KARTENSPIELE

So spielt man Klassisches Rummy

Das klassische Kartenspiel mit Ziehen und Abwerfen: Sammle Sätze und Reihen, leg sie auf den Tisch und werde als Erster alle deine Karten los.

Spieler	Du brauchst	Spieldauer	Schwierigkeit	Alter
2–6	Ein Kartenspiel und Stift & Papier	20–60 Min.	Schnell gelernt	8+

REGELN IN 60 SEKUNDEN

Bei zwei Spielern erhält jeder 10 Karten, bei drei oder vier 7, bei fünf oder sechs 6. Ziehe vom Zieh- oder Ablagestapel. Dann kannst du einen Satz oder eine Reihe auslegen und Karten an bestehende Kombinationen anlegen. Wirf eine Karte ab, falls du noch welche hast. Wer alle Karten loswird, gewinnt und bekommt Punkte für die Handkarten der anderen.

01 — ZIEL

Als Erster alle Karten loswerden

Sammle deine Karten in Sätzen und Reihen, leg sie auf den Tisch und werde alle Karten los, bevor es jemand anderes schafft. Wer eine Runde gewinnt, bekommt die Punkte der Karten, die die anderen noch auf der Hand haben.

02 — AUFBAU

Karten je nach Spielerzahl geben

Ihr spielt mit einem Kartenspiel mit 52 Karten ohne Joker. Teil die Karten einzeln aus, beginnend beim Spieler links vom Geber.

Spieler	Karten pro Spieler
2	**10**
3 oder 4	**7**
5 oder 6	**6**

Deck die nächste Karte auf: Sie beginnt den Ablagestapel. Die übrigen Karten liegen verdeckt als Ziehstapel daneben. Der Spieler links vom Geber beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Rommé: In Deutschland wird meist Rommé gespielt, mit zwei Kartenspielen und Jokern. Die Regeln dazu findest du unter Rommé.

03 — KOMBINATIONEN

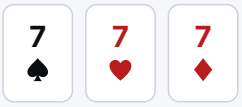
Sätze und Reihen

- **Satz:** drei oder vier Karten mit gleichem Wert, zum Beispiel drei Siebenen.
- **Reihe:** drei oder mehr Karten in Folge in derselben Farbe, zum Beispiel Herz 4, 5 und 6.

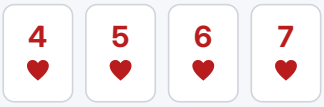
Das Ass zählt niedrig: A-2-3 ist eine Reihe, D-K-A nicht.

Viele lassen das Ass auch hoch zählen (D-K-A); ein Ass auf der Hand zählt dann 15 statt 1 Punkt. Reihen „um die Ecke“ (K-A-2) sind selten erlaubt. Einigt euch vor dem Spiel.

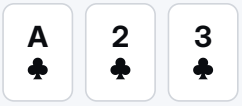
Ein Satz: drei Karten mit gleichem Wert



Eine Reihe: vier Karten in Folge in einer Farbe



Das Ass zählt niedrig: A-2-3 ist eine Reihe



04 — DEIN ZUG

Ziehen, auslegen, anlegen, abwerfen

1. **Ziehen:** Nimm eine Karte, entweder die oberste vom Ziehstapel oder die oberste vom Ablagestapel.
2. **Auslegen** (wenn du willst): Leg einen Satz oder eine Reihe aus deiner Hand offen auf den Tisch. Viele erlauben mehr als eine Kombination pro Zug.
3. **Anlegen** (wenn du willst): Leg Karten aus deiner Hand an beliebige Kombinationen auf dem Tisch an, an deine eigenen oder an die der anderen.
4. **Abwerfen:** Hast du noch Karten auf der Hand, wirf eine davon offen auf den Ablagestapel. Die Karte, die du gerade vom Ablagestapel genommen hast, darfst du nicht sofort wieder abwerfen.

Beispiel: Ein anderer Spieler hat Herz 4, 5 und 6 ausgelegt. In deinem Zug kannst du Herz 3 oder Herz 7 an diese Reihe anlegen.

Ist der Ziehstapel leer und möchte der nächste Spieler die oberste Karte des Ablagestapels nicht nehmen, wird der Ablagestapel ohne Mischen umgedreht und als neuer Ziehstapel verwendet.

Manche mischen den Ablagestapel, bevor er zum neuen Ziehstapel wird.

05 — AUSMACHEN

Mit der letzten Karte die Runde gewinnen

Die Runde endet, sobald ein Spieler keine Karten mehr hat, egal ob durch Auslegen, Anlegen oder Abwerfen der letzten Karte.

Manche verlangen, dass du mit dem Abwerfen der letzten Karte ausmachst. Viele spielen außerdem: Machst du auf einen Schlag aus, also in einem einzigen Zug, ohne vorher ausgelegt oder angelegt zu haben, zählen deine Punkte für diese Runde doppelt.

06 — PUNKTE ZÄHLEN

Punkte für die Karten der anderen

Alle anderen zählen die Karten auf ihrer Hand zusammen. Der Gewinner bekommt die Summe gutgeschrieben.

Karte	Punkte
König, Dame, Bube	10
Zahlenkarten 2–10	Zahlenwert
Ass	1

Beispiel: Du machst aus. Ein Gegner hat noch einen König und eine 7 (17 Punkte), ein anderer ein Ass und eine 4 (5 Punkte). Du bekommst 22 Punkte für diese Runde.

Vereinbart vor dem Spiel eine Zielpunktzahl oder eine Anzahl von Runden. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

07 — WERTUNG

Wer bekommt was

König, Dame oder Bube auf der Hand	10 Punkte
Zahlenkarte 2–10 auf der Hand	Zahlenwert
Ass auf der Hand	1 Punkt
Ausmachen	Summe aller anderen Handkarten
Ausmachen auf einen Schlag (Variante)	Doppelte Punkte für den Gewinner, wenn er zuvor nichts ausgelegt oder angelegt hat.

08 — TIPPS

Klüger spielen

- Wirf früh hohe Karten ab, die du nicht brauchst: Ein König auf der Hand bringt dem Gewinner 10 Punkte.
- Achte auf den Ablagestapel, um zu sehen, welche Karten die anderen nehmen, und wirf keine Karten ab, die in ihre Kombinationen passen.
- Leg Karten an die Kombinationen der anderen an: So wirst du deine Hand schneller los.
- Behalte Paare und zwei Karten in Folge, denn mit einer weiteren Karte werden sie zu einer Kombination.