

# Ferienspiel 5

---

## Romme - verständlich erklärt

### Romme - Spielregeln und Kartenwerk

Nimm ein 55er-Kartenblatt zur Hand und mische Sie gut durch. Achte darauf, dass die Joker enthalten sind.

- Ratsam sind neuere Spielkarten, da ein abgegriffenes Blatt den Gegnern die Joker gut erkennen lässt.
- Jeder Spieler bekommt 13 Spielkarten ausgeteilt, die er verdeckt auf der Hand hält. Die übrigen Karten werden verdeckt in die Mitte des Spieltisches gelegt.
- Das Spiel beginnt derjenige, der links neben dem Kartengeber sitzt. Anschließend geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- Ein Zug besteht aus dem Abnehmen einer Spielkarte vom Kartenstapel, dem Talon, und dem darauffolgenden Herauslegen eines Blattes. Anschließend muss der Spieler eine Karte von seiner Hand auf den Ablagestapel werfen. Kann er in seinem Zug nicht rauskommen, muss er sofort eine Karte ablegen und den Zug an seinen Nachfolger abgeben.
- Hat jemand nur drei Karten auf der Hand, so kann und braucht er keine Karte am Ende seines Zuges ablegen.
- Willst du Karten aus der Hand vor Dir ablegen, so müssen diese farbengleich und aufeinander aufbauend oder artengleich sein. Also beispielsweise eine Kartenreihe in Karo, Pick, Kreuz oder Herz oder ausschließlich Damen, Buben, Siebenen und so weiter.
- Der Wert der Karten muss mindestens 40 betragen. Bube, Dame und König haben dabei den Wert 10, Asse einen von 11. Ansonsten ist der Kartenwert nach dessen Höhe bestimmt: Eine Zwei ist 2 Punkte wert, eine Sieben 7 Punkte.
- Ein Joker wird mit der Punktezahl der ersetzten Karte bemessen.
- Die Romme-Karten müssen, wenn sie nicht artengleich sind, immer in der Reihenfolge des Zahlenwertes abgelegt werden. Also beispielsweise 5-6-7 und so weiter.
- Dies gilt für alle Farben. Sie können aber auch Karten des gleichen Wertes, also zum Beispiel nur Damen, nur Zehnen oder nur Neunen ablegen.

- Die 40-Punkteregel gilt allerdings nur, wenn man das erste Mal Karten auslegt. Danach können auch Kartenreihen mit einem niedrigeren Wert abgelegt werden.
- Achte auf Folgendes: Wenn Du einen Joker beispielsweise als Pik 9 abgelegt hast, kann der Spieler mit der originalen Karte, in diesem Fall die Pik 9, diese mit dem Joker ersetzen und sich diesen auf die Hand nehmen. Dies trifft auf jeden Joker und jede Originalkarte zu.
- Gewonnen hast du das Spiel dann, wenn Du als Erster keine Karten mehr auf der Hand hast. Achte dabei darauf, dass Du nach dem Auslegen immer noch eine Karte auf dem Stapel platzieren müssen.
- Den Verlierer ermittelst Du wie folgt: Alle zählen die Punkte zusammen, die sie am Spielende noch auf der Hand haben. Achte hierbei darauf, dass ein Joker auf der Hand nun als 20 Minuspunkte gewertet wird.
- Wer die meisten Punkte hat, der verliert. Dessen Punkte werden aufgeschrieben. Als Ziel für die höchsten Minuspunkte eignet sich die 201.

## **Romme - Wissenswertes für Regel-Erklärer**

Gebe die Punkte der Karten bekannt, falls ein Anfänger dabei ist. Gerade für diesen ist das eine äußerst wichtige Information.

- Insbesondere die hohen Punktezahlen von Zehnen, Buben und anderen Bildern sind für den Start wichtig. Karten kann man beim ersten Mal erst ab einem Wert von 40 Punkten auslegen. Für eine Einsteigerrunde kann man allerdings auch nur mit 30 nötigen Augen spielen.
- Auch deren Bedeutung ist natürlich wichtig – hier hervorzuheben ist der Joker mit seiner Sonderfunktion. Die differierende hohe Punktezahl zwischen X und 20 (beim Spielende, wenn er auf der Hand liegt) spielt beim Zusammenzählen eine große Rolle.
- Wichtig zu wissen ist: Der Joker darf für ALLE Spielkarten als Ersatz- oder Austauschkarte genutzt werden.
- Wer am Ende des Spiels noch Karten auf der Hand hat, bekommt diese entsprechend als Minuspunkte aufgeschrieben.
- Rauskommen, also Karten ablegen, kann ein Spieler erst, wenn die Karten zusammen mindesten 40 Punkte ergeben.

Viel Spaß bei Spielen!