

Rommé-Regeln des Deutschen Romméverbandes e.V.

1. Gespielt wird mit zwei Kartenspielen zu je 52 Blatt und je drei Jokern. Der Listenführer (Platz 1) hat vor Beginn jeder Serie die Anzahl der Karten einschließlich Joker zu prüfen.
2. Die Anzahl der Spieler am Tisch ist vier, der Kartengeber spielt nicht mit. Nur zum Ausgleich mit der Teilnehmerliste kann an Dreiertischen gespielt werden.
3. Der Kartengeber mischt die Karten und läßt den rechts neben ihm sitzenden Spieler abheben (ohne unter den Stapel zu schauen). 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. Jeder Spieler hat nach dem Verteilen die Anzahl seiner Handkarten zu überprüfen. Der links vom Geber sitzende Spieler beginnt.
4. Wann darf ich eine Karte vom offenen oder verdeckten Stapel aufnehmen?
 - a) Der Spieler hat das Spiel noch nicht eröffnet:
 - Er nimmt die oberste Karte vom verdeckten Stapel und legt dafür eine Karte auf dem offenen Stapel ab. Joker dürfen während des Spiels nicht abgelegt werden. Danach folgt der nächste Spieler.
 - Er nimmt die oberste Karte vom offenen Stapel, mit der er das Spiel eröffnen kann (mindestens 40 Augen mit einem/r oder mehreren „Sätzen“ und/oder „Folgen“, siehe 8.) und legt, sobald eröffnet, eine Karte (kein Joker) auf dem offenen Stapel ab. Danach folgt der nächste Spieler.
 - b) Der Spieler hat das Spiel bereits eröffnet:
 - Er nimmt die oberste Karte vom verdeckten Stapel und legt dafür eine Karte (kein Joker) auf dem offenen Stapel ab. Danach folgt der nächste Spieler.
 - Er nimmt die oberste Karte vom offenen Stapel, mit der er anlegen, eine/-n oder mehrere „Sätze“ und/oder „Folgen“ (siehe 8.) ablegen kann und legt eine Karte (kein Joker) auf dem offenen Stapel ab. Danach folgt der nächste Spieler.
 - c) Hat ein Spieler eine Karte vom offenen Stapel genommen, mit der er weder eröffnet, auflegt, anlegt noch einen Jokertausch vornimmt, muss er Diese wieder zurücklegen. Der Spielzug ist somit beendet. Die Karte gilt als gezogen, wenn sie den Stapel sichtbar verlässt.
 - d) Jede Karte die vom offenen Stapel genommen wird, muß offen auf dem Tisch liegen bleiben und darf nicht mit zu den Handkarten aufgenommen werden (gilt auch für eingetauschte Joker).
5. Wenn die Restkarten verbraucht sind, ist das Spiel beendet, auch wenn keiner Rommé gemacht hat. Das Spiel wird dann wie unter Punkt 12 gewertet.
6. Der an der Reihe befindliche Spieler darf seine Sätze oder Folgen zum Eröffnen offen vor sich auflegen, wenn sie mindestens 40 Augen zählen, gleichzeitig darf er anlegen und/oder Joker tauschen (siehe 9.). Eingetauschte Joker dürfen nicht mit zu den Handkarten aufgenommen werden. Aufgelegte Sätze und Folgen dürfen nicht mehr geändert werden. (was liegt das liegt).
Falsch aufgelegte Sätze und Folgen müssen wieder aufgenommen werden, die korrekt Aufgelegten bleiben dagegen liegen (vorausgesetzt es sind noch mindestens 40 Augen).
7. Zum Eröffnen zählen die Karten wie folgt:

ASS:	- 11 Augen im Satz und 11 oder 1 Auge in der Folge
Bube, Dame, König:	- je 10 Augen
2 – 10	- Zahlwert entsprechend
Joker:	- laut Einsatzort

8. Zu einem „Satz“ gehören 3 oder 4 Karten gleichen Wertes aber verschiedener Farben (Kreuz, Pik, Herz, Karo). Zu einer „Folge“ (auch Sequenz genannt) gehören 3 oder mehr aufeinander folgende Karten derselben Farbe (z.B. Kreuz 10, Bube, Dame). Dabei kann das Ass sowohl hinter dem König (Zählwert 11 - gilt auch, wenn die 2 folgt) wie auch vor der 2 (ohne König, Zählwert 1) abgelegt werden. Eine Folge kann in beiden Richtungen fortgesetzt werden.
Joker sind Universalkarten. Sie können nach Bestimmung des Besitzers jede Karte ersetzen, die er zur Bildung eines Satzes oder einer Folge benötigt (Zahlwert entsprechend). Sie dürfen jedoch nicht nebeneinander liegen und müssen in Unterzahl sein.
Nur zum Beenden des Spiels darf man einen Joker auf dem offenen Stapel ablegen.
9. Jeder Spieler, der bereits eröffnet hat, darf, wenn er wieder an der Reihe ist, weitere Sätze und Folgen auflegen, auch wenn sie weniger als 40 Augen zählen, passende Karten an bereits aufgelegte Sätze und Folgen anlegen und aufgelegte Joker gegen diejenigen Karten eintauschen, die durch einen Joker eingesetzt wurden. Im Satz darf ein Joker nur eingetauscht werden, wenn der Satz komplett ist (vier Karten). Eingetauschte Joker müssen in der gleichen Runde wieder aufgelegt werden.
10. Sieger ist, wer als erster alle seine Karten auf- oder angelegt und für die zuletzt genommene Karte eine Karte abgelegt hat. Hat ein Spieler nur noch eine Karte auf der Hand, darf er nur noch vom verdeckten Stapel eine Karte ziehen. Hat er jedoch noch zwei oder mehr Karten auf der Hand, so darf er vom offenen Stapel auch einen indirekten Anleger aufnehmen, um das Spiel zu beenden („mauscheln“ genannt).
Hand-Rommé erzielt der Spieler, der ohne vorheriges Eröffnen alle seine 13 Karten auflegen kann (40 Augen-Regel gilt nicht, wenn ein Spieler eine Karte vom verdeckten oder offenen Stapel aufnimmt, keine Karte anlegt, keinen Joker tauscht und eine Karte auf dem offenen Stapel ablegt).
Hand-Rommé mit Anlegen erzielt der Spieler, der ohne vorheriges Eröffnen alle seine 13 Karten auf- und anlegen und/oder Joker tauschen kann. Hier gilt die 40 Augen-Regel.
11. Danach werden die Augen der Handkarten der anderen Mitspieler nacheinander im Uhrzeigersinn, offen und in deutscher Sprache gezählt. Die Joker haben dabei den Zählwert 20 und die Asse immer 11. Die übrigen Karten wie unter Punkt 7.
12. Gewertet wird wie folgt:
- | | |
|---|------------------|
| - Hand-Rommé (ohne Anlegen und ohne Jokertausch) | 8 Wertungspunkte |
| - Hand-Rommé mit Anlegen
(mit Anlegen und /oder Jokertausch) | 6 Wertungspunkte |
| - Rommé (einfaches Beenden des Spiels) | 5 Wertungspunkte |
| - eröffnet | |
| - Augensumme bis 10 | 3 Wertungspunkte |
| - Augensumme 11 bis 30 | 2 Wertungspunkte |
| - Augensumme über 30 | 1 Wertungspunkt |
| - nicht eröffnet | |
| - Augensumme bis 100 | 0 Wertungspunkte |
| - Augensumme über 100 | -1 Wertungspunkt |
13. Nach Ende des Spiels werden die Wertungspunkte und die Augensumme in die Spielliste eingetragen und je Spieler addiert. Die Spiele mit Minuspunkten sind nur mit einem Kreuz einzutragen.
14. Nach Ende der Serie werden bei den Wertungspunkten die Minuspunkte von den Pluspunkten abgezogen. In der Gesamtwertung zählen zuerst die Wertungspunkte (je höher, desto besser). Die Augensumme zählt in der Gesamtwertung an zweiter Stelle (je niedriger, desto besser). Haben am Ende ein oder mehrere Spieler die gleiche Anzahl von Wertungspunkten, entscheidet die niedrigere Augensumme. Ist auch diese gleich, entscheidet das Los.

Stand: 01.01.2010