

GLOBAL TRADE

Rommé

Für Rommé benötigt man zwei 52er Spiele sowie zwei Joker. Insgesamt also 106 Karten. Teilnehmen können zwei bis sechs Spieler. Die ideale Besetzung liegt aber bei drei bis vier Spielern. Die Karten rangieren in folgender Reihenfolge von unten nach oben: Zwei 2, Drei 3, Vier 4, Fünf 5, Sechs 6, Sieben 7, Acht 8, Neun 9, Zehn 10, Bube 10, Dame 10, König 10, As 11. Die beiden Joker bleiben außen vor und können jede beliebige Karte ersetzen. Sie zählen dann soviel wie die vertretene Karte. Sinn des Spieles ist es seine Karten so schnell wie möglich abzulegen.

Hierfür kann man Sätze oder Sequenzen bilden. Unter einem Satz versteht man Karten desselben Wertes aber mit unterschiedlicher Farbe. Eine Sequenz hingegen ist eine Folge von Karten der gleichen Farbe ihrem Wert nach. Folglich kann ein Satz maximal nur vier Karten besitzen und eine Sequenz aus maximal dreizehn Karten bestehen. Dabei darf bei einer Sequenz die Abfolge nicht unterbrochen sein. Das As nimmt eine Sonderstellung ein. Es darf sowohl vor der Zwei, also auch als letzte Karte hinter dem König gelegt werden. Nur die Reihenfolge König, As, Zwei ist verboten. Wird das As als Eins eingesetzt, zählt es nur einen Punkt. Ansonsten ist es mit 11 Augen zu bewerten.

Der Geber verteilt nun zu Beginn dreizehn Karten pro Spieler und legt den Rest in einen Talon. Dessen oberste Karte wird aufgedeckt neben den Stapel gelegt. Der erste Spieler kann nun wählen, ob er die aufgedeckte Karte haben möchte oder ob er lieber eine neue Karte vom Talon zieht. In jedem Fall muss er dafür eine Karte seines Blattes offen neben den Talon legen. Hat er vom Talon gezogen, muss er seine Karte auf die offen liegende legen. Der nächste Spieler kann nur zwischen ihr oder einer vom Stapel wählen.

Erst wenn ein Spieler Sätze und Sequenzen in der Hand hält, die zusammen 30 oder mehr Punkte wert sind, darf er sie vor sich auslegen. Dabei muss jeder Satz und jede Sequenz aus mindestens drei Karten bestehen. Nun darf der Spieler auch an die Sequenzen und Sätze anderer Spieler anbauen. Er darf diese sogar verändern und hier und da eine Karte klauen und mit Karten aus seinem Blatt zu neuen Sätzen und Sequenzen formen. Einzige Voraussetzung: Es bleiben immer komplette Sätze und Sequenzen erhalten und er nimmt keine Karten vom Tisch in sein Blatt auf. Solange ein Spieler eine Karte spielen kann, muss er keine ziehen.

Wer einen Joker spielt, muss sagen, welche Karte dieser vertreten soll. Liegen z. B. Joker, Herz-Bube und Karo-Bube, kann der Joker Pik- oder Kreuz-Bube vertreten. Welche Karte nun der Joker tatsächlich ist, ist von Bedeutung, wenn jemand den Joker austauschen will. Mit der fehlenden Karte kann er sich jederzeit den Joker aneignen. Er darf dann aber in diesem Zug keine andere Karte mehr legen.

Hat ein Spieler alle seine Karten abgelegt, hat er gewonnen. Die Karten der anderen Spieler werden zu Verlustpunkten verrechnet. Jeder Joker zählt dann vierzig und jedes As 11 Punkte. Man sollte also nicht riskieren einen Joker in seinem Besitz zu halten. Denn für jeden Verlustpunkt muss man einen bestimmten Betrag an den Gewinner zahlen. Deshalb horten nur besonders abgebrühte Gestalten alle Karten auf der Hand, um sie dann in einem Schwung komplett auszulegen.

GLOBAL TRADE

Variationen

Es gibt viele verschiedenen Regeln und Variationen für Rommé, so das man vor dem Spiel genau festlegen sollte, nach welchen gespielt wird:

Die Mindestpunktzahl für das Auslegen kann von 30 auf 50 oder 20 verändert werden.

Zum Gewinnen braucht man nicht alle Karten abzulegen. Die letzte darf man auf den Kartenstoß werfen.

Man darf am Ende noch Karten bis zu fünf Punkten in seiner Hand halten und hat trotzdem gewonnen.

Auf den Kartenstoß abgelegte Karten können sofort von jedem Spieler gekauft werden. Vorhand hat ein Vorkaufsrecht. Als Preis muss man noch eine zusätzliche Karte vom Talon nehmen.

Der Talon kann in verschiedene Stapel aufgeteilt werden. So kann man wählen, von welchem man ziehen will.

Es werden keine Karten neben den Stapel gelegt. Wer nicht ausspielen kann, muss eine Karte ziehen.

Wer den Joker austauscht muss in sofort an einer anderen Stelle wieder verwenden. Hierbei darf er aber auch andere Karten spielen.