

Rommé – Ordnung

1. Allgemeines

1.1.1 Die Spielerzahl am Tisch beträgt 3-4 Personen.

1.1.2 Pro Runde finden 12 Spiele statt. Die Tischeinteilung erfolgt im Losverfahren für jede Runde.

2. Wertung

2.1.2 Jede Farbe hat folgende Karten mit nachstehendem Zählwert:

Joker 20 Augen

Ass 11 Augen

König, Dame, Bube, 10 Augen

alle übrigen Karten laut Nennwert

4.1 Geben der Karten

4.1.1 Der Kartengeber hat die Karten gründlich zu mischen, sie vom rechten Nachbarn **einmal abheben** zu lassen, den dabei liegen gebliebenen Teil auf den abgehobenen zu legen und danach die Karten von oben zu verteilen. Danach erfolgt die Kartengabe im Uhrzeigersinn.

4.1.2 Der Geber verteilt beim linken Spieler beginnend, an jeden Mitspieler **einzelnen 13 Karten**. **Der erste Spieler muss ebenso in der ersten Runde vom Stapel ziehen**. Der Rest der Karten wird als Stapel mit der Rückseite nach oben abgelegt. Die oberste Karte des Reststapels wird aufgedeckt.

4.1.3 Sind die Restkarten des verdeckten Stapels verbraucht und kein Spieler hat Rommé gemacht, wird der Ablagestapel neu gemischt und als Restkartenstapel wieder hingelegt. Die oberste Karte des Ablagestapels bleibt liegen.

5. Spieldurchführung

5.1. Der an der Reihe befindliche Spieler darf **sofort ab der ersten Runde auslegen**. **Mindestaugenzahl beträgt 40**. Danach kann er sofort bei den Mitspielern anlegen oder Joker tauschen.

5.1.1 Ausgelegte Karten dürfen nicht mehr verändert werden, **was liegt das liegt**.

5.1.2 Es müssen mindestens 3 Karten ausgelegt werden, es können auch mehr angelegt werden.

5.1.3 Ein Ass kann sowohl in der Folge hinter dem König angelegt werden, als auch vor einer 2 (Zählwert jeweils 11 Augen). Ein Joker kann jede Karte ersetzen und hat den Zählwert der ersetzten Karte. Joker dürfen nicht neben einander liegen und müssen in Unterzahl sein.

5.1.4 Ein **erworbener Joker** ist in der Spielrunde **sofort wieder aus- oder anzulegen**.

5.1.5 Jeder Spieler, der bereits ausgelegt hat, darf weiter auslegen, auch wenn diese weniger als 40 Augen zählen. Auch kann er überall passende Karten anlegen und Joker tauschen.

5.1.6 Das Ziehen der Karte kann vom Restkartenstapel oder vom offenen Ablagestapel (letzte Karte) erfolgen. **Das Klopfen von Karten ist gestattet**. Der Spieler an der Reihe ist, hat das Vorrecht. Wer nicht an der Reihe ist, muss eine zusätzliche Karte (Strafkarte) vom Restkartenstapel ziehen. Bei gleichzeitigem Klopfen entscheidet die Sitzposition (wer am nächsten dran ist).

5.1.7 Sieger ist, wer als Erster alle seine Karten aus- oder angelegt und die letzte Karte auf dem offenen Stapel abgelegt hat.

5.1.8 Als Hand-Rommé gilt nur wenn noch kein Mitspieler ausgelegt hat. Hier beendet der Spieler das Spiel ohne dass Mitspieler vorher auslegen konnten.

6. Spielende und Wertung

6.1. Hat ein Spieler durch ablegen der letzten Karte Rommé gemacht, sind alle Augen der übrigen Mitspieler wie unter 2.1.2 beziffert offen zu zählen und in die Liste einzutragen. Der Gewinner erhält die Augensumme 0. Die Wertung bei Handrommé beträgt das doppelte der Augensumme.

7. Schlussbemerkung

Alle Teilnehmer haben sich in jeder Situation fair, sachlich und sportlich zu verhalten und kein fadenscheiniges Recht zu suchen. Bei Zuwiderhandlung hat die Spielleitung jederzeit das Recht, eine/n SpielerIn vom Weiterspiel auszuschließen.

