

Rommé Regeln

1. Gespielt wird mit zwei Kartenspielen zu je 52 Blatt und je 3 Joker.
2. Die Spieleranzahl am Tisch ist drei. An Vierer Tischen spielt der Kartengeber nicht mit.
3. Der Geber verteilt an jeden Mitspieler einzeln 13 Karten. Der Rest wird als Stapel mit der Rückseite nach oben abgelegt. Die oberste Karte des Reststapels wird aufgedeckt.
4. Der links von Geber sitzende nimmt eine Karte vom verdeckten Stapel und legt dafür eine andere offen ab. Joker dürfen nicht abgelegt werden. Eine Ausnahme um eine Karte vom offenen Stapel zu nehmen gibt es nur, wenn der Spieler mit der genommenen Karte mindestens mit 40 Augen mit einem „ Satz „ , „ Folge „ oder „ Sequenz „ offen vor sich auflegen kann.
5. Wenn die Restkarten verbraucht sind, ist das Spiel beendet, auch wenn keiner Rommé gemacht hat.
6. Der an der Reihe befindliche Spieler darf seine Sätze oder Folgen offen vor sich auflegen, wenn sie mindestens 40 Augen zählen, gleichzeitig darf er anlegen und Joker tauschen (siehe Pkt. 9). Aufgelegte Sätze und Folgen dürfen nicht mehr geändert werden. (Was liegt das liegt).

7. Es zählen:

As	11 Augen im Satz und 11 Augen oder 1 Auge in der Folge
Bube, Dame oder König	je 10 Augen
2 bis 10	laut Aufdruck
Joker	laut Einsatzort. Sie dürfen nicht neben einander liegen und müssen In Unterzahl sein.

8. Zu einem „ Satz „ gehören 3 oder 4 Karten gleichen Wertes aber verschiedener Farben (Kreuz, Pik, Herz, Karo) Zu einer „ Folge „ oder „ Sequenz „ gehören 3 oder mehr aufeinander folgende Karten derselben Farbe (z.B. Kreuz- 10, Bube, Dame). Eine Folge kann in beiden Richtungen fortgesetzt werden. Dabei kann das As sowohl hinter dem König (Zählwert 11 - gilt auch wenn die 2 folgt) wie auch vor der 2 (Zählwert 1) angelegt werden. Joker sind Universalkarten. Sie können nach Bestimmung des Besitzers jede Karte ersetzen, die er zur Bildung eines Satzes oder einer Folge benötigt (Zählwert entsprechend).
9. Jeder Spieler, der bereits ausgelegt hat (siehe Pkt. 6), darf wenn er wieder an der Reihe ist, weitere Sätze oder Folgen auflegen, angelegte Joker gegen diejenigen Karten eintauschen, die durch den Joker ersetzt wurden. Im Satz darf ein Joker nur eingetauscht werden, wenn der Satz komplett ist (vier Karten). Eingetauschte Joker müssen in der gleichen Runde aufgelegt werden.
10. Sieger ist, wer als Erster alle seine Karten auf- oder angelegt und für die zuletzt genommene Karte eine abgelegt hat. Hand - Rommé erzielt der Spieler, der ohne vorheriges Auflegen alle Karten auf ein Mal aufgelegt (40 Augen Hürde gilt nicht). Bei Hand - Rommé mit Anlegen und Jokertausch gilt die 40 Augen Hürde.
11. Danach werden die Augen der Handkarten der anderen Mitspieler offen gezählt. Die Joker haben dabei den Zählwert 20 und die Asse zählen immer 11. Die übrigen Karten wie unter Punkt 7.

12. Gewertet wird wie folgt:

Hand - Rommé	(ohne Anlegen oder Joker tauschen)	10	Wertungs-Punkte
Hand - Rommé	(mit Anlegen oder Joker tauschen)	8	Wertungs-Punkte
Rommé		5	Wertungs-Punkte
eröffnet	Augensumme bis 10	3	Wertungs-Punkte
eröffnet	Augensumme 11 bis 30	2	Wertungs-Punkte
eröffnet	Augensumme über 30	1	Wertungs-Punkt
nicht eröffnet	Augensumme bis 100	0	Wertungs-Punkte
nicht eröffnet	Augensumme über 100 (minus)	- 1	Wertungs-Punkt

13. Nach Ende des Spieles werden die Wertungs-Punkte und die Augensummen in die Spielliste eingetragen und je Spieler addiert.
14. Nach Ende der Serie werden die Minus-Wertungs-Punkte von den Plus-Wertungs-Punkten abgezogen. Die Augensummen zählen in der Gesamtwertung an zweiter Stelle (je niedriger, desto besser). Sind abschließend ein oder mehrere Spieler gleich, entscheidet die höhere Zahl der Plus-Wertungs-Punkte. Ist auch diese gleich, entscheidet das Los.
15. Es gelten folgende finanzielle Höchstgrenzen: Startgeld 5,- €. Das Startgeld wird voll ausgespielt. Das Verlustspielgeld beträgt 0,50 € für die Spiele mit einem (minus) - 1 Punkt.