

# Rovers Rummy

2-4 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Moeilijk

Duur: Gemiddeld

Speel je hand leeg door te melden en tafelcombinaties te herschikken.

## OPZET

- Gebruik twee standaard dekken.
- Deel 13 kaarten uit aan elke speler.
- Draai één kaart om voor de aflegstapel.

## SCORE

- Winnaar scoort nul.
- Azen 15, plaatjes 10, getalkaarten nominale waarde als straf.

Tip: Plan herschikkingen voor je kaarten aanraakt om ongeldige combinaties te vermijden.

## AAN DE BEURT

- Trek van de stapel of aflegstapel.
- Leg combinaties neer en herschik bestaande tafelcombinaties.
- Leg één kaart af (alle tafelcombinaties moeten geldig zijn).

Rovers Rummy is een dynamische rummyvariant waarbij spelers kaarten mogen herschikken en stelen van combinaties die al op tafel liggen. Dit creëert een puzzelachtige ervaring waarbij de volledige tafel elke beurt in het spel is.

## Doel

Wees de eerste die zijn hand leeg speelt door combinaties te vormen en tafelcombinaties creatief te herschikken om je kaarten op te nemen.

## Vorbereiding

1. **Spelers:** 2-4 spelers.
2. **Dek:** Twee standaard dekken van 52 kaarten (104 kaarten totaal).
3. **Uitdelen:** Deel 13 kaarten uit aan elke speler. Leg de resterende kaarten met de achterkant omhoog als stapel en draai één kaart om voor de aflegstapel.

## Spelverloop

1. **Stap 1:** Trek één kaart van de stapel of de aflegstapel.
2. **Stap 2:** Leg nieuwe combinaties neer (series van drie of meer van een soort, of reeksen van drie of meer opeenvolgende kaarten van dezelfde kleur).
3. **Stap 3:** Herschik bestaande combinaties op tafel om kaarten uit je hand op te nemen. Je mag combinaties splitsen, samenvoegen of uitbreiden zolang alle resulterende combinaties aan het einde van je beurt geldig zijn.
4. **Stap 4:** Leg één kaart af om je beurt te beëindigen. Als je combinaties hebt herschikt, moeten alle tafelcombinaties geldig zijn voordat je afgelegd.

## Scoren

- De winnaar scoort nul. Alle andere spelers tellen de nominale waarden op van kaarten in de hand: Azen 15, plaatjes 10, getalkaarten nominale waarde.
- Jokers (indien gebruikt) tellen als 20 punten tegen een speler die ze vasthoudt.

## Varianten

- **Beurten op tijd:** Stel een tijdslimiet van 2 minuten per beurt in om buitensporig lange herschikkingsfases te voorkomen.
- **Minimale combinatie:** Vereist een eerste combinatie van ten minste 30 punten voordat een speler tafelcombinaties mag herschikken.

## Tips en strategieën

---

- Bestudeer de tafelcombinaties zorgvuldig voor je beurt om herschikkingen van tevoren te plannen.
- Soms stelt het stelen van één kaart van een combinatie je in staat meerdere kaarten uit je hand te spelen via een keten van herschikkingen.
- Leg geen waardevolle kaarten op tafel tenzij noodzakelijk, want tegenstanders kunnen ze herschikken en gebruiken.

## Tips & strategie

---

Zie de tafel als één groot puzzel. Plan je herschikkingen voordat je kaarten aanraakt, en zoek naar kettingreacties waarbij het verplaatsen van één kaart ruimte opent voor meerdere anderen.

De mogelijkheid om combinaties te herschikken betekent dat je altijd meerdere zetten vooruit moet denken. Eén goed geplande herschikking kan je toestaan vier of vijf kaarten in één beurt te spelen.