

Rummy

2-6 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Makkelijk

Duur: Gemiddeld

Wees de eerste die alle kaarten in geldige sets en reeksen vormt.

OPZET

- Deel 10 kaarten elk uit (2 spelers) of 7 elk (3-4 spelers).
- Leg resterende kaarten als trekstapel neer.
- Draai de bovenste kaart om om de aflegstapel te starten.

SCORE

- Plaatkaarten: 10 punten elk.
- Genummerde kaarten: nominale waarde.
- Azen: 1 punt.
- Winnaar scoort 0; anderen tellen hun resterende kaarten op.

Tip: Houd in de gaten wat tegenstanders van de aflegstapel pakken om hun combinaties te achterhalen.

AAN DE BEURT

- Trek één kaart van de trek- of aflegstapel.
- Leg geldige sets of reeksen neer.
- Voeg kaarten toe aan bestaande combinaties op tafel.
- Leg één kaart af om je beurt te beëindigen.

Rummy is een van de meest gespeelde kaartspellen ter wereld, gericht op het vormen van overeenkomstige sets en reeksen van kaarten. Spelers trekken en leggen elke beurt kaarten af en proberen hun hand voor hun tegenstanders te ordenen in geldige groepen. De eenvoudige mechanismen maken het toegankelijk voor nieuwkomers en bieden toch voldoende uitdaging voor ervaren spelers.

Doel

Wees de eerste speler die alle kaarten in zijn hand rangschikt in geldige sets (drie of vier kaarten van dezelfde waarde) en reeksen (drie of meer opeenvolgende kaarten van dezelfde kleur), en verlaat het spel vervolgens door de laatste kaart af te leggen.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 2 tot 6 spelers.
2. **Dek:** Standaard kaartspel van 52 kaarten. Gebruik twee dekken voor 5-6 spelers.
3. **Uitdelen:** Elke speler ontvangt 10 kaarten (2 spelers), 7 kaarten (3-4 spelers) of 6 kaarten (5-6 spelers).
4. **Trek- en aflegstapel:** Leg de resterende kaarten gedekt neer als de trekstapel. Draai de bovenste kaart om om de aflegstapel te starten.

Spelverloop

1. **Trekken:** Trek op jouw beurt één kaart van de trekstapel of de aflegstapel.
2. **Combinaties leggen:** Als je geldige sets of reeksen hebt, mag je die open op tafel leggen. Een set bestaat uit drie of vier kaarten van dezelfde waarde. Een reeks bestaat uit drie of meer opeenvolgende kaarten van dezelfde kleur.
3. **Aanleggen:** Je mag kaarten uit je hand aanleggen op bestaande combinaties op tafel, of dat nu die van jou zijn of van een tegenstander.
4. **Afleggen:** Beëindig je beurt door één kaart open op de aflegstapel te leggen. Je kunt niet de kaart afleggen die je net van de aflegstapel hebt getrokken.
5. **Uitspelen:** Wanneer je alle resterende kaarten in geldige combinaties kunt zetten en nog één kaart over hebt om af te leggen, speel je uit en win je de ronde.

Scoren

1. **Plaatkaarten (H, V, B):** 10 punten elk.
2. **Genummerde kaarten:** Nominale waarde (bijv. een 7 is 7 punten waard).
3. **Azen:** 1 punt elk.
4. **Winnaar:** Scoort nul. Alle andere spelers tellen de waarde op van kaarten die nog in hun hand zijn.

Varianten

- **Gin Rummy:** Een variant voor twee spelers met kloppen en gin-mechanismen.
- **Rummy 500:** Punten worden gescoord voor gelegde combinaties, niet alleen voor uitspelen.
- **Contract Rummy:** Spelers moeten in elke ronde aan specifieke combinatievereisten voldoen.

Tips en strategieën

- Houd in de gaten wat tegenstanders van de aflegstapel pakken om te raden welke combinaties ze bouwen.
- Houd middenkaarten (5en t/m 9en) vroeg in het spel vast, omdat ze meer potentiële reeksen verbinden.
- Leg vroeg kaarten met een hoge waarde af als ze niet in je plan passen, om strafpunten te minimaliseren.

Tips & strategie

Houd bij welke kaarten zijn afgelegd om je besluitvorming te verbeteren. Geef prioriteit aan het vroeg vormen van reeksen, omdat die flexibeler zijn dan sets.

Een balans tussen aanval en verdediging is de sleutel. Streef actief naar je eigen combinaties, maar let op wat anderen afleggen om te vermijden dat je hen de kaarten geeft die ze nodig hebben.