



Einführung

Gin Rommé ist eine der beliebtesten Formen des Rommé. Das Spiel wird im Allgemeinen von zwei Spielern gespielt, die je zehn Karten erhalten. Es wird ein Standardkartenspiel mit 52 Karten verwendet.

Die Karten jeder Farbe bilden vom niedrigsten bis zum höchsten Wert die folgende Reihenfolge:

Ass 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Bube Dame König.

Die Karten haben folgende Werte:

Bildkarten (K,D,B)	10 Punkte
Ass	1 Punkt
Zahlenkarten haben ihren jeweiligen Zahlwert.	

Das Geben

Der erste Geber wird nach dem Zufallsprinzip durch Ziehen von Karten aus dem gemischten Kartenspiel ermittelt - der Spieler, der die niedrigere Karte zieht, ist der Geber. Im weiteren Verlauf ist der Geber derjenige, der die vorausgegangene Partie verloren hat. In einem ernsthaften Spiel sollten beide Spieler mischen, wobei der Nicht-Geber zuletzt mischt, und der dann ebenfalls abheben muss.

An jeden Spieler werden einzeln zehn Karten ausgeteilt. Die einundzwanzigste Karte wird offen auf den Tisch gelegt, um den Ablagestapel zu eröffnen, und der Rest des Kartenspiels wird verdeckt daneben gelegt und bildet den Stapel. Die Spieler sehen sich ihre Karten an und sortieren sie.

Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels besteht darin, ein Blatt zu sammeln, in dem die meisten oder alle Karten zu Sätzen und Folgen kombiniert werden können, wobei der Punktwert der nicht passenden Karten niedrig ist.





Eine Folge besteht aus drei oder mehr aufeinanderfolgenden Karten derselben Farbe, wie zum Beispiel Kreuz4, Kreuz5, Kreuz6 oder Herz8, Herz9, Herz10, HerzB.

Ein Gruppe besteht aus drei oder vier Karten desselben Werts, wie zum Beispiel Karo7, Herz7, Pik7.

Eine Karte kann immer nur zu einer Kombination gehören - man kann nicht dieselbe Karte zugleich als Bestandteil eines Satzes gleichwertiger Karten und einer Folge aufeinanderfolgender Karten verwenden. Wenn Sie zum Beispiel Karo7, Pik7, Herz7, Herz8, Herz9 haben, können Sie die Herz7 entweder verwenden, um einen Satz von drei Siebenen zu bilden, oder eine Herz-Folge, aber nicht beides zugleich. Um einen Satz und eine Folge zu bilden, würden Sie eine sechste Karte brauchen - entweder eine Kreuz7 oder eine Herz10.

Man beachte, dass im Gin Rommé das Ass immer niedrig ist. A-2-3 ist eine gültige Folge, aber A-K-D ist nicht gültig.

Das Spiel

Ein normaler Spielzug besteht aus zwei Teilen:

1. Das Ziehen einer Karte

Sie müssen damit anfangen, entweder die oberste Karte vom Stapel verdeckter Karten oder die oberste Karte vom Ablagestapel zu ziehen und sie in Ihr Blatt aufzunehmen. Der Ablagestapel liegt offen auf dem Tisch, so dass Sie im voraus sehen, welche Karte Sie bekommen. Der Stapel verdeckter Karten liegt verdeckt auf dem Tisch; wenn Sie also beschließen eine Karte von dem Stapel verdeckter Karten zu ziehen, sehen Sie die Karte erst, wenn Sie beschlossen haben, sie aufzunehmen. Wenn Sie eine Karte vom Stapel verdeckter Karten ziehen, nehmen Sie die Karte in Ihr Blatt auf, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen.

2. Das Ablegen

Zum Abschluss Ihres Spielzugs müssen Sie eine Karte Ihres Blatts offen auf den Ablagestapel legen. Wenn Sie die oberste Karte vom Ablagestapel abgehoben haben, müssen Sie eine andere Karte ablegen - das Abheben der obersten Karte und das Zurücklegen derselben Karte ist nicht erlaubt.





Zu Beginn des Spielens des Blattes geschieht das Ziehen auf besondere Weise. Zunächst wählt der Nicht-Geber, ob er die aufgedeckte Karte nehmen will. Wenn der Nicht-Geber sie ablehnt, kann der Geber die Karte nehmen. Wenn beide Spieler die aufgedeckte Karte ablehnen, zieht der Nicht-Geber die oberste Karte vom Stapel verdeckter Karten. Der Spieler, der eine Karte genommen hat, beendet seinen Spielzug, indem er ablegt, und dann ist der andere Spieler an der Reihe.

Klopfen

Sie können das Spiel beenden, wenn Sie an der Reihe sind, falls Sie, nachdem Sie eine Karte gezogen haben, genügend Karten zu gültigen Kombinationen zusammenfügen können: Sätze und Folgen. Dies geschieht, indem Sie eine Karte verdeckt auf dem Ablagestapel ablegen und Ihr gesamtes Blatt aufdecken und es dabei so weit wie möglich zu Sätzen (Gruppen gleichwertiger Karten) und Folgen anordnen. Die Karten Ihres Blattes, die zu keiner gültigen Kombination gehören, heißen nicht passende Karten oder wertlose Karten. Der Gesamtwert Ihrer wertlosen Karten muss 10 Punkte oder weniger betragen. Das Beenden des Spiels ist als Klopfen bekannt, wahrscheinlich weil der Spieler auf den Tisch klopfte, um das Ende anzuzeigen, obwohl es heute üblich ist, einfach verdeckt abzulegen. Wenn man klopft, ohne eine nicht passende Karte übrig zu haben, heißt das Gin, und der Spieler erhält einen Extra-Bonus.

Ein Spieler, der die Anforderung erfüllt, nicht mehr als 10 Punkte in seinen wertlosen Karten zu haben, darf bei jedem Spielzug klopfen, auch beim ersten. Ein Spieler ist niemals gezwungen, zu klopfen, wenn er kann. Er kann weiterspielen, um einen besseren Punktestand zu erreichen.

Der Gegner des Spielers, der geklopft hat, muss seine Karten offen auf den Tisch legen und sie dabei soweit möglich nach Sätzen und Folgen anordnen. Vorausgesetzt, der Klopfer hat nicht Gin gemacht, darf der Gegner alle seine nicht passenden Karten an die vom Klopfer abgelegten Sätze und Folgen anlegen - und zwar indem er eine vierte Karte mit demselben Wert zu einer Dreiergruppe oder weitere Karten derselben Farbe an beiden Enden einer Folge hinzufügt.

Wenn ein Spieler Gin erreicht hat, darf der Gegner keine Karten ablegen.

Beachten Sie, dass der Klopfer niemals Karten an die Sätze oder Folgen des Gegners anlegen darf.





Das Spiel ist auch beendet, wenn der Stapel verdeckter Karten nur noch aus zwei Karten besteht und der Spieler, der die drittletzte Karte genommen hat, ablegt, ohne zu klopfen. In diesem Fall werden die Karten zusammengeworfen, es werden keine Punkte angerechnet, und derselbe Spieler gibt noch einmal. Manchmal wird so gespielt, dass, nachdem der Spieler, der die drittletzte Karte vom Stapel genommen hat, abgelegt hat, der andere Spieler (nachdem er eine andere Karte abgelegt hat) diese abgelegte Karte nehmen kann, um Gin zu erreichen oder zu klopfen. Wenn jedoch der andere Spieler weder das eine noch das andere tut, werden die Karten zusammengeworfen.

Punktwertung

Jeder Spieler zählt den Gesamtwert seiner nicht passenden Karten. Wenn die Punktzahl des Klopfers niedriger ist als die Punktzahl seines Gegners, werden dem Klopfer die Punkte der Differenz als Pluspunkte angerechnet.

Wenn der Klopfer nicht Gin gemacht hat und der Punktstand gleich ist, oder der Punktstand des Klopfers größer als der des Gegners ist, wurde der Klopfer unterboten (undercut). In diesem Fall wird dem Gegner des Klopfers die Differenz als Plus plus 10 Bonuspunkte angerechnet.

Ein Spieler, der Gin macht, erhält einen Bonus von 20 Punkten, plus die Punktzahl der nicht passenden Karten des Gegners. Ein Spieler, der Gin gemacht hat, kann niemals unterboten werden. Selbst wenn der andere Spieler überhaupt keine nicht passenden Karten hat, erhält der Spieler, der Gin erreicht, die 20 Bonuspunkte, der andere Spieler erhält keine Punkte.

Das Partie geht über mehrere Spiele, bis ein Spieler insgesamt 100 Punkte oder mehr erreicht hat. Dieser Spieler erhält dann einen zusätzlichen Bonus von 100 Punkten. Wenn der Verlierer während des ganzen Spiels überhaupt keine Punkte erreicht hat, erhält der Gewinner einen Bonus von 200 statt 100 Punkten.

Zusätzlich erhält jeder Spieler weitere 20 Punkte für jede gewonnene Runde. Dieses heißt „Line Bonus“ oder „Box Bonus“. Diese zusätzlichen Punkte werden nicht bei den 100 Punkten mitgezählt, die man erzielen muß, um eine Partie zu gewinnen.

Nachdem die Bonuspunkte (Boxen und Partieprämie) addiert wurden, zahlt der Spieler mit der niedrigeren Punktzahl dem Spieler mit der höheren Punktzahl einen Betrag, der dem Unterschied zwischen ihren Punktzahlen entspricht.





Varianten

In vielen Büchern findet man die Regel, dass der Gewinner eines Blatts auch der nächste Geber ist. Manche Spieler geben abwechselnd.

Manche Spieler beginnen das Spiel anders: der Nicht-Geber erhält 11 Karten und der Geber 10, und keine Karte wird aufgedeckt. Der erste Spielzug des Nicht-Gebers ist einfach das Ablegen einer Karte, dann ist der Geber mit einem normalen Zug an der Reihe, indem er die abgelegte Karte oder eine vom Stapel verdeckter Karten zieht, und das Spiel geht wie üblich weiter.

Obwohl die traditionellen Regeln es verbieten, dass ein Spieler die vom vorigen Spieler abgelegte Karte nimmt und diese Karte gleich wieder ablegt, ist es schwer, sich eine Situation vorzustellen, in der dies vorteilhaft wäre, wenn es erlaubt wäre. Die Regeln des Gin Rummy Association lassen diesen Spielzug ausdrücklich zu. Die Game Colony Rules erlauben ihn in einer speziellen Situation - „Aktion bei der 50. Karte“. Wenn ein Spieler die drittletzte Karte vom Stapel verdeckter Karten nimmt und ohne zu klopfen ablegt, so dass zwei Karten auf dem Stapel übrig sind, hat der andere Spieler eine letzte Chance, die abgelegte Karte zu nehmen und zu klopfen. In dieser Position kann ebendiese Karte abgelegt werden - wenn sie sein Blatt nicht verbessert, fügt der Spieler sie einfach dem Stapel hinzu, um zu klopfen.

Für manche Spieler ist der Bonus beim Erreichen von Gin 25 (statt 20) und der Bonus für das Unterbieten 20 (statt 10). Für manche Spieler ist der Bonus für das Unterbieten und der Bonus für das Erreichen von Gin 25 und der Box-Bonus für jedes gewonnene Spiel 25.

Bei manchen Spielern gilt: Wenn der Verlierer während des ganzen Spiels keine Punkte erreicht hat, wird die Gesamtpunktzahl des Gewinners verdoppelt (anstatt einfach den Spielbonus von 100 auf 200 zu verdoppeln).





Oklahoma Gin

Bei dieser beliebten Variante bestimmt der Wert der zu Anfang aufgedeckten Karte die maximale Punktzahl der nicht passenden Karten, bei der man klopfen darf. Bildkarten haben den üblichen Wert von 10. Wenn also eine Sieben aufgedeckt wird, müssen Sie Ihre Punktzahl auf 7 oder weniger verringern.

Wenn die zu Anfang aufgedeckte Karte eine Pikkarte ist, wird die Schlusspunktzahl für diese Runde (einschließlich Unterbietungen oder Gin Bonus) verdoppelt.

Die Zielpunktzahl zum Gewinnen bei Oklahoma Gin wird meist auf 150 statt 100 festgesetzt.

Manchmal wird so gespielt, dass man, wenn ein Ass aufgedeckt wird, nur dann klopfen darf, wenn man Gin erreichen kann.

Manche verwenden die Regel, dass dem Spieler, der den Klopfer unterbietet, eine Extra-Box zusätzlich zum Bonus für das Unterbieten angerechnet wird. Ein Spieler, der Gin macht, erhält auch zwei Extra-Boxen. Diese Extra-Boxen werden auf dem Punkteblatt festgehalten; sie werden nicht für das Gewinnen des Spiels mitgezählt, aber am Ende des Spiels werden sie in je 20 oder 25 Punkte umgewandelt, zusammen mit den normalen Boxen für gewonnene Runden. Wenn die aufgedeckte Karte eine Pikkarte war, erhalten Sie zwei Extra-Boxen für das Unterbieten und vier Extra-Boxen für Gin.

Mit 3 oder 4 Spielern spielen

Wenn drei Spieler Gin Rommé spielen, teilt der Geber an die beiden anderen Spieler aus, nimmt aber nicht am Spiel teil. Der Verlierer eines Spiels teilt zum nächsten Spiel aus, dieses Spiel wird also vom Gewinner und dem Geber des vorigen Blattes gespielt.

Vier Spieler können in zwei festen Partnerschaften spielen. In diesem Fall spielt jeder Spieler in einem Team ein separates Spiel mit einem Spieler des gegnerischen Teams. Die Spieler wechseln ihre Gegenspieler, bleiben jedoch in denselben Teams. Am Ende jedes Blattes erhält das Team, wenn seine beiden Spieler gewonnen haben, die Gesamtsumme seiner Punkte. Wenn ein Spieler von jedem Team gewonnen hat, erhält das Team mit der höheren Punktzahl die Differenz. Das Team, dessen Gesamtpunktzahl 125 Punkte oder mehr erreicht, gewinnt.

