KARTENSPIELE

So spielt man Rommé

Der deutsche Kartenspiel-Klassiker mit zwei Decks und Jokern: Sammle Sätze und Reihen, komm mit 30 Punkten heraus und werde als Erster alle Karten los.

Spieler	Du brauchst	Spieldauer	Schwierigkeit	Alter
2–6	Stift & Papier und Zwei Kartenspiele mit Jokern	30–90 Min.	Braucht etwas Übung	8+

REGELN IN 60 SEKUNDEN

Gespielt wird mit 110 Karten. Alle erhalten 13 Karten, der Startspieler 14 und wirft zunächst eine ab. Danach ziehst du pro Zug eine Karte, legst Kombinationen aus und wirfst eine ab. Zum ersten Auslegen brauchst du mindestens 30 Punkte. Danach darfst du anlegen und Joker tauschen. Wer zuerst alle Karten loswird, gewinnt die Runde. Übrige Handkarten zählen als Strafpunkte.

01 — ZIEL

Als Erster alle Karten loswerden

Du legst deine Karten in Sätzen und Reihen auf den Tisch und willst als Erster keine Karte mehr auf der Hand haben. Wer noch Karten hält, bekommt dafür Strafpunkte. Nach den vereinbarten Runden gewinnt, wer die wenigsten Strafpunkte hat.

Diese Anleitung beschreibt Rommé, die in Deutschland übliche Variante mit zwei Kartenspielen und sechs Jokern. Die Regeln für das Spiel mit einem Deck findest du unter Klassisches Rummy.

02 — AUFBAU

13 Karten für jeden, 14 für den Ersten

Ihr braucht zwei Kartenspiele mit je 52 Karten und 6 Joker, zusammen 110 Karten.

1. Der Geber teilt jedem einzeln reihum 13 Karten aus. Der Spieler links vom Geber bekommt 14.
2. Der Rest liegt verdeckt als Ziehstapel in der Mitte.
3. Der Spieler mit 14 Karten beginnt: Er legt eine Karte offen ab. Damit beginnt der Ablagestapel.

In dieser Variante dürfen erst Kombinationen ausgelegt werden, nachdem alle Spieler einmal an der Reihe waren.

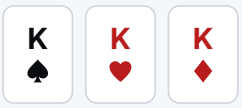
Manche spielen nur mit 4 oder 2 Jokern. Andere geben allen 13 Karten und decken die oberste Karte des Ziehstapels als Ablagestapel auf.

03 — KOMBINATIONEN

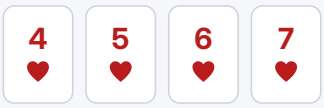
Sätze, Reihen und Joker

- **Satz:** drei oder vier Karten mit gleichem Wert in verschiedenen Farben, zum Beispiel drei Könige. Jede Farbe darf nur einmal vorkommen.
- **Reihe:** drei oder mehr Karten in lückenloser Folge in derselben Farbe, zum Beispiel Herz 4, 5, 6.
- **Ass:** steht entweder vor der 2 (A-2-3) oder hinter dem König (D-K-A).
- **Joker:** Kann eine beliebige Karte ersetzen. Beim Auslegen wird festgelegt, für welche Karte er steht.

Ein Satz: gleicher Wert, verschiedene Farben



Eine Reihe in einer Farbe



04 — HERAUSKOMMEN

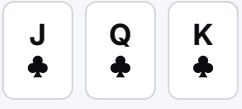
Das erste Auslegen braucht 30 Punkte

Die Karten, die du zum ersten Mal auslegst, müssen zusammen mindestens 30 Punkte wert sein. Vorher darfst du nirgends anlegen.

Karte	Wert
Bube, Dame, König	10
Zahlenkarten 2–10	Zahlenwert
Ass vor der 2	1
Ass hinter dem König oder im Satz	11
Joker	Wert der ersetzten Karte

Andere Varianten: Manche spielen mit 31 oder 40 Punkten zum Herauskommen oder erlauben beim ersten Auslegen keine Joker. Einigt euch vor dem Spiel auf die Regeln.

Herauskommen mit 30 Punkten: Bube, Dame, König



05 — DEIN ZUG

Ziehen, auslegen, anlegen, abwerfen

1. **Ziehen:** Nimm die oberste Karte vom Ziehstapel oder vom Ablagestapel.
2. **Auslegen** (wenn du willst): Leg Sätze oder Reihen offen vor dich.
3. **Anlegen** (nach dem Herauskommen): Leg passende Karten an deine und an fremde Kombinationen an.
4. **Joker tauschen** (nach dem Herauskommen): Hast du die Karte, die ein ausgelegter Joker ersetzt, tausch sie gegen den Joker.
5. **Abwerfen:** Leg zum Schluss eine Karte offen auf den Ablagestapel.

Wichtig: Einen eingetauschten Joker musst du in dieser Variante noch im selben Zug wieder auslegen oder an eine bestehende Kombination anlegen.

06 — RUNDENENDE

Ausmachen und Strafpunkte zählen

Wer seine letzte Karte auf den Ablagestapel wirft, ruft „Rommé“ und gewinnt die Runde. Alle anderen zählen ihre Handkarten als Strafpunkte.

Karte auf der Hand	Strafpunkte
Joker	20
Ass	11
10, Bube, Dame, König	10
Zahlenkarten 2–9	Zahlenwert

Hand-Rommé: Wer alle seine Karten in einem einzigen Zug auslegt und die letzte Karte abwirft, ohne vorher herausgekommen zu sein, schafft ein Hand-Rommé. Die 30-Punkte-Grenze entfällt. Die Strafpunkte der anderen Spieler werden in dieser Variante verdoppelt.

07 — WERTUNG

Wer bekommt was

Joker auf der Hand	20 Strafpunkte
Ass auf der Hand	11 Strafpunkte
10, Bube, Dame oder König auf der Hand	10 Strafpunkte
Zahlenkarte 2–9 auf der Hand	Zahlenwert

Hand-Rommé	Runde zählt doppelt

08 — TIPPS

Klüger spielen

- Werd Joker und Asse nicht zu spät los: Auf der Hand kosten sie 20 und 11 Strafpunkte.
- Sammle für das Herauskommen Bilder: Drei Bilder in einer Reihe sind schon 30 Punkte.
- Achte darauf, welche Karten die anderen vom Ablagestapel nehmen.
- Warte mit dem Herauskommen nicht zu lange – erst danach darfst du anlegen.