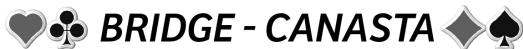


ROMMÉ



Rommé

Rommé ist ein traditionelles Kartenablegespiel für 2 bis 6 Personen. Es wird mit 2x 55 Karten gespielt.

Spielidee

Handkarten werden in „Figuren“ in die Auslage gespielt oder an bereits gespielte Figuren angelegt. Wer es so zuerst schafft, alle Handkarten abzulegen, gewinnt das Spiel.

Über die Jahre haben sich viele Varianten und Hausregeln entwickelt, Rommé zu spielen. In dieser Anleitung wird eine gängige Version erklärt und bekannte Varianten am Ende aufgezählt. Es gibt keinen „richtigen Weg“, Rommé zu spielen. Wichtig ist nur, dass sich alle vor dem Spielbeginn einigen, nach welchen Regeln gespielt wird.

Spielvorbereitung

Mischt alle Karten (rote und blaue Rückseite) gründlich durch. Teilt danach jeweils 13 Karten an alle Mitspielenden aus. Die verbleibenden Karten werden als verdeckter Nachziehstapel in die Mitte gelegt. Deckt die oberste Karte des Nachziehstapels auf und legt sie daneben. Sie bildet den Ablagestapel. Bestimmt eine Person, die anfängt.

Spielablauf

Das Spiel wird im Uhrzeigersinn gespielt. Bist du am Zug, **ziehst** du zuerst entweder die oberste Karte vom Nachziehstapel oder die oberste Karte vom Ablagestapel und nimmst sie auf die Hand. Danach darfst du beliebig viele **Figuren auslegen** (siehe „Figur“ und „Auslegen“). Bist du bereits herausgekommen (siehe „Herauskommen“), darfst du beliebig viele Karten an bereits ausgelegte Figuren **anlegen** (siehe „Anlegen“) und ausliegende **Joker austauschen** (siehe „Joker austauschen“). Am Ende deines Zuges **musst** du immer eine Karte aus deiner Hand offen auf den Ablagestapel legen. Sollte es sich dabei um deine letzte Handkarte handeln, so hast du das Spiel oder die Runde gewonnen. Ansonsten ist die Person zu deiner Linken an der Reihe.

Auslegen

In deinem eigenen Zug kannst du beliebig viele Figuren auslegen, indem du diese vor dir und gut sichtbar für alle platzierst. Das ist nun deine Auslage. Einmal ausgelegte Karten dürfen nicht mehr in die Hand zurückgenommen werden.

Figur

Eine Figur besteht aus **mindestens 3 Karten**, die entweder **denselben Wert besitzen** und unterschiedliche Symbole (Beispiel: Pik König, Herz König, Karo König) oder **dieselbe Farbe haben und aufeinanderfolgend sind** (Beispiel: Herz 3, Herz 4, Herz 5, Herz 6). Bei den Bildkarten wird die Zahlenreihe nach der 10 mit Bube (B), Dame (D), König (K) und Ass (A) fortgesetzt. **Joker** können genutzt werden, um eine beliebige Karte in einer Figur zu ersetzen (Beispiel: Herz 3, Herz 4, Joker, Herz 6). **Das Ass (A)** kann sowohl als **höchste Karte** einer Figur (Beispiel: Karo Dame, Karo König, Karo Ass) **oder als 1** (Beispiel: Karo 1, Karo 2, Karo 3) gespielt werden.

Herauskommen

Als „Herauskommen“ wird **das erste eigene Auslegen im Spiel** bezeichnet. Für dieses spezielle Auslegen müssen deine ausgespielten Karten einen Gesamtwert von **mindestens 31 Punkten** aufweisen. Die Kartenwerte sind wie folgt:

Bube, Dame, König = 10 Punkte

2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 = Punkte je Zahlenwert

Ass = 11 bzw. 1 Punkt, je nach Funktion.

Der Joker zählt so viele Punkte wie die Karte, die er ersetzt.

Nachdem du herausgekommen bist, musst du diese Regel nicht mehr beachten. Außerdem ist es dir nun möglich, Karten anzulegen und Joker auszutauschen:

Anlegen

Du kannst einzelne Karten an bereits ausgespielte Figuren anlegen (Beispiel: folgende Figur liegt bereits aus: Herz 3, Herz 4, Herz 5, Herz 6. Sowohl die Herz 2 als auch die Herz 7 können an diese Figur angelegt werden). Anlegen darfst du beliebig oft in deinem Spielzug wiederholen. Achtung! Anlegen ist erst möglich, wenn du bereits „herausgekommen“ bist.

Joker austauschen

Du kannst einen Joker, der bereits in einer Figur ausliegt, mit einer entsprechend passenden Handkarte von dir austauschen. Du legst die passende Karte an die Stelle des Jokers. Diesen so gewonnenen Joker musst du aber noch im selben Zug in einer neuen Figur verwenden oder an eine bereits ausliegende Figur anlegen.

Achtung! Auch hier gilt wieder: Joker austauschen ist erst möglich, wenn du bereits „herausgekommen“ bist.

Spielende

Du gewinnst und beendest das Spiel, sobald du keine Handkarten mehr besitzt. Erinnerung: Am Ende deines Spielzugs musst du immer eine Karte auf den Ablagestapel legen. Du kannst das Spiel also nur beenden, wenn du noch eine Karte zum Ablegen übrig hast.

Wollt ihr mehrere Partien Rommé spielen, zählen alle anderen die Werte ihrer übrigen Handkarten zusammen, welche du dir als Punkte gutschreibst. Ein Joker auf der Hand zählt dabei 20 Punkte. Ein Ass zählt 11 Punkte. Wer zuerst eine vereinbarte Anzahl an Punkten gesammelt hat (z. B. 500), gewinnt!

Varianten

Varianten: Joker

- Die Anzahl der Joker kann variiert werden. Legt vor Beginn des Spiels fest, wie viele Joker eingemischt werden.
- Legst du eine Figur mit einem Joker aus, so musst du klar Ansagen, welche Karte dieser Joker ersetzt. Dieser Joker kann dann nur durch genau diese Karte ersetzt werden.
- Ein Joker darf erst dann ausgetauscht werden, wenn die Figur danach komplettiert wird.
- Es ist nicht gestattet, eine Figur mit nur einer Zahlen-/Bildkarte und zwei Jokern ausulegen; in einer Folge aus mindestens vier Karten dürfen jedoch auch zwei Joker unmittelbar aufeinanderfolgen.

Varianten: Herauskommen

- Herauskommen ist nur ohne Joker möglich.
- Die für das Herauskommen erforderliche Punktzahl kann variiert werden. Legt vor Beginn des Spiels fest, mit welcher Punktzahl ihr spielen wollt (z. B. für ein leichteres Spiel: 30 und für eine schwierigere Partie: 35 oder 40 Punkte).
- Du darfst die oberste Karte vom Ablagestapel erst nehmen, wenn du bereits herausgekommen bist (oder dies in diesem Spielzug mit dieser Karte schaffen würdest).

Variante: Kartenfolge

Die Verwendungsmöglichkeit des Asses wird erweitert: eine Figur in gleicher Farbe und aufeinanderfolgenden Werten kann nach K-A mit einer 2 fortgesetzt werden, z. B. K-A-2.

Variante: Klopfen

Bist du bereits herausgekommen, ist es dir möglich auf abgeworfene Karten zu klopfen. Damit signalisierst du, dass du diese Karte gern selbst auf die Hand nehmen möchtest. Die Person zur Linken der abwerfenden Person hat dabei Vorrecht auf die abgeworfene Karte. Möchte sie diese nicht, so darf die Person, die zuerst geklopft hat, diese Karte aufnehmen. Erhältst du eine Karte durch Klopfen, musst du zusätzlich noch eine Strafkarte vom Nachziehstapel auf die Hand ziehen.

Variante: Hand-Rommé

Kannst du alle deine Handkarten auf einmal auslegen, gilt dies als „Hand-Rommé“. Beachte dabei, dass du zum Abschluss deines Spielzugs, immer eine Karte auf den Ablagestapel legen musst. Die Anforderung der 31 Punkte beim Herauskommen wird bei Hand-Rommé aufgehoben. Spielt ihr auf Punkte, erhältst du die doppelte Punktzahl gutgeschrieben (Werte der Handkarten aller anderen).

Variante: Räuber-Rommé

Beim Räuber-Rommé darfst du an ausgelegte Figuren nicht nur anlegen, sondern auch die Figuren komplett neu kombinieren. Die danach gebildeten Figuren müssen aber - jede einzeln für sich betrachtet - wieder gültige Figuren sein. Du kannst dabei Joker verwenden und neu bestimmen, ohne diese speziell „auszutauschen“. Einigt euch vor dem Spiel, ob ihr Räuber-Rommé mit oder ohne Ablagestapel spielt und ob Karten beim Neubilden von Figuren wieder auf die Hand genommen werden dürfen oder in der Auslage liegen bleiben müssen.

Canasta & Bridge

Canasta und Bridge sind überall auf der Welt sehr beliebt, gleichzeitig aber auch sehr anspruchsvoll und komplex. Es existieren hierfür umfangreiche Lehrbücher. Eine vollständige Erklärung wäre in dieser Spielregel nicht möglich. Der beste Weg einen Einblick in diese faszinierenden Spiele zu erhalten ist, es sich von einer Person erklären zu lassen, die diese Spiele bereits kennt.

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de

