



Rommé Standard

Romme ist ein Ablegespiel. Man braucht dazu zwei vollständige französische Kartenspiele zu je 52 Blatt, dazu zwei „Joker“. Sie können jede Karte jeder Farbe vertreten.

Es spielen 2 bis 6 Personen. Jeder Teilnehmer erhält 13 Karten – dreimal 3 und einmal 4 – von links nach rechts verteilt. Der Rest der Karten wird als verdeckter Stapel („Talon“) auf die Mitte des Tisches gelegt; die oberste Karte offen neben den Talon. Vor Spielbeginn vereinbart man eine Augenzahl zwischen 0 und 9. Nun legen die Spieler ihre „Sätze“ und Reihenfolgen („Sequenzen“ zu mindestens 3 aufeinander folgenden Karten). Alle Karten werden offen abgelegt.

Ein Satz besteht aus 3 oder mehr Karten des gleichen Wertes einer oder mehrerer Farben. So können es zum Beispiel die Könige aller vier Farben sein. Fehlt ein König, kann der Joker einspringen. Das muss den Mitspielern angesagt werden, weil der Joker von ihnen gegen die fehlende Karte eingetauscht werden darf.

Eine Sequenz ist die ihren aufeinander folgenden Werten nach geschlossene Reihe von drei oder mehr Karten einer Farbe.

Die Kartenwerte sind: Bube, Dame, König = 10; As = 1 oder 11, je nachdem, wo es dem Spieler beim raschen Ablegen nützt: am Anfang oder am Ende einer Sequenz. Neun bis Zwei zählen wie ihre aufgedruckten Werte. „Vorhand“, links vom Geber, beginnt. Er kann die offene Karte von der Tischmitte oder die oberste Karte vom Talon aufnehmen. In jedem Fall muss er dafür ein ihm weniger nützlich Blatt auf die offene Karte (oder an ihren Platz) legen. So verfahren, der Reihe nach, alle Spieler. Nach dem Aufnehmen werden so lange Sätze und Sequenzen gelegt, bis ein Teilnehmer

„Rommé“ bietet, weil er die vereinbarte niedrigste Augenzahl erreicht hat. Beispiel: 9 Augen wurden ausgemacht. Ein Spieler hat noch: Karo-Drei, Karo-Vier, Karo-Sechs, Karo-Sieben, Karo-Neun und Karo-Dame. Nun bekommt er Karo-Fünf dazu. Er wird die Karo-Dame abwerfen und alle Karten von Karo-Drei bis Karo-Sieben als Sequenz auslegen. Jetzt kann er „Rommé“ bieten, denn übrig bleibt Karo-Neun – die ausgemachte Augenzahl. Er hat gewonnen.

Die Abrechnung:

Jedem Spieler werden so viele Verlustpunkte auf der Liste angeschrieben, wie er noch Augen in seinen Karten hat. Wenn jemand also noch 1 As, 1 König, 2 Damen, 2 Achten, 1 Zehn und 1 Joker besitzt, so wird gerechnet: 1×11 (denn As zählt jetzt 11) + 1×10 + 2×10 + 2×8 + 1×10 + 1×40 = 107.

Wird gegen Geld gespielt, rechnet man allgemein 10 Punkte zu einem Pfennig ab.





Rommé mit Kaufen

Hier kann jeder die oben aufliegende, aufgedeckte Karte „kaufen“, also nicht nur der Spieler, der an der Reihe ist. Auch die abgeworfenen Karten stehen jedem zur Verfügung. Allerdings müssen die zwischen dem Abwerfenden und dem Anwärter sitzenden Teilnehmer damit einverstanden sein, weil sie das Vorkaufsrecht haben. Zur gekauften Karte muss noch die oberste vom Talon hinzugenommen werden. Die Reihenfolge der Spieler wird durch das Kaufen nicht geändert.

Grundregel: Erstmalig auslegen darf nur derjenige, dessen Sätze oder Sequenzen mindestens 30 Augen aufweisen.

Rommé mit Anlegen

Jeder Spieler darf seine passenden Karten an die Sätze und Sequenzen des anderen anlegen.

Grundregel: Anlegen darf nur derjenige, der mindestens schon einen Satz oder eine Sequenz ausgelegt hat.

Die Augenzahl 30 gilt dabei auch dann als erreicht, wenn sie durch die anzulegende Karte zustande kommt. Gewonnen hat, wer zuerst alle Karten aus- oder angelegt hat. Die letzte Karte darf auf den Stapel abgeworfen werden. Wer alle seine Karten zuerst ausgelegt hat, bekommt 40 Verlustpunkte aus dem vorangegangenen Spiel als Belohnung abgezogen.

Wer nur einen Joker übrig behält, bekommt 20 Verlustpunkte gestrichen. 20 Verlustpunkte werden dem Teilnehmer

Räuber-Rommé

Man darf auslegen und ablegen. Allerdings sind nun 40 Augen für Sätze und Sequenzen notwendig. Die Augen der bereits auf dem Tisch liegenden Sätze und Sequenzen zählen dabei mit. Die offen neben dem Talon liegende Karte kann nur aufgenommen werden, wenn sie sofort wieder ausgelegt wird. Jeder Spieler darf beliebig viele und ihm nützliche Karten von den angelegten Sätzen und Sequenzen wegnehmen und benutzen.

Grundregel: Durch das Fortnehmen dürfen keine unvollständigen Sätze und Sequenzen (mindestens 3 Karten) entstehen. Es muss bis zur letzten Karte gespielt werden. Der Joker vertritt, wie üblich, jede Karte und Farbe.

