



Spielanleitung · Instructions · Règle du jeu · Spelregels
Instrucciones · Istruzioni



Prinzessin Mina

Junior Rommé



Princess Mina - Junior Rummy · Princesse Mina - Rami junior
Prinses Mina - Junior-rummy · Princesa Mina - Rummy Junior
Principessa Mina - Ramino junior

Copyright **HABA®** - Spiele Bad Rodach 2016

Prinzessin Mina

Junior Rommé

Ein bezaubernder Kartenspiel-Klassiker
für 2 - 4 Prinzessinnen von 5 - 99 Jahren.

Illustration: Janina Görrissen

Spieldauer: 20 - 30 Minuten



Prinzessin Mina ist schon ganz aufgeregt. Heute kommen ihre Freundinnen zu Besuch. Sie hat alle zu einem gemütlichen Nachmittag aufs Schloss eingeladen. Bei Tee und leckerem Kuchen wollen sie das neue Kartenspiel spielen, das Mina geschenkt bekommen hat. Zu gewinnen gibt es funkelnde Sternchen, mit denen die Prinzessinnen ihre Krönchen schmücken können. Wer hat seinen Kopfschmuck wohl zuerst mit drei Sternchen dekoriert?

Spielinhalt

- 48 Prinzessinnen-Karten
- 4 Joker-Karten
- 4 Ablagekarten (Krönchen)
- 12 Sternchen (in 4 Farben)
- 1 Spielanleitung



Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält eine Ablagekarte und legt sie offen vor sich ab. Mischt alle anderen Karten. Jeder Spieler erhält verdeckt 8 Karten und nimmt sie geheim auf die Hand. Die restlichen Karten legt ihr als verdeckten Nachziehstapel bereit. Deckt die oberste Karte des Nachziehstapels auf und bildet damit einen offenen Ablagestapel. Haltet die Sternchen bereit.

Spielablauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn.

Wer zuletzt auf einem Schloss war, darf beginnen.

Ein Spielzug besteht immer aus drei Phasen:

1. Karte aufnehmen,
2. wenn möglich, Karten aus- und/oder anlegen,
3. Karte abwerfen.

1. Karte aufnehmen

Du darfst entscheiden, ob du die oberste Karte vom offenen Ablagestapel oder die oberste Karte vom verdeckten Nachziehstapel zu deinen Handkarten nimmst.

2. Karten aus- und/oder anlegen

Karten auslegen:

Besitzt du auf deiner Hand **mindestens 3 Karten**, aus denen du eine Reihe oder eine Gruppe bilden kannst, darfst du diese auslegen. Du darfst in einem Zug auch mehrere Reihen oder Gruppen auslegen.

Reihe:

Eine Reihe besteht aus Karten mit aufeinanderfolgenden Zahlen und gleicher Hintergrundfarbe. Die kleinste Zahl einer Reihe ist die 1, die größte Zahl ist die 6.

Gruppe:

Eine Gruppe besteht aus Karten mit gleicher Zahl, aber unterschiedlichen Hintergrundfarben.

Tipp für jüngere Spieler:

Anstelle der Zahlen könnt ihr euch auch an den zweifarbigen Edelsteinen in den Ecken der Karten orientieren. Bei einer Karten-Reihe ergeben die Edelsteine eine Art Regenbogen. Achtet aber darauf, dass die Hintergrundfarbe der Karten bei einer Reihe gleich sein muss. Bei einer Gruppe sind die Edelsteine auf allen Karten gleich, aber die Hintergrundfarbe der Karten muss unterschiedlich sein.

Eine weitere Hilfe sind die abgebildeten Sterne an den Kartenseiten. Die Anzahl entspricht genau der Zahl in den Edelsteinen der Karte.



Karten anlegen:

Wenn **du** bereits eine oder mehrere Reihe(n) und/oder Gruppe(n) ausgelegt hast, darfst du eine oder mehrere passende Karte(n) anlegen. Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich um eigene oder fremde Reihen oder Gruppen handelt.



Joker-Karte:



Eine Joker-Karte kann im Spiel jede beliebige Prinzessinnen-Karte ersetzen und somit zum Auslegen von Kartenreihen und -gruppen verwendet werden. Sie kann aber ebenso auch an ausliegende Reihen oder Gruppen angelegt werden. Sobald eine Joker-Karte ausliegt, kann sie von jedem Spieler, der bereits Karten ausgelegt hat, durch die passende Prinzessinnen-Karte ausgetauscht werden.

Der betreffende Spieler nimmt dafür die Joker-Karte auf die Hand und kann sie später erneut einsetzen.

3. Karte abwerfen

Um deinen Spielzug zu beenden, musst du **immer** eine Handkarte auf den Ablagestapel legen.

Rundenende

Sobald ein Spieler seine letzte Handkarte abgeworfen hat, beendet er die Spielrunde. Er darf sich ein beliebiges Sternchen nehmen und es auf das Krönchen seiner Ablagekarte legen. Eine neue Runde beginnt. Mischt alle Karten und verteilt wieder 8 an jeden Spieler.





Spielende

Wer zuerst 3 Sternchen ergattern und damit sein Krönchen vollständig dekorieren konnte, gewinnt das Prinzessinnen-Rommé.

Spielvariante für Anfänger

Sollte für euch das Spielen mit den Joker-Karten noch zu schwierig sein, sortiert ihr die 4 Joker-Karten vor Beginn des Spiels einfach aus. Ihr spielt dann nur mit den Prinzessinnen-Karten.

Spielvarianten für Fortgeschrittene

Es gelten die Regeln des Grundspiels mit einer oder mehreren der folgenden Erweiterungen:

- **Karte klopfen**

Ihr dürft euch nun Karten, die abgeworfen wurden, erklopfen, auch wenn ihr gerade nicht an der Reihe seid. Wirft ein Spieler eine Karte ab, die ihr gebrauchen könnt, und ihr seid nicht als Nächster an der Reihe, dann klopft für alle hörbar auf den Tisch. Möchte der Spieler, der an der Reihe ist, die Karte nehmen, bekommt er sie in jedem Fall (siehe Grundspiel). Kann er sie allerdings nicht gebrauchen und haben evtl. mehrere Spieler geklopft, bekommt derjenige die Karte, der zuerst geklopft hat. Er darf die Karte zu seinen Handkarten nehmen, muss dafür aber zur „Strafe“ zusätzlich eine Karte vom Nachziehstapel nehmen. Das Spiel geht weiter, indem sich der Spieler, der an der Reihe ist, eine Karte vom Nachziehstapel nimmt.

- Minuspunkte aufschreiben

Am Ende einer Spielrunde erhält der Sieger ein Sternchen für seine Ablagekarte. Alle anderen Spieler zählen die Zahlen ihrer Handkarten zusammen und notieren diese als Minuspunkte auf einem Zettel. Ein Joker zählt 10 Minuspunkte. Hat ein Spieler alle 3 Sternchen für sein Krönchen gesammelt, beendet er das gesamte Spiel. Wer aus allen Spielrunden die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt das Prinzessinnen-Rommé.

- **Erweiterte Karten-Reihen**

Eine Karten-Reihe beginnt und endet nicht mehr mit der 1 und der 6. Eine Reihe kann beliebig fortgesetzt werden, d.h. an eine Karte mit der Zahl 6 kann eine Karte mit der Zahl 1 gelegt werden usw. Genauso kann vor eine Karte mit der Zahl 1 eine Karte mit der Zahl 6 gelegt werden.



Das Prinzessin Mina – Junior Rommé ist bereits das zweite Spiel im HABA-Programm, das Prinzessinnen in den Mittelpunkt einer Variante des klassischen Rommé-Spiels setzt. Das erste Spiel, Prinzessin Rommi, erschien 2006 und stammt aus der Feder von Anja Wrede und Christoph Cantzler. HABA bedankt sich bei den beiden Autoren, diesen Ansatz für das neue Spiel verwenden zu dürfen.

Princess Mina Junior Rummy

ENGLISH

An enchanting classic card game
for 2 to 4 princesses
between 5 and 99 years old.



Illustration: Janina Görrissen
Length of the game: 20 - 30 minutes

Princess Mina is very excited. Her girlfriends are coming to visit her today. She has invited them all to a relaxed afternoon at the castle. Over a cup of tea and delicious cakes, they want to play the new card game that Mina has received as a gift. Many sparkling stars can be won so that the princesses can decorate their crowns. Who will be the first to decorate her headdress with three stars?

Game contents

- 48 princess cards
- 4 joker cards
- 4 crown cards
- 12 stars (in 4 colors)
- 1 set of game instructions





Preparation

Each player receives a crown card and places it face up in front of her. Shuffle all of the other cards. Each player is dealt a hand of 8 cards. Place the remaining cards face down as the stock pile. Turn over the top card of the stock pile and place it face up as the discard pile. Have the stars ready.

How to play

Play in a clockwise direction. Whichever player most recently visited a castle starts.

A player's turn *always* consists of three phases:

1. draw a card,
2. if possible, lay down and/or lay off cards, and
3. discard a card.

1. Drawing a card

You may decide whether to take the top card from the face up discard pile or the top card from the face down stock pile.

2. Laying down and/or laying off cards

Laying down cards

If you have in your hand **at least 3 cards** from which you can form a run or a set, you may lay these down. You may lay down several runs or sets in one turn.

Run:

A run consists of cards with successive numbers and the same background color. The smallest number of a run is 1, and the largest number is 6.

Set:

A set consists of cards with the same number but different background colors.

Tip for younger players:

Instead of the numbers, you can get oriented with the two-colored jewels in the corners of the cards. For a run, the jewels make a kind of a rainbow. Make sure, however, that the background color of the cards in a run is the same. In the case of a set, the jewels are the same on all the cards, but the background color of the cards has to be different.

An additional aid are the stars depicted on the sides of the cards. The number of stars corresponds to the number in the card's jewels.



Laying off cards

When **you** have laid down one or more runs or sets, you may lay off one or more suitable cards. It doesn't matter whether it's your own or another player's run or set.



Joker card:



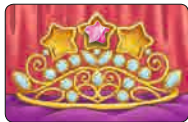
A joker card can replace any princess card in the game and thus can be used for laying down runs and sets. It can also be laid off on runs or sets already laid down. As soon as a joker card has been laid down, it can be replaced by the appropriate princess card by any player who has already laid down cards. The player who replaced the joker then takes the joker card in her hand and can use it again later.

3. Discarding a card

In order to complete your turn you must **always** discard a card from your hand onto the discard pile.

End of the round

As soon as a player discards the last card in her hand, the round is over. She may take any star and place it on the crown of her discard card. Start a new round. Shuffle the cards and again deal 8 cards to each player.





End of the game

The player who can first get hold of 3 stars and completely decorate her crown wins Princess Rummy.

Game variations for beginners

If playing with the joker cards is too difficult for you, simply take out the 4 joker cards before the start of the game. You will then only play with the princess cards.

Game variations for advanced players

The rules of the basic game apply with one or more of the following enhancements:

- **Knocking a card**

You may knock cards that have been discarded even if it is not your turn at the time. If a player discards a card that you need and it's not your turn next, knock audibly on the table. If the player whose turn it is wants the card, she gets it in any case (see base game). If, however, she does not use it and several players have knocked, the player who knocked first receives the card. She may put the card in her hand but must in return take another card from the stock pile as "punishment." Play continues when the player whose turn it is takes a card from the stock pile.

- **Adding up minus points**

At the end of a round, the winner receives a star for her crown card. All the other players add up the numbers of the cards in their hands and jot these down as minus points on a piece of paper. A joker counts as 10 minus points. When a player collects all 3 stars for her crown, the game is over. Whoever has the fewest minus points from all the rounds wins Princess Rummy.

- **Extended card runs**

A card run no longer begins and ends with the 1 and the 6. A run can be optionally extended, i.e., a card with the number 1 can be laid down after a card with the number 6, etc. In the same way, a card with the number 6 can be laid down before a card with the number 1.



The Princess Mina – Junior Rummy is the second game in the HABA product line that makes princesses the focus of a variation of the classic rummy game. The first game, Princess Rummy, came out in 2006 and was written by Anja Wrede and Christoph Cantzler.

HABA thanks both authors for being permitted to use this concept for the new game.

Princesse Mina

Rami junior

Un fabuleux jeu de rami
pour 2 à 4 princesses de 5 à 99 ans.

Illustration : Janina Görrissen

Durée du jeu : 20 à 30 minutes



FRANÇAIS

Princesse Mina est tout excitée. Aujourd'hui, ces amies viennent lui rendre visite. Elle les a toutes invitées à passer un après-midi agréable au château. Autour d'un thé et de délicieux gâteaux, elles veulent jouer au nouveau jeu de cartes de Mina. Les gagnantes recevront des étoiles étincelantes, dont elles pourront orner leur petite couronne. Qui parviendra en premier à décorer son bijou avec trois étoiles ?

Contenu du jeu

- 48 cartes princesse
- 4 cartes joker
- 4 cartes de dépôt (couronnes)
- 12 étoiles (de 4 couleurs différentes)
- 1 règle du jeu



Préparation du jeu

Chaque joueur reçoit une carte de dépôt qu'il place face visible devant lui. Mélangez toutes les autres cartes. Chaque joueur reçoit 8 cartes faces cachées et les prend dans sa main sans les montrer. Formez avec le reste des cartes, faces cachées, la pile de pioche. Retournez la carte du haut de la pile de pioche et formez avec une pile de défausse, face visible. Préparez les petites étoiles.

Déroulement du jeu

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a visité un château en dernier commence.

Un tour comporte **toujours** trois étapes :

1. Tirer une carte,
2. Si possible, étaler et/ou poser des cartes,
3. Se défausser d'une carte.

1. Tirer une carte

Tu peux choisir si tu veux prendre la carte face visible du dessus de la pile de défausse ou la carte face cachée du dessus de la pile de pioche.

2. Etaler et/ou poser des cartes

Etaler des cartes :

Si tu as dans ta main **au moins 3 cartes** avec lesquelles tu peux former une série ou un groupe, tu peux les étaler. Tu peux même étaler plusieurs séries ou groupes durant un tour.

Série :

une série se compose de cartes avec des chiffres qui se suivent et qui ont la même couleur de fond. Le plus petit chiffre d'une série est le 1, le plus grand le 6.



Groupe :

un groupe se compose de cartes avec le même chiffre, mais qui ont des couleurs de fond différentes.



Conseil pour les jeunes joueurs :

au lieu, des chiffres, vous pouvez vous référer aux pierres précieuses bicolores dans le coin des cartes. Dans une série de cartes, les pierres précieuses forment une sorte d'arc-en-ciel. Mais veillez à ce que la couleur de fond des cartes soit la même sur toutes les cartes. Dans un groupe, les pierres précieuses de toutes les cartes sont identiques, mais les cartes présentent toute une couleur de fond différente. Les étoiles figurant sur les côtés des cartes peuvent également aider. Leur nombre correspond précisément au chiffre inscrit dans la pierre précieuse de la carte.



Poser des cartes :

Si **tu** as déjà étalé une ou plusieurs séries et/ou groupes, tu peux déposer une ou plusieurs cartes qui vont avec. Tes cartes peuvent rejoindre des séries ou groupes que tu as étalés, mais aussi ceux des autres joueurs.



Cartes joker :



Une carte joker peut remplacer n'importe quelle carte princesse durant la partie et peut donc servir à étaler des séries et groupes de cartes. Mais elle peut tout aussi bien être posée pour rejoindre des séries ou groupes étalés. Dès qu'une carte joker est posée, n'importe quel joueur qui a déjà étalé des cartes peut la remplacer par la carte princesse qu'elle représente. Le joueur qui la remplace par une autre, prend la carte joker en échange et peut ensuite la réutiliser comme il veut.

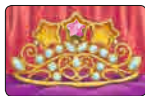
3. Se défausser d'une carte

Pour terminer ton tour, tu dois **toujours** finir en posant une carte de ta main sur la pile de défausse.

Fin de la manche

Dès qu'un joueur s'est défaussé de sa dernière carte, la manche est terminée. Il prend l'étoile de son choix et la place sur la couronne de sa carte de dépôt.

Une nouvelle manche commence. Mélangez toutes les cartes et distribuez-en à nouveau 8 à chaque joueur.



Fin de la partie

Le premier à avoir collecté 3 étoiles pour décorer toute sa couronne gagne le rami des princesses.

Variante du jeu pour les débutants

S'il vous est encore trop difficile de jouer avec les cartes joker, retirez simplement ses 4 cartes du paquet avant le début de la partie. Vous jouez alors uniquement avec les cartes princesse.

Variantes pour les joueurs confirmés

Les règles du jeu de base s'appliquent en y ajoutant une ou plusieurs des règles supplémentaires suivantes :

- **Cogner sur la table pour obtenir une carte**

Vous pouvez maintenant cogner sur la table pour obtenir des cartes qui ont été défaussées, même si ce n'est pas votre tour. Si un joueur se défait d'une carte dont vous pourriez avoir besoin et que ce n'est pas à votre tour de jouer, cognez sur la table de façon à ce que tout le monde entende. Si le joueur à qui vient le tour souhaite prendre la carte, il est prioritaire (voir règle du jeu de base). En revanche, s'il n'en a pas besoin et si, par exemple, plusieurs joueurs ont cogné sur la table, celui qui était le premier à cogner obtient la carte. Il peut prendre la carte en main, mais, en échange, il a une « pénalité » : il doit tirer une carte supplémentaire sur la pile de pioche. Le jeu se poursuit, et le joueur à qui vient le tour tire une carte de la pile de pioche (= étape 1).



- Noter les points en moins

A la fin d'une manche, le gagnant ajoute une étoile sur sa carte de dépôt. Tous les autres joueurs additionnent les chiffres figurant sur les cartes qu'ils ont en main et notent ces points en moins sur une fiche. Un joker équivaut à 10 points en moins. Si un joueur a réuni les 3 étoiles de sa couronne, il met fin à toute la partie. Celui qui a le plus faible nombre de points en moins remporte le rami des princesses.

- **Séries de cartes prolongées**

Une série de cartes ne commence plus par 1 et ne se termine plus par 6. Une série peut être prolongée à souhait : après une carte avec le chiffre 6, on peut ajouter une carte avec le chiffre 1, etc. De même, avant une carte avec le chiffre 1, on peut poser une carte avec le chiffre 6.



La Princesse Mina – Jeu de cartes est déjà le second jeu de la gamme HABA qui évoque des princesses dans une variante de jeu de rami classique. On doit la princesse Rommi, premier jeu paru en 2006, à Anja Wrede et Christoph Cantzler. HABA remercie vivement les deux auteurs de lui avoir permis de mettre en scène cette idée dans ce nouveau jeu.

Prinses Mina Junior-rummy

Een betoverende kaartspel-klassieker
voor 2 tot 4 prinsessen van 5 tot 99 jaar.

Illustraties: Janina Görrissen
Duur van het spel: 20 - 30 minuten



Prinses Mina is erg opgewonden: haar vriendinnen komen op bezoek. Ze heeft hen allemaal in het kasteel uitgenodigd voor een gezellige namiddag. Bij een kopje thee en een lekkere cake willen ze het nieuwe kaartspel spelen, dat Mina als cadeau gekregen heeft. De prinsessen kunnen ermee schitterende sterren winnen om hun kroontje te versieren. Wie slaagt er als eerste in om haar hoofdtooi met drie sterren te verfraaien?

NEDERLANDS

Inhoud van het spel

- 48 prinsessenkaarten
- 4 jokerkaarten
- 4 aflegkaarten (kroontjes)
- 12 sterretjes (in 4 kleuren)
- 1 handleiding





Vorbereiding van het spel

Elke speler krijgt een aflegkaart en legt deze open voor zich. Meng alle andere kaarten. Elk kind krijgt acht kaarten, die niet getoond worden, en neemt deze in de hand. De overige kaarten leg je, met verdeckte afbeelding, klaar als afneemstapel. Draai de bovenste kaart van de afneemstapel om en vorm daarmee een open aflegstapel. Houd de sterretjes bij de hand.

Verloop van het spel

Je speelt met de wijzers van de klok mee. Wie als laatste in een kasteel was, mag beginnen.

Een beurt bestaat altijd uit drie fases:

1. kaart nemen,
2. indien mogelijk kaarten uit- en/of aanleggen,
3. kaart wegleggen.

1. Kaart nemen

Je mag kiezen of je de bovenste kaart van de open aflegstapel of de bovenste kaart van de afneemstapel, bij je handkaarten neemt.

2. Kaarten uit- en/of aanleggen

Kaarten uitleggen

Als je in je hand **minstens 3 kaarten** hebt waarmee je een reeks of groep kunt maken, mag je die uitleggen. In je beurt mag je ook meerdere reeksen of groepen uitleggen.

Reeks:

een reeks bestaat uit kaarten met opeenvolgende getallen en dezelfde kleur. Het kleinste getal van een reeks is 1, het grootste getal is 6.



Groep:

een groep bestaat uit kaarten met hetzelfde getal, maar met verschillende kleuren.



Tip voor jongere spelers:

in plaats van naar de getallen kun je ook kijken naar de tweekleurige edelstenen in de hoeken van de kaarten. Bij een kaartenreeks vormen de edelstenen een soort regenboog. Let er echter op dat de kleur van de kaarten bij een reeks dezelfde moet zijn. Bij een groep zijn de edelstenen op alle kaarten dezelfde, maar moet de kleur van de kaarten verschillen. Een ander hulpmiddel zijn de sterren aan de zijkant van de kaarten. Het aantal komt exact overeen met het getal in de edelstenen op de kaart.



Kaarten aanleggen

Als **jij** al een of meerdere reeks(en) en/of groep(en) hebt uitgelegd, mag je een of meerdere gepaste kaart(en) aanleggen. Het speelt geen rol of je dat doet bij reeksen of groepen van jezelf of van medespelers.



Jokerkaart



Een jokerkaart kan in het spel elke prinsessenkaart vervangen en bijgevolg gebruikt worden om kaartreeksen en -groepen uit te leggen. Deze kan echter ook aan uitgelegde reeksen of groepen aangelegd worden. Als een jokerkaart uitgespeeld is, kan elke speler die al kaarten heeft uitgelegd, deze door de gepaste prinsessenkaart vervangen.

Die speler neemt daarbij de jokerkaart in de hand en kan deze later opnieuw gebruiken.

3. Kaart wegleggen

Om je beurt te beëindigen, moet je **altijd** een handkaart op de aflegstapel leggen.

Einde van de ronde

Als een speler zijn/haar laatste handkaart heeft afgelegd, is de spelronde afgelopen. Hij/zij mag een willekeurig sterretje nemen en dat op het kroontje van zijn/haar aflegkaart leggen. Een nieuwe ronde begint. Meng alle kaarten en geef elke speler er opnieuw acht.



Einde van het spel

Wie als eerste 3 sterretjes verzamelt en zo zijn/haar kroontje volledig kan versieren, wint het prinsessen-rummy.

Variant voor beginners

Als het te moeilijk is om met de jokerkaarten te spelen, haal je die er voor het begin van het spel gewoon uit. Je speelt dan enkel met de prinsessenkaarten.

Variant voor gevorderden

De regels van het basisspel gelden met een of meerdere van de volgende uitbreidingen.

- **Kaarten kloppen**

Je mag de kaart die weggelegd werd, 'kloppen', ook als je niet aan de beurt bent. Als een speler een kaart weglegt die jij kunt gebruiken en als jij niet als volgende aan de beurt bent, klop je luid genoeg op de tafel. Als de speler die aan de beurt is, de kaart wil nemen, krijgt hij die in elk geval (zie basisspel). Als hij die echter niet kan gebruiken en evt. meerdere spelers op de tafel geklopt hebben, krijgt diegene die als eerste geklopt heeft, de kaart. Hij mag deze bij zijn handkaarten nemen, maar moet bovendien als 'straf' een kaart van de afneemstapel nemen. Het spel gaat verder: de speler die aan de beurt is, neemt een kaart van de afneemstapel.



- Minpunten noteren

Op het einde van elke ronde krijgt de winnaar een sterretje voor zijn aflegkaart. Alle andere spelers tellen de getallen op hun handkaarten op en noteren de som op een blad papier als minpunten. Een joker telt voor 10 minpunten. Als een speler 3 sterretjes voor zijn/haar kroon heeft verzameld, is het hele spel afgelopen. De speler met de minste minpunten gedurende alle spelronden, wint het prinsessen-rummy.

- Uitgebreide kaartenreeksen

Een kaartenreeks begint niet meer met een 1 en eindigt niet meer met een 6. Een reeks kan willekeurig voortgezet worden, d.w.z. dat aan een kaart met een 6 een kaart met een 1 gelegd kan worden. Ook vóór een kaart met een 1 kan een kaart met een 6 gelegd worden.



Het junior-rummy 'Prinses Mina' is al het tweede spel in het HABA-programma waarbij prinsessen centraal staan bij een variant van het klassieke rummyspel. Het eerste spel, Prinses Romy, ontsproot in 2006 uit de pen van Anja Wrede en Christoph Cantzler. HABA dankt beide auteurs om hun ontwerp voor dit nieuwe spel te mogen gebruiken.

Princesa Mina

Rummy Junior

Un clásico juego de cartas hechizante para 2 - 4 princesas, con edades comprendidas entre los 5 y 99 años.



Ilustradora: Janina Görrissen

Duración del juego: 20 - 30 minutos

La Princesa Mina ya está nerviosísima. Hoy vienen de visita sus amigas, a las que ha invitado a pasar una agradable tarde en el castillo. Acompañando con té y tarta, quieren probar el nuevo juego de cartas que le han regalado a Mina. Como premio hay estrellitas centelleantes con las que las princesas podrán adornar sus coronas. ¿Quién será la primera en conseguir tres estrellitas para decorar su insignia?

Contenido del juego

- 48 cartas princesas
- 4 cartas comodín
- 4 cartas de descarte (coronitas)
- 12 estrellitas (en 4 colores)
- 1 instrucciones del juego



Preparación del juego

Cada jugador recibe una carta de descarte y la coloca boca arriba delante de él. Mezclad el resto de las cartas. A continuación, cada jugador recibe boca abajo 8 cartas que sostendrá en las manos sin enseñarlas. Dejad el resto de cartas en una pila para robar y destapad la primera carta de la pila, con la que empezaréis la pila de descarte boca arriba. Preparad las estrellitas.

Desarrollo del juego

Jugáis en el sentido de las agujas del reloj. Empieza el último que haya estado en un castillo.

Cada turno consta siempre de tres fases:

- 1ª, Coger una carta;
- 2ª, a ser posible, echar o colocar cartas;
- 3ª, descartar una carta.

1. Coger una carta

Decide si prefieres coger la primera carta de la pila de descarte boca arriba o la primera carta de la pila para robar boca abajo.

2. Echar o colocar cartas

Echar cartas:

Si tienes **al menos 3 cartas** con las que puedes conformar una fila o un grupo, puedes echar estas cartas. En un mismo turno podrás echar varias filas o varios grupos.

Fila:

una fila consta de cartas con números consecutivos y el mismo color de fondo. El número más pequeño de una fila es el 1, y el mayor, el 6.



Grupo:

un grupo consta de cartas con el mismo número pero distinto color de fondo.



Consejo para los jugadores jóvenes:

en lugar de los números, podéis orientaros por las piedras preciosas bicolores que aparecen en las esquinas de las cartas. Las cartas de una fila deben conformar una especie de arco iris. Tened en cuenta además que el color de fondo de las cartas de una fila debe ser el mismo. En un grupo, todas las cartas cuentan con la misma piedra preciosa; no obstante, el color de fondo debe ser diferente.

Una ayuda adicional son las estrellas del margen de las cartas. La cantidad de estrellas corresponde exactamente al número representado en las piedras preciosas de la carta.



Colocar cartas:

Cuando **tú mismo** has echado ya una o varias filas o grupos, podrás colocar una o varias cartas que correspondan. No importa si se trata de filas o grupos propios o ajenos.



Carta comodín:



La carta comodín puede reemplazar a cualquier carta princesas, por lo que podrán emplearse para echar filas o grupos. De igual modo, podrán colocarse también en filas o grupos que ya estén conformados. En el momento en el que se eche una carta comodín, cualquier jugador que ya haya echado otras cartas podrá intercambiarla por la carta princesas correspondiente. Para ello, el jugador cogerá la carta comodín y podrá utilizarla de nuevo más tarde.

3. Descartar cartas

Para concluir tu turno, deberás colocar **siempre** una de tus cartas en la pila de descarte.

Final de la ronda

Tan pronto como un jugador haya descartado su última carta, terminará la ronda. Este jugador puede entonces coger cualquier de las estrellitas y ponerla sobre la corona de su carta de descarte. Empieza con ello una nueva ronda. Mezclad todas las cartas y repartid de nuevo 8 a cada uno de los jugadores.



Finalización del juego

Ganará el juego el primero en poder hacerse con 3 estrellitas y decorar así su corona.

Variación para principiantes

Si aún os resulta demasiado difícil jugar con las cartas comodín, retirad las 4 antes de empezar el juego y utilizad únicamente las cartas princesas.

Variación para veteranos

Se aplican las reglas básicas del juego con una o varias de las siguientes ampliaciones:

- **Llamar cartas**

Podréis recuperar las cartas que hayan sido descartadas aun cuando no sea vuestro turno. Si un jugador descarta una carta que podríais necesitar y no es vuestro turno, dad unos golpes audibles sobre la mesa. En caso de que el jugador al que le toque quiera coger la carta, entonces se la quedará él (véanse las reglas básicas). No obstante, si no la necesita y en el supuesto de que varios jugadores la hayan requerido, recibirá la carta el primero que haya golpeado la mesa. Este podrá coger la carta, pero como "castigo" deberá coger también una carta de la pila de robar. A continuación, el jugador al que le toque coge una carta de la pila de robar y, con ello, el juego continúa.



- **Restar puntos**

Al final de la ronda, el ganador recibe una estrellita por su carta de descarte. El resto de jugadores suman los puntos de sus cartas y los anotan como puntos negativos en una hoja. La carta comodín resta 10 puntos. Cuando un jugador acumula las 3 estrellas para su corona, el juego termina. Aquél que tenga menos puntos negativos al final de todas las rondas ganará el juego.

- **Prolongar las filas de cartas**

La fila de carta ya no empieza con el 1 ni termina con el 6. Puede continuarse como se desee, es decir, a una carta con el número 6 puede sucederle una con el número 1 etc. De igual modo, delante de una carta con el número 1 se podrá colocar un número 6.



El Princesa Mina – Rummy infantil constituye ya el segundo juego del programa HABA que pone princesas en el foco de atención de una variante del clásico juego de naipes rummy. El primer juego, Princesa Rumina, salió en 2006 de la pluma de Anja Wrede y Christoph Cantzler.

HABA da las gracias a ambos autores por permitirnos utilizar este planteamiento en el nuevo juego.

Principessa Mina

Ramino junior

Un classico, incantato gioco di carte,
per 2 - 4 principesse da 5 a 99 anni.

Illustrazioni: Janina Görrissen
Durata del gioco: 20 - 30 minuti



La principessa Mina non sta più nella pelle: oggi verranno a trovarla le sue amiche. Le ha invitate tutte a trascorrere un piacevole pomeriggio al castello. Tra una tazza di tè e una deliziosa fetta di torta, vogliono provare il nuovo gioco di carte che Mina ha ricevuto in regalo. In palio ci sono delle stelline scintillanti, con cui le principesse potranno adornare le proprie coroncine. Chi riesce a incastonare per prima tre stelline sul proprio copricapo?

Dotazione del gioco

- 48 carte principessa
- 4 carte jolly
- 4 carte coroncina
- 12 stelline (in 4 colori)
- 1 istruzioni di gioco



Preparazione del gioco

Ciascun giocatore riceve una carta coroncina e la mette davanti a sé. Mescolate tutte le altre carte. Ogni giocatore riceve 8 carte coperte e le prende in mano senza farle vedere agli altri. Le carte restanti, sempre coperte, costituiranno il mazzo di pesca, che va messo al centro del tavolo. Scoprite la carta in cima al mazzo di pesca e usatela per formare il mazzo degli scarti scoperto. Tenete pronte le stelline.

Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi ha visitato più di recente un castello.

Ogni turno di gioco si svolge *sempre* in tre fasi:

1. Pescare una carta.
2. Se possibile, calare o attaccare carte.
3. Scartare una carta.

1. Pescare una carta

Scegli se pescare la carta in cima al mazzo degli scarti scoperto o quella in cima al mazzo di pesca coperto e aggiungila alle carte che tieni in mano.

2. Calare e/o attaccare carte

Calare carte:

Se in mano hai **almeno 3 carte** con cui puoi formare una scala o una combinazione, puoi calarle. Puoi calare anche più scale o combinazioni in uno stesso turno.

Scala:

una scala è costituita da carte con numeri in successione su uno sfondo dello stesso colore. I numeri delle scale vanno dall'1 al 6.



Combinazione:

una combinazione è costituita da carte con lo stesso numero ma con sfondi di colore diverso.



Consiglio per i più piccoli:

per orientarvi, potete anche utilizzare, al posto dei numeri, le pietre preziose bicolori agli angoli delle carte. Nelle scale di carte le pietre preziose creano un effetto arcobaleno. Fate attenzione però: ogni scala di carte deve avere lo sfondo dello stesso colore. Nelle combinazioni di carte le pietre preziose sono tutte uguali, ma lo sfondo delle carte deve essere diverso. Anche le stelle raffigurate ai lati delle carte possono esservi d'aiuto, dato che sono presenti in numero uguale a quello raffigurato sulle pietre preziose della carta.



Attaccare carte:

Se **tu** hai già calato almeno una scala o combinazione, puoi attaccare alle scale e alle combinazioni presenti sul tavolo una o più carte adatte; non ha importanza se le attacchi alle scale o alle combinazioni tue o di qualcun altro.



Carta jolly:



Nel corso del gioco la carta jolly può venire usata al posto di una carta principessa a piacere per calare scale e combinazioni di carte. Può venire anche attaccata a scale o combinazioni già calate. Non appena viene giocata la carta jolly, tutti i giocatori che hanno già calato delle carte possono scambiarla con la carta principessa corrispondente.

Il giocatore in questione prende in mano la carta jolly, che può utilizzare di nuovo più avanti.

3. Scartare una carta

Per concludere il turno devi **sempre** scartare una delle carte che tieni in mano sul mazzo degli scarti.

Conclusione della partita

La partita si conclude non appena un giocatore ha scartato l'ultima carta che tiene in mano. Il giocatore può prendere una stellina a piacere e sistemarla sulla propria carta coroncina. Ha inizio una nuova partita.

Mescolate tutte le carte e distribuitene di nuovo 8 a ciascun giocatore.



Fine del gioco

Chi riesce per primo a conquistare 3 stelline e a decorare così per intero la propria coroncina vince il ramino delle principesse.

Variente di gioco per principianti

Se avete ancora delle difficoltà a utilizzare le carte jolly, togliete semplicemente le 4 carte jolly dal mazzo prima di iniziare a giocare. Così giocherete solo con le carte principessa.

Varianti di gioco per giocatori esperti

Valgono le regole del gioco di base, che possono venire integrate come segue:

- **Batti la carta**

Avete ora la possibilità di ottenere le carte scartate battendo un colpo, anche quando non tocca a voi. Se un giocatore scarta una carta che vi può servire e il turno passa a un altro giocatore, battete un colpo distinto sul tavolo. Se il giocatore di turno vuole prendersi la carta, la riceve in ogni caso (vedi gioco di base). Se la carta invece non gli serve, viene assegnata (anche nell'eventualità che più giocatori abbiano battuto un colpo) a chi ha battuto il colpo per primo. Il giocatore in questione può prendere in mano la carta, ma in aggiunta, per "punizione", deve pescarne una dal mazzo di pesca. Il gioco continua poi con il giocatore di turno, che pesca una carta dal mazzo di pesca.



- **Scrivi i punti in meno**

Al termine di ciascuna partita il vincitore ottiene una stellina per la propria carta coroncina. Tutti gli altri sommano i numeri raffigurati sulle carte che tengono in mano e scrivono il risultato con il segno meno su un foglio. Ciascun jolly vale 10 punti negativi. Quando uno dei giocatori ha ottenuto tutte e 3 le stelline per la propria coroncina, il gioco finisce. Chi, nel corso delle partite, ha ottenuto il minor numero di punti negativi vince il ramino delle principesse.

- **Scale allungate di carte**

Una scala di carte non deve per forza andare da 1 a 6. La scala può essere continuata a piacere, vale a dire che a una carta con il numero 6 è possibile attaccarne una con l'1 etc. Allo stesso modo, davanti a una carta con il numero 1 è possibile metterne una con il 6.







**WARNING:
CHOKING HAZARD -**

Small parts. Not for children
under 3 years.

Habermaaß GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de