **ohne die Reihenfolge seiner anderen Karten zu verändern**.

Anschließend muss er entweder die **Karte links oder rechts** neben der gerade eingesteckten Karte aus der Hand entfernen. Diese legt er offen an die Stelle in der Tischmitte, von wo er die neue Karte genommen hat.



**Beispiel:** Die offen ausliegende 85 möchte der Spieler nicht.

Daher entscheidet er sich für eine der verdeckten Karten aus der Tischmitte.

Es ist die 32. Diese Karte steckt er zwischen die Karten 27 und 83.

Er muss nun entweder die 27 oder die 83 offen in die Tischmitte legen.

Er legt die 23 ab, da die 32 zusammen mit den Karten 13, 27, 35 und 43 schon eine aufsteigende Reihe aus 5 Karten bildet.

**SPEZIALFALL:** Wenn der Spieler die Karte ganz rechts oder links am Rand einordnet, kann er auch die äußerste Karte auf der jeweils anderen Seite seiner Kartenhand ablegen.



**Beispiel:** Der Spieler steckt die 105 ganz rechts in seine Kartenhand. Er muss nun entweder die benachbarte 103 oder die 47 auf der linken Seite in die Tischmitte legen. Er entscheidet sich für die 47.

Sollten in der Tischmitte bereits 3 offene Karten liegen, so kann ein Spieler, wenn er an der Reihe ist, vor dem Kartennehmen diese **3 offenen Karten entfernen** und auf den Ablagestapel legen. Als Ersatz zieht er sofort 3 neue Karten vom Nachziehstapel und legt sie **verdeckt** in die Tischmitte. Anschließend muss er eine dieser 3 Karten aufnehmen, sie zu seinen Handkarten stecken und eine benachbarte Handkarte offen in die Tischmitte ablegen.

So läuft das Spiel weiter reihum, bis ein Spieler nach seiner Tauschaktion verkündet, dass er alle Karten entweder aufsteigend oder absteigend angeordnet hat. **Der Zahlenabstand zwischen den einzelnen Karten ist dabei unwichtig.** Er beendet damit die Spielrunde.

### Auswertung einer Spielrunde

Der Spieler, der die Runde beendet hat, zeigt nun seine Karten vor. Die Mitspieler kontrollieren, ob die Reihenfolge stimmt.

Hat der Spieler **alle** seine Karten richtig angeordnet, bekommt er **Punkte in Höhe der auf allen seinen Karten aufgedruckten Joker-Symbole**. Außerdem erhält er **5 Bonuspunkte** für das Beenden der Spielrunde.

**ACHTUNG:** Hat dieser Spieler auch nur einen einzigen Fehler gemacht, bekommt er keine Punkte! Die Runde ist in diesem Fall trotzdem beendet. Alle anderen Spieler erhalten **Punkte in Höhe der aufgedruckten Joker-Symbole** für ihre **längste bzw. wertvollste, richtig angeordnete Kartenfolge**. Diese Kartenfolge muss nicht zwingend mit der Karte am linken oder rechten Rand beginnen.



**Beispiel:** Die längste, richtig angeordnete Kartenfolge des Spielers geht von der 13 bis zur 86. Er bekommt  $(1+2+2+3+1+4+1+2+1=)$  17 Punkte. Die Kartenfolge 52 bis 105 hätte nur  $(2+1+3=)$  6 Punkte eingebracht.

Die Rundenergebnisse der Spieler werden notiert. Anschließend wird die nächste Runde, wie unter **Spielvorbereitung** beschrieben, vorbereitet. Der Spieler links neben dem Startspieler der letzten Runde wird neuer Startspieler.

### Spielende

**MyRummy 111** wird über mehrere Runden gespielt. Sobald mindestens ein Spieler 60 Punkte erreicht hat, endet das Spiel. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt die Partie. Bei Gleichstand gewinnt von diesen der Spieler mit dem höchsten Rundenergebnis der letzten Runde. Alternativ ist es auch möglich, eine festgelegte Anzahl Runden zu spielen - z.B. so viele Runden wie Mitspieler teilnehmen.

### Spielvarianten

- Wem das Spiel mit 12 Karten zu leicht ist, kann natürlich auch mit mehr Handkarten spielen.
- Sollten unterschiedlich starke Spieler zusammen spielen, kann über die Anzahl der Handkarten ein Ausgleich geschaffen werden. Unerfahrene Spieler spielen mit 12 Karten, bessere Spieler nehmen 13 und die Profis spielen mit 14 Karten.

GAMEPLAY



Autor und Verlag bedanken sich bei allen Testspielern und Regellesern.

Spieleautor: Steffen Benndorf  
Gestaltung: Leon Schiffer  
Redaktion: Thorsten Gimmler

Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstr. 21  
D-12055 Berlin  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)





# 111

## my Rummy

The exciting card game of ups and downs by Steffen Benndorf  
for 2–5 players ages 8 and up.

### Contents

110 playing cards with the numbers 2–111



### Aim of the game

Everyone tries to sort the cards in his hand in an ascending or descending order as fast as possible. The rules of the game are very easy: Pick up and add a card to your hand and discard another card already in your hand. Whoever finds the best combinations without losing track will earn the most points and win the game!

### Game setup

Shuffle all the cards thoroughly and deal out 12 cards to each player face down.

**IMPORTANT:** When picking up the cards you have been dealt you are not allowed to **sort** them! Spread them out into a fan, but do **not change their order!**

From the remaining cards, lay **3 cards face down in the middle of the table**. With the other cards, form a draw pile and place it next to them. The youngest player begins.

Before the game begins, each player should think about whether he wants to sort his cards in an ascending or descending order.

### How to play

Taking turns in a clockwise direction, players trade one of their cards with one of the 3 cards from the middle of the table. On your turn, pick up a card from the middle of the table that is either lying face down or face up, if there are any face-up cards already in the middle of the table.

You then have to put the card that you just picked up in your hand at **any location of your choice**. When adding the card to your hand you are of course **not allowed to change the order of the other cards**.

Then discard either the **card to the left or to the right** of the card you just added to your hand, laying it face up in the middle of the table from where you just picked up the new card.



**Example:** You decide you don't want the "85" card that is lying face up. So you take one of the other cards from the middle of the table that are lying face down. You have picked up the "32". You insert the 32 between the 27 and the 83. Now you have to discard either the 27 or the 83, laying it face up in the middle of the table. He lays down the 23, since the 32 already forms an ascending row of 5 cards together with the 13, 27, 35 and 43.

**SPECIAL CASE: IF YOU PUT THE CARD ON THE OUTSIDE RIGHT OR LEFT OF YOUR HAND, YOU CAN ALSO DISCARD THE OUTSIDE CARD FROM THE OTHER SIDE OF YOUR HAND.**



**Example:** You pick up the 105 and add it to your hand on the outside right. Now you have to discard either the 103 to its left, or the 47 on the outside left, laying it down in the middle of the table. He chooses the 47.

If there are already 3 cards facing up in the middle of the table, you **can remove these 3 cards facing up** before picking up a card on your turn and lay them down on the discard pile. Then immediately replace them with 3 new cards from the draw pile, laying them **face down** in the middle of the table. You then have to pick up one of these 3 cards, adding it to your hand and then discarding one of its neighboring cards face up in the middle of the table.

Play continues in a clockwise direction until someone has a completely sorted hand in ascending or descending order after completing his turn.

**The gaps between the individual numbers do not matter.** The round is over.

### Scoring a round

The player who finished the round shows his hand, and the other players check if the order is correct.

If **all** the cards of his hand are sorted correctly, he receives **points according to the Joker symbols depicted on all his cards**.

He also receives **5 bonus points** for finishing the round.

**IMPORTANT:** If there is even just one mistake, he receives no points!

The round is still over.

All the other players receive **points according to the Joker symbols depicted on the cards in their longest or most valuable series of correctly sorted cards**. The series of sorted cards does not necessarily have to begin with the card furthest to the left of right.



**Example:** The longest, correctly sorted series of cards of a player begins with the 13 and ends with the 86. This player receives 17 points ( $1+2+2+3+1+4+1+2+1=17$ ). The series of cards from the 52 to the 105 would have been worth only 6 points ( $2+1+3=6$ ).

Write down each player's score for each round. Now prepare for the next round, as described above under Game setup. The player to the left of the previous round's start player is the new start player of this round.

### End of game

"**MyRummy 111**" consists of multiple rounds. As soon as someone has at least 60 points, the game is over. The player with the most points wins. In the event of a tie, these players compare their point total in the last round, and the player with the highest point total wins.

Alternatively, you can also play a determined number of rounds, e.g. as many rounds as there are players.

### Game variation

- If the game with 12 cards is too easy, you can of course play with more cards per hand.
- If the skill level of the players differs, you can compensate for this by having different numbers of cards per hand per player. Inexperienced players can play with 12 cards per hand, while more experienced players have 13, and expert-level players have 14.



The author and publisher extend their thanks to all test players and rules readers.

Author: Steffen Benndorf

Layout: Leon Schiffer

Editor: Thorsten Gimpler

Schmidt Spiele GmbH

Lahnstr. 21

D-12055 Berlin

[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)





# 111

## myRummy

Un passionnant jeu de cartes de Steffen Benndorf  
où il peut y avoir des hauts et des bas, pour 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans

### Matériel

110 cartes numérotées de 2 à 111



### But du jeu

Tous les joueurs essaient de mettre le plus vite possible les cartes qu'ils ont en main dans l'ordre croissant ou décroissant. Les règles sont très simples : prendre une carte en main et se débarrasser d'une autre carte. C'est le joueur qui sera le plus malin pour combiner ses cartes tout en gardant une vue d'ensemble de la situation qui gagnera le plus de points et remportera la partie.

### Préparatifs

L'un des joueurs mélange bien toutes les cartes et distribue 12 cartes, face cachée, à chaque joueur.

**ATTENTION :** Lorsqu'ils prennent leurs cartes, les joueurs **ne doivent pas les trier** ! Ils peuvent seulement déployer les cartes dans leur main, **sans changer l'ordre dans lequel elles se trouvent**.

**3 cartes** piochées parmi les cartes restantes doivent être placées **au centre de la table, face cachée**. Posez les cartes restantes à côté, elles constitueront la pioche. C'est le joueur le plus jeune qui commence.

Avant de commencer la partie, chaque joueur devrait réfléchir pour décider s'il souhaite classer les cartes de sa main dans l'ordre croissant ou décroissant.

### Déroulement de la partie

Les joueurs, en commençant par le joueur de départ puis dans le sens des aiguilles d'une montre, procèdent à chaque tour à une action d'échange avec l'une des 3 cartes posées au centre de la table. Le joueur dont c'est le tour prend une carte de l'étalage posée face cachée ou face visible, s'il y a déjà des cartes face visible sur la table.

Le joueur **doit** introduire la carte choisie parmi les cartes de sa main, **à une place de son choix**. Il ne doit évidemment **pas modifier l'ordre des autres cartes**.

Ensuite, il doit écarter de sa main une carte qui se trouve juste à côté de celle introduite : **soit la carte située à gauche, soit la carte située à droite** de la nouvelle carte. Il la pose face visible au centre de la table, à l'endroit où il a pris sa nouvelle carte.



**Exemple :** Le joueur ne souhaite pas prendre le « 85 » posé face visible dans l'étalage. Il opte pour l'une des cartes posées face cachée sur la table. C'est le « 32 ». Il place cette carte dans sa main entre les cartes « 27 » et « 83 ». Il doit maintenant poser soit le « 27 », soit le « 83 » au centre de la table, face visible. Il pose le « 23 », car le « 32 » fait déjà partie d'une série de 5 cartes rangées dans l'ordre croissant avec les cartes « 13 », « 27 », « 35 » et « 43 ».

**CAS PARTICULIER :** Si le joueur place sa nouvelle carte à l'extrême gauche ou droite de sa main, il peut poser sur la table la carte qui se trouve à l'autre extrémité de sa main.



**Exemple :** Le joueur prend le « 105 » et le place au bout à droite des cartes de sa main. Il doit maintenant poser sur la table soit la carte voisine, le « 103 », soit le « 47 » situé à l'extrême gauche de ses cartes. Il opte pour le « 47 ».

S'il y a déjà 3 cartes face visible au centre de la table, un joueur **peut**, lorsque c'est son tour, **enlever ces 3 cartes posées face visible** et les placer sur la pile de défausse. Pour les remplacer, il pioche immédiatement 3 nouvelles cartes et les pose face cachée au centre de la table. Ensuite, il doit prendre l'une de ces 3 cartes, la placer dans sa main et reposer sur la table, face visible, une carte voisine se trouvant dans sa main.

On continue à jouer ainsi à tour de rôle jusqu'à ce qu'un joueur annonce, après son action d'échange, qu'il a classé toutes ses cartes soit dans l'ordre croissant, soit dans l'ordre décroissant. L'écart qu'il y a entre chacune des cartes de sa main n'a aucune importance. Ce joueur termine la manche en cours.

### Comptage des points d'une manche

Le joueur qui a mis fin à la manche montre à présent les cartes de sa main. Les autres joueurs vérifient si elles sont bien classées dans l'ordre. Si le joueur a correctement classé **toutes** les cartes de sa main, il reçoit **un nombre de points correspondant à la somme de tous les symboles de joker imprimés sur ses cartes**. Il reçoit en plus **5 points bonus** pour avoir terminé la manche.

**ATTENTION :** Si le joueur a fait ne serait-ce qu'une seule erreur, il ne reçoit aucun point ! Dans ce cas, la manche est tout de même terminée.

Tous les autres joueurs reçoivent **un nombre de points correspondant à la somme des symboles de joker imprimés sur leur série la plus longue de cartes correctement classées dans l'ordre - ou leur série ayant le plus de valeur**. Cette série de cartes ne doit pas forcément débuter par la carte la plus à gauche ou la plus à droite de leur main.



**Exemple :** La série la plus longue de cartes correctement classées de ce joueur va du « 13 » au « 86 ». Il reçoit  $(1+2+2+3+1+4+1+2+1=)$  17 points. La série allant de « 52 » à « 105 » n'aurait rapporté que  $(2+1+3=)$  6 points.

On note les résultats des joueurs pour la manche. Ensuite, on prépare la manche suivante de la manière décrite au paragraphe « **Préparatifs** ». Le joueur assis à gauche du joueur de départ de la dernière manche devient le nouveau joueur de départ.

### Fin de la partie

« **MyRummy 111** » se joue en plusieurs manches. Dès qu'un joueur a atteint 60 points ou plus, la partie s'achève. C'est le joueur qui a obtenu le plus de points qui gagne. En cas d'égalité, c'est celui des joueurs concernés qui a obtenu le résultat le plus élevé à la dernière manche qui gagne.  
Il est aussi possible, de manière alternative, de disputer un nombre de manches préalablement fixé, par ex. autant de manches qu'il y a de joueurs.

### Variantes

- Si jouer avec 12 cartes est trop facile pour vous, vous pouvez bien sûr aussi jouer avec davantage de cartes en main.
- Si des joueurs de niveaux différents disputent une partie ensemble, il est possible de rééquilibrer les choses grâce au nombre de cartes que les joueurs prennent en main. Les joueurs inexpérimentés joueront avec 12 cartes, les joueurs ayant un bon niveau en recevront 13 et les joueurs confirmés joueront avec 14 cartes.



L'auteur et la maison d'édition remercient tous les joueurs qui ont testé le jeu et les lecteurs des règles.

Auteur: Steffen Benndorf  
Layout: Leon Schiffer  
Rédition: Thorsten Gimmel

Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstr. 21  
D-12055 Berlin  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)





# 111

## myRummy

L'avvincente gioco di carte dove si può andare su e giù. Di Steffen Benndorf.  
Per 2–5 giocatori da 8 anni d'età.

### Materiale di gioco

110 carte con valori numerici da 2 a 111



### Scopo del gioco

Tutti i giocatori cercano di mettere il più velocemente possibile in ordine crescente o decrescente le carte che hanno in mano. Le regole sono assai semplici: prendere in mano una carta e scartarne un'altra in cambio.

Il giocatore che fa gli abbinamenti più intelligenti e conserva il colpo d'occhio avrà il maggior numero di punti e vincerà il gioco.

### Preparazione del gioco

Un giocatore mischia bene tutte le carte e ne distribuisce 12 coperte a ciascun giocatore.

**ATTENZIONE:** I giocatori **non devono mettere in ordine** le carte quando le prendono in mano! Possono soltanto incasellarle, **senza variarne l'ordine**.

**3 delle carte** rimanenti vengono messe a **faccia in giù al centro del tavolo**. Le restanti carte tornano nel vicino mazzetto di pesca. Il giocatore più giovane inizia il gioco.

Prima di iniziare il gioco vero e proprio, ciascun giocatore dovrebbe pensare se vuole ordinare in modo crescente o decrescente le carte che ha in mano.

### Svolgimento del gioco

Cominciando dal giocatore di partenza, i giocatori in senso orario fanno ognuno un cambio con una delle 3 carte al centro del tavolo, prendendo una carta coperta o una carta scoperta, sempre che ce ne siano già delle scoperte al centro del tavolo.

Il giocatore **deve** inserire la carta che ha preso in un **punto a sua scelta** tra le carte che ha in mano. Ovviamente, **la sequenza delle altre carte non deve variare**.

Quindi deve eliminare la **carta di sinistra o di destra**, vicina a quella che ha appena preso, e metterla scoperta al centro del tavolo, nel punto in cui ha preso la sua nuova carta.



**Esempio:** Il giocatore non vuole la carta scoperta numero 85. Opta allora per una delle carte coperte al centro del tavolo. È la numero 32, che infila tra le carte 27 e 83. Adesso deve mettere scoperta al centro del tavolo o la 27 o la 83. Il giocatore mette scoperta la 23 visto che la 32 forma insieme alle carte 13, 27, 35 e 43 già una sequenza crescente composta da 5 carte.

**CASO PARTICOLARE:** Se il giocatore infila la carta proprio sul margine destro o sinistro, può mettere giù anche la carta all'estremità opposta di quelle che ha in mano.



**Esempio:** Il giocatore infila la 105 all'estrema destra delle carte che ha in mano. Deve ora mettere al centro del tavolo o la carta vicina 103 o la 47 sull'estrema sinistra. Opta per la 47.

Se quando è di turno dovessero già esserci 3 carte scoperte al centro del tavolo, allora prima di prendere le carte un giocatore **può eliminare queste 3 carte scoperte** e metterle nel mazzo di scarto. Per sostituirle, prende subito 3 nuove carte dal mazzo di pesca e le mette **coperte** al centro del tavolo. Deve quindi tirare su una di queste 3 carte, includerla tra quelle che ha in mano e posare di nuovo scoperta al centro del tavolo una delle carte vicine che ha in mano.

Il gioco prosegue in cerchio finché un giocatore dopo aver scambiato la carta può annunciare di aver ordinato tutte le carte in modo crescente o decrescente. **Non è importante l'intervallo numerico tra le carte.** Mette così fine alla manche di gioco.

### Valutazione di una manche

Il giocatore che ha concluso la manche di gioco mostra ora le carte che ha in mano e gli altri giocatori controllano se l'ordine corrisponde.

Se un giocatore ha messo correttamente in ordine **tutte** le carte che ha in mano, ottiene **punti pari al valore dei simboli jolly stampati su tutte le sue carte**. Riceve inoltre **5 punti di bonus** per aver concluso la manche di gioco.

**ATTENZIONE:** Se questo giocatore ha fatto anche un solo errore, non riceve alcun punto! In questo caso, la manche è finita comunque.

Tutti gli altri giocatori ottengono **punti pari al valore dei simboli jolly stampati** sulle loro carte ordinate correttamente nella sequenza più lunga o di maggior valore. Questa sequenza di carte non deve necessariamente cominciare con la carta al margine destro o sinistro.



**Esempio:** La sequenza di carte più lunga del giocatore nell'ordine corretto va dalla 13 alla 86. Ottiene  $(1+2+2+3+1+4+1+2+1=)$  17 punti. La sequenza di carte dalla 52 alla 105 avrebbe portato soltanto  $(2+1+3=)$  6 punti.

Si tiene nota dei risultati dei giocatori per ogni manche. Ci si prepara quindi per la seconda manche, come spiegato sotto Preparazione del gioco. Il giocatore alla sinistra di quello con cui partiva l'ultima manche diventa il nuovo giocatore di partenza.

### Fine del gioco

**MyRummy 111** si gioca su più manche. Il gioco finisce non appena almeno un giocatore ha raggiunto 60 punti. Il giocatore con il maggior numero di punti vince la partita. In caso di parità vince il giocatore con il risultato più alto nell'ultima manche. Alternativa: Si può anche giocare per un numero stabilito di manche – tante quante sono i giocatori, per esempio.

### Varianti di gioco

- Per chi è troppo facile giocare con 12 carte può naturalmente giocare anche con più carte in mano.
- Se dovessero giocare insieme giocatori di abilità diversa, si può arrivare a bilanciare il numero delle carte in mano. I giocatori non esperti giocano con 12 carte, i giocatori più bravi ne prendono 13 e i professionisti giocano con 14 carte.



L'autore e l'editore ringraziano tutti i giocatori di prova e i lettori delle regole.

Autore: Steffen Benndorf  
Design: Leon Schiffer  
Redazione: Thorsten Gimmerl

Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstr. 21  
D-12055 Berlin  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)

