



Rumix Regeln

Teile

62 Karten:

4 Anzüge von 15 Karten in 4 Farben

2 Jokerkarten

2 Folien – zufällige Karten – ausgeschnitten werden sollen

Tabelle "Notes-Namen" – G Notenschlüssel

B	C	D	E	F	G	A	B	C	D	E	F	G	A	B
si	do	re	mi	fa	sol	la	si	do	re	mi	fa	sol	la	si

Tabelle "Notes-Namen" – F Notenschlüssel

D	E	F	G	A	B	C	D	E	F	G	A	B	C	D
re	mi	fa	sol	la	si	do	re	mi	fa	sol	la	si	do	re

Tabelle "Notes-Namen" – G Notenschlüssel

C	D	E	F	G	A	B	C	D	E	F	G	A	B	C
do	re	mi	fa	sol	la	si	do	re	mi	fa	sol	la	si	do



Pairs „Paare“

Das Ziel des Spiels ist es, so viele identischen Mitteilungskarten wie möglich (ohne Berücksichtigung der Farbe) aufzudecken. Die Joker sind ausgeschlossen. Eine gerade Anzahl von Karten wird dem Gesicht nach unten auf den Tisch gelegt. Für jüngere Kinder ist es empfehlenswert, mit einer kleinen Anzahl von Karten beginnen, Schritt für Schritt darf ein Kind die schrittweise Erhöhung der Menge trainieren, bis zur Verwendung der ganzen Packung. Jeder Spieler sucht nach einem Paar identischer Mitteilungskarten (ohne Berücksichtigung der Farbe). Nach dem Finden hält der Spieler solches Paar. Nicht identische Paare werden an den Spieltisch zurückgegeben. Der Spieler mit meisten Karten ist der Gewinner.

Pairs

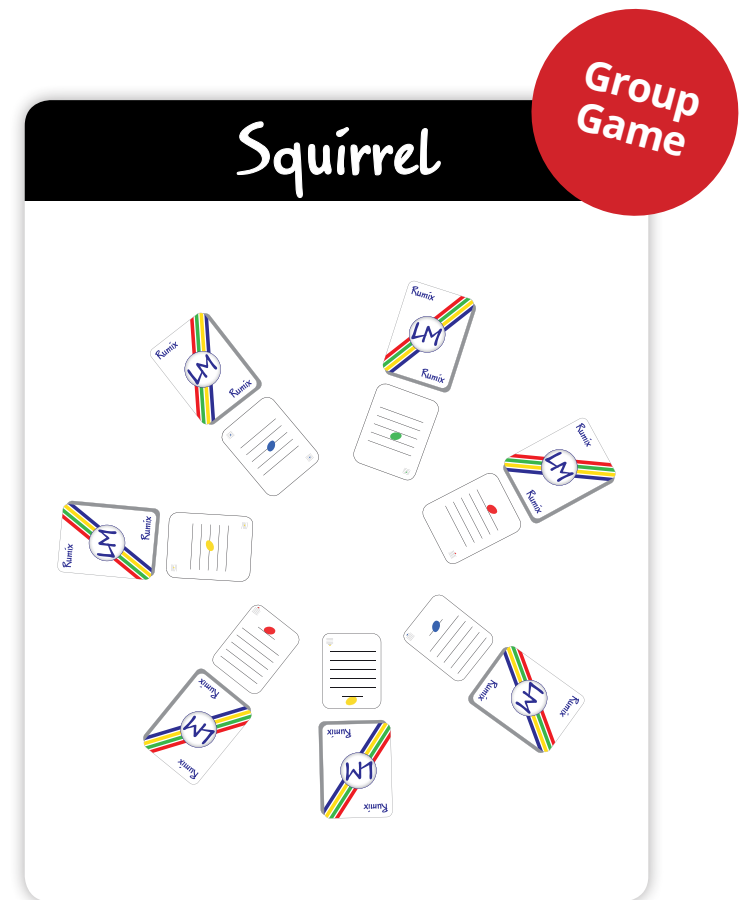
A simple memory game matching pairs of same note cards of different color.

or



Squirrel „Eichhörnchen“

Alle Karten werden gleichmäßig an alle Spieler verteilt. Jeder Spieler stellt seinen Haufen voran, mit dem Gesicht nach unten. Im Gegenzug zeigt jeder Spieler die oberste Karte ihres Haufens. Die höchste Note gewinnt alle Karten auf dem Tisch, unabhängig von der Farbe. Im Falle eines Unentschiedens zwischen 2 Spielern spielt jeder von ihnen mit 2 Karten mit dem Gesicht nach unten und einer dritten Karte mit dem Gesicht nach oben. Schon wieder gewinnt die höchste Note. Der Spieler, der ohne Karten verlassen wird, lässt das Spiel. Der Gewinner ist der Spieler mit den meisten Karten.





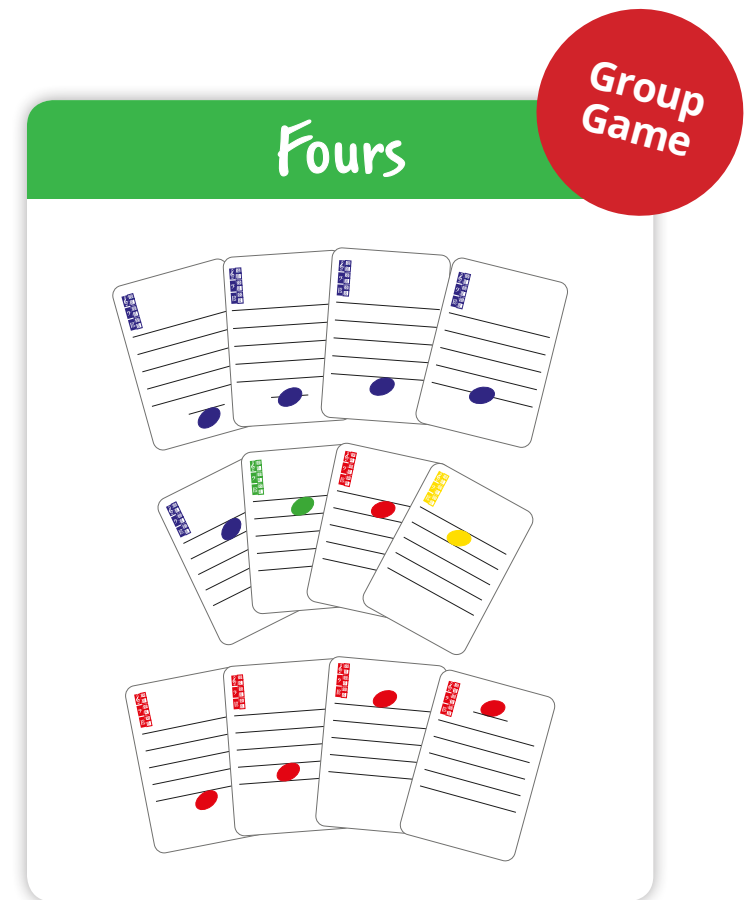
Fours „Vieren“

Das Ziel des Spiels ist es, Sätze von 4 gleichen Notennamenkarten in verschiedenen Farben zu erstellen. Die ganze Packung wird verwendet. Die Joker sind ausgeschlossen.

4 Karten werden jedem Spieler gegeben. Jeder Spieler fragt wiederum andere Spieler nach einer Karte (deren Name und Farbe sollen mitgeteilt werden), um Sätze von 4 gleichen Notenkarten in verschiedenen Farben zu erstellen. Wenn der aufgerufene Spieler keine Karte geben kann, nimmt der bittende Spieler eine Karte aus dem Spiel.

Eine Variante des Spiels ist es, eine Sequenz (nach oben oder unten) von Karten mit der gleichen Farbe zu erstellen

Wenn mehr als 5 Spieler teilnehmen, werden zwei Kartenstapel kombiniert.





Rumix

Das Ziel des Spiels ist es, so viele Kombinationen wie möglich zu gestalten: gleiche Note-Serie, Skalenfolgen und Akkorde (bis zu 5 Noten).

Die ganze Packung ist mit Joker verwendet.

Für 4 Spieler – 1 Packung ist verwendet.

Mit mehr als 4 Spielern werden 2 Packungen kombiniert.

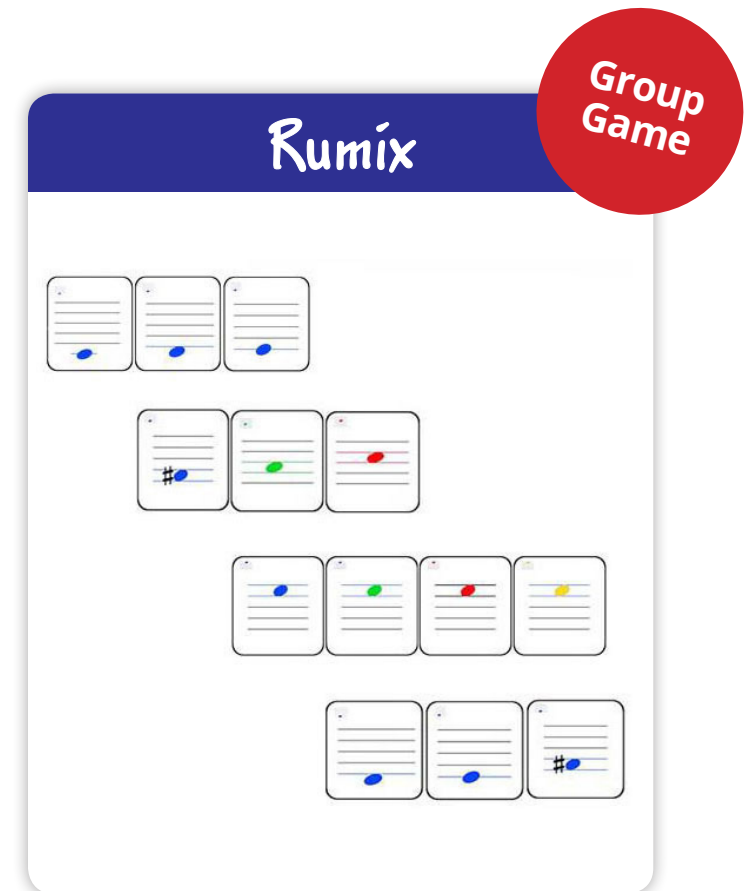
Jeder Spieler erhält 11 Karten ausgeteilt. Die restlichen Karten bleiben auf Lager.

Jeder Spieler ordnet seine Hand für geeignete Kombinationen. Im Gegenzug nimmt der erste Spieler eine Karte aus dem Lager und versucht sie zu ihrer Hand passen. Der Spieler wirft dann eine Karte, die auf dem Tisch nach oben bleibt. Dies heißt ein Abfall. Der nächste Spieler kann eine Karte aus dem Lager oder Abfall holen. Schon wieder versucht er eine Kombination zu gruppieren und eine Karte abzuwerfen. Sobald ein Spieler eine Kombination aus mindestens 3 Karten (Serie oder Sequenz) hat, legt er sie auf den Tisch.

Ein Spieler, der Kombinationen auf dem Tisch gelegt hat, kann nun Karten zu anderen Kombinationen hinzufügen oder bestehende Kombinationen neu anordnen, so dass keine Karten ungebunden bleiben, wodurch die Anzahl der Karten in der Hand reduziert wird. Er soll keine Karten ohne Kombination verlassen, so dass die Anzahl der Karten in der Hand zu reduzieren.

Die versehentlichen Karten, die in Skalensequenzen verwendet werden, können in dieser Runde nicht in Umlagerung entfernt werden.

Der Gewinner ist der Spieler, der alle seine Karten in Kombinationen auf den Tisch gelegt hat.





Pear „Birne“

Ein Solitär-Spiel, in dem Paare von Karten aufs Fundament verlegt werden, wenn sie zu einem bestimmten Intervall zusammengefasst werden. In diesem Fall gibt es ein Drittel.

Die ganze Meute wird verwendet. Joker sind ausgeschlossen.

28 Karten sind in der Form einer Birne angeordnet, wie gezeigt. Die restlichen Karten verdeckt sind.

Karten-Form-Lager werden gedreht, aufgedeckt, eins nach dem anderen.

Intervalle werden durch 2 Karten - entweder aus dem Tableau oder Lager oder beides kombiniert

In dieser Sache wären die Paare C/E (oben) oder C/A (unten) eine richtige Wahl. Mit versehentlichen Karten (aus der Packung) können chromatische Intervalle gebildet werden.

In einer erweiterten Version des Spiels können auch Akkorde aufgebaut werden (beispielweise D/F/A).

Spielregeln sind ähnlich dem Solitär-Spiel "Pyramid" (Pyramide).





Parrot „Papagei“

Ein Solitär-Spiel, in dem Tonleiter gebildet werden.
Das Pack wird verwendet. Joker sind ausgeschlossen.

Die Karten sind in einem Tableau - angelegt, wie gezeigt.
3 gleiche Namenskarten werden in einer Spalte als Fundament
gelegt.

(F in dem gezeigten Beispiel).

4. F-Karte befindet sich an der Spitze der 1 Spalte auf der linken Seite
- Fundament . Das Objekt ist auf eine Tonleiter auf dem Fundament
- F-dur Tonleiter im gezeigten Beispiel bilden. Karten sind im
Tableau von Spalte zu Spalte verschoben, um ähnliche Farbkarten,
gruppiert und wechselte dann an die Stiftung zu ermöglichen.
Vorzeichen Folien dienen wie nötig, um entweder eine Haupt- oder
eine Moll-Tonleiter bilden.

Mitversehentlichen Karten kann es entweder eine dur oder eine moll
Tonleiter entstehen. Die Karten werden von der Spalte zur Spalte
im Tableau verschoben, um ähnliche Farbkarten zu gruppieren
und dann ins Fundament bewegt zu werden. Unfallbedingte Folien
werden nach Bedarf eingesetzt.

Spielregeln sind ähnlich dem Solitär-Spiel "Free Cell" (Freie Zelle).

