



Regole di Rumix

Componenti

62 carte:

4 mazzi da 15 carte in 4 colori

2 carte jolly

2 trasparenze - alterazioni - da eliminare

Tabella nome note di musica - chiave SOL

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

Tabella nome note di musica - chiave FA

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

Tabella nome note di musica - chiave DO


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



Coppie (Pairs)

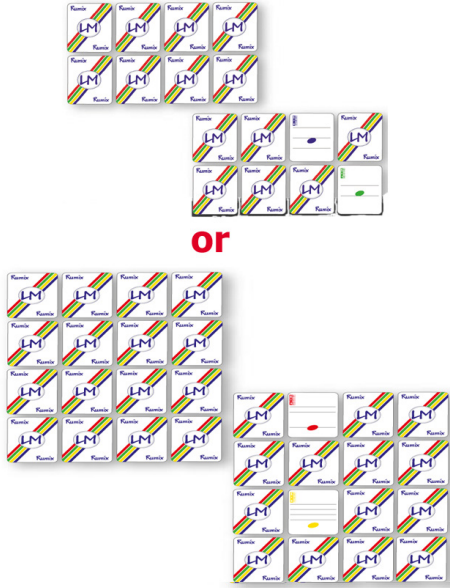
Lo scopo del gioco è scoprire quante più possibile coppie di carte con note uguali (senza considerare il colore). I jolly sono esclusi.

Un numero pari di carte viene posizionato a faccia in giù sul tavolo. Per i bambini più piccoli, si consiglia di cominciare con un numero di carte basso, aumentandolo gradualmente fino a utilizzare tutto il mazzo. Ogni giocatore, a turno, cerca una coppia di carte con note identiche (senza considerare il colore). Una volta trovata una coppia, il giocatore può prendere le due carte. Le coppie scoperte non vengono messe nuovamente sul tavolo. Il giocatore con il maggior numero di carte vince.



Pairs

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



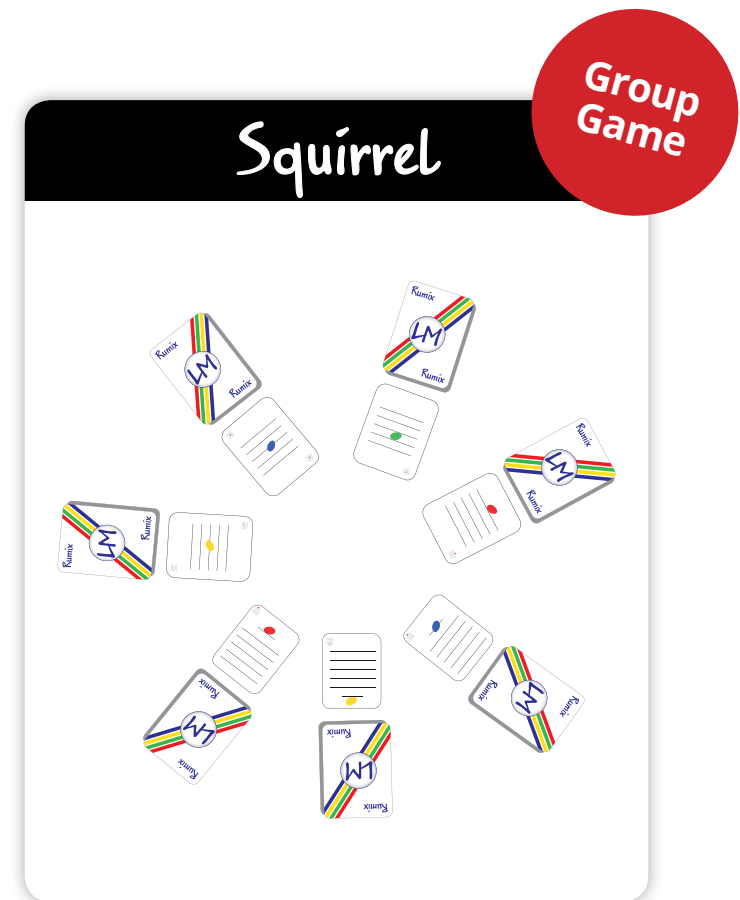


Scoiattolo (Squirrel)

Tutte le carte vengono distribuite tra i giocatori. Ogni giocatore posiziona la sua pila davanti a sé, con le carte a faccia in giù. A turno, ogni giocatore scopre la carta in cima alla sua pila. La carta con valore più alto vince tutte le carte sul tavolo, a prescindere dal loro colore. I caso di parità tra 2 giocatori, ognuno di essi pesca 2 carte a faccia in giù e una terza carta a faccia in su, e quella con valore più alto vince.

Il giocatore che rimane senza carte deve abbandonare la partita.

Il giocatore con il maggior numero di carte vince la mano.





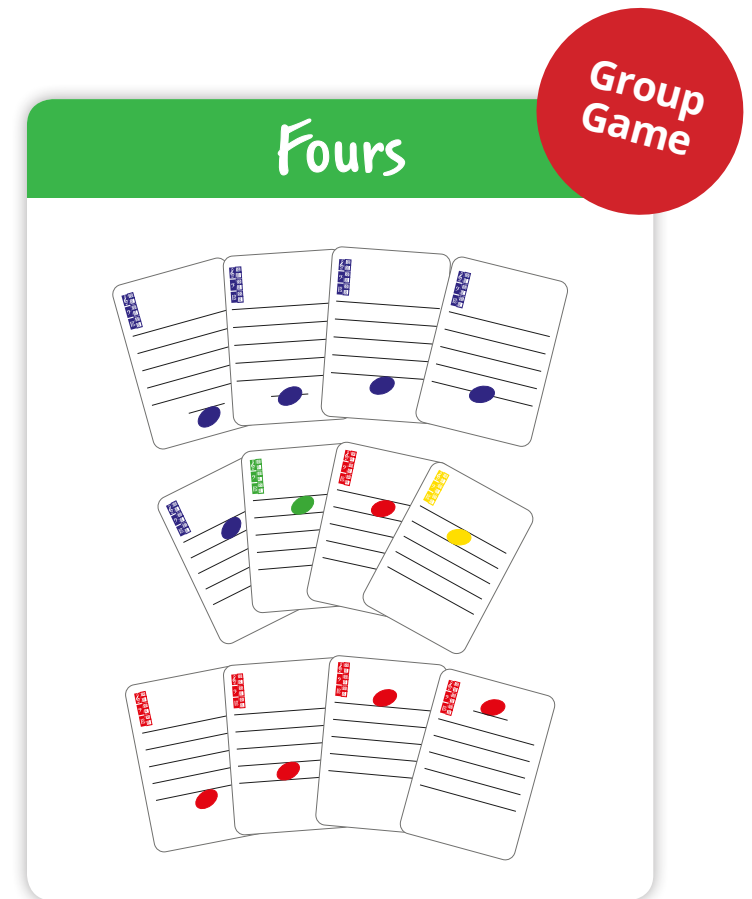
Quattro (Fours)

Lo scopo del gioco è quello di creare gruppi di 4 carte con note identiche ma di colori diversi. Viene utilizzato l'intero mazzo, jolly esclusi.

A ogni giocatore vengono consegnate 4 carte. Ogni giocatore, a turno, chiede agli altri concorrenti una carta (nota e colore) per creare gruppi di 4 carte con la stessa nota ma di colore diverso. Se il giocatore a cui viene chiesta la carta non può darla, allora si potrà pescare una carta dal mazzo.

Una variante del gioco è creare una sequenza (su o giù) di note dello stesso colore.

Se partecipano più di 5 giocatori, combinare 2 mazzi di carte.





Rumix (Rumix)

Lo scopo del gioco è creare quante più possibili combinazioni: serie di carte con la stessa nota, note in scala e accordi (fino a 5 note).

Viene utilizzato tutto il pacco, inclusi i jolly.

Per 4 giocatori, utilizzate 1 solo pacco.

Se partecipano più di 4 giocatori, combinare 2 mazzi di carte.

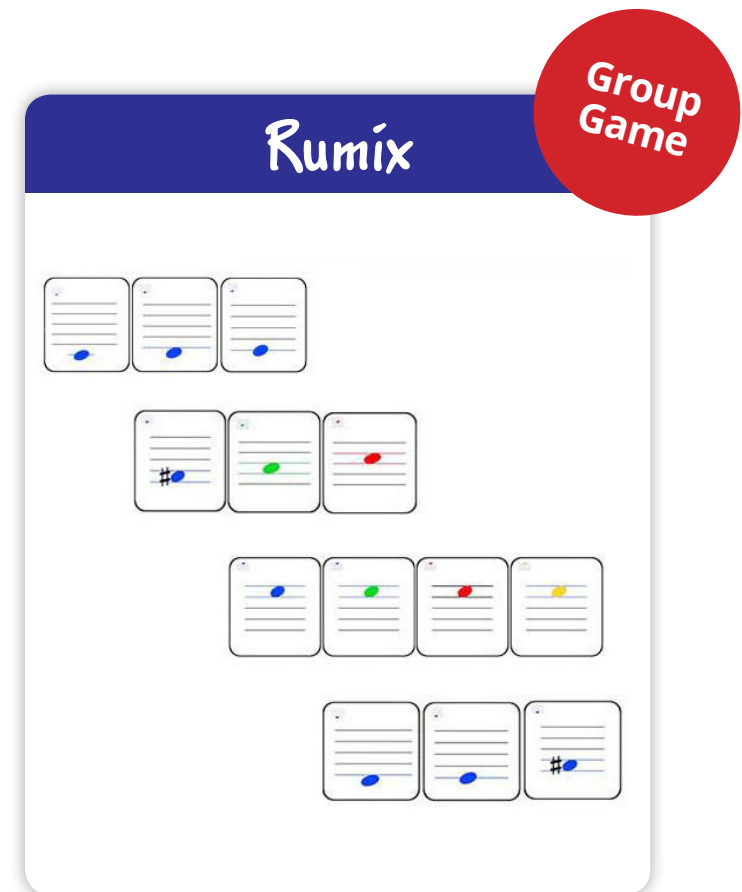
Ogni giocatore riceve 11 carte. Le carte restanti sono utilizzate come riserva.

Ogni giocatore ordina le carte in suo possesso cercando le varie possibili combinazioni. A turno, il primo giocatore pesca una carta dal mazzo cercando di combinarla a quelle già in suo possesso. Successivamente, il giocatore scarta una carta, che rimane a faccia in su sul tavolo. Questa carta rappresenta il suo scarto. Il giocatore successivo può pescare una carta dal mazzo o dagli scarti, cercando anch'esso di creare una combinazione; successivamente, dovrà scartare una delle sue carte. Una volta che il giocatore è in possesso di una combinazione di almeno 3 carte (serie o sequenza), può disporla sul tavolo.

Un giocatore che dispone le sue combinazioni sul tavolo potrà aggiungere altre combinazioni o risistemare le combinazioni esistenti senza lasciare alcuna carta non combinata, riducendo così il numero delle carte che ha in mano.

Le carte alterazione utilizzate nelle sequenze di scala non possono essere rimosse quando si effettua la sistemazione delle carte in un turno.

Il giocatore che ha sistemato sul tavolo tutte le sue carte è il vincitore.





Pera (Pear)

Un solitario nel quale le coppie di carte vengono spostate alla base se la loro somma corrisponde a un determinato intervallo musicale, per esempio di un terzo.

Il pacchetto intero è usato. Sono esclusi i jolly.

28 carte sono disposte a forma di pera, come mostrato. Le carte rimanenti, a faccia in giù sono Stock.

Carte di Stock sono attivate, a faccia in su, uno per uno.

Gli intervalli vengono combinati 2 carte - dal tableau o magazzino (Stock) o entrambi.

In questo caso la coppia do/mi (in alto) o do/fa (sotto) sarebbe una coppia corretta.

Utilizzando le slide di alterazione (fornite nella confezione), possono essere formati degli intervalli cromatici.

Nella versione avanzata del gioco, possono anche essere costruiti gli accordi (per esempio re/fa/la).

Le regole del gioco sono simili a quelle del solitario Piramide.





Pappagallo (Parrot)

Un solitario nel quale bisogna formare delle scale musicali.
Nell'esempio mostrato, la scala Fa Maggiore.

Tutto il pacchetto è usato. Sono esclusi i jolly.

Le carte sono disposte in un tableau - come illustrato.

3 carte di stesso nome vengono deposte in una colonna come fondamenta.

(Fa nell'esempio mostrato).

La 4 ° carta F si trova nella parte superiore della colonna 1 ° a sinistra.

L'oggetto è quello di formare una scala musicale sulle fondamenta - scala Fa Maggiore nell'esempio illustrato. Utilizzando le alterazioni, la scala può essere in maggiore o in minore. Le carte vengono spostate da una colonna all'altra all'interno del quadro per far sì che le carte dello stesso colore vengano raggruppate e poi spostate alla base. Le slide di alterazione, se necessario, possono essere utilizzate.

Le regole del gioco sono simili a quelle del solitario Free Cell.

