

# Internationale Rommé – Ordnung

## 1. Allgemeines

1.1. Begriff des Romméspiels

1.1.1 Das Romméspiel ist ein Kartenspiel für drei oder mehr Personen. Jeder Spieler spielt für sich alleine.

1.1.2 Die Spielerzahl am Tisch ist drei. An Vierertischen spielt der Kartengeber nicht mit. Diese Regelung ist verbindlich für Meisterschaften oder Ligaspielbetrieb. Wenn es bei Turnieren nur Vierertische gibt, kann auch der Kartengeber mitspielen.

## 2. Die Rommékarte

2.1.1 Die Rommékarte besteht aus zwei Kartenspielen zu je 52 Blatt und drei Jokern. Die Farben in ihrer Reihenfolge sind Kreuz, Pik, Herz und Karo.

2.1.2 Jede Farbe hat folgende Karten mit nachstehendem Zählwert:

|                                      |          |
|--------------------------------------|----------|
| 1. Joker                             | 20 Augen |
| 2. Ass                               | 11 Augen |
| 3. König, Dame, Bube, 10             | 10 Augen |
| 4. alle übrigen Karten laut Nennwert |          |

## 3. Spieleinleitung

### 3.1. Bestimmung der Plätze

3.1.1 Die Reihenfolge der Mitspieler wird ausgelost oder gesetzt. Der erste wählt seinen Platz, die anderen schließen sich im Uhrzeigersinn an.

### 4.1 Geben der Karten

4.1.1 Mit dem Geben der Karten beginnt der Mitspieler auf Platz 1. er gibt an. Sein rechter Nachbar muss stets das letzte Spiel geben, er gibt ab.

4.1.2 Der Kartengeber hat die Karten gründlich zu mischen, sie vom rechten Nachbarn **einmal** abheben zu lassen, den dabei liegen gebliebenen Teil auf den abgehobenen zu legen und danach die Karten von oben zu verteilen.

4.1.3 Werden vom Kartengeber die Karten beim Mischen gestochen oder geblättert, so sind sie vor dem Abheben noch einmal durchzumischen.

4.1.4 Abheben ist Pflicht! Es hat so zu erfolgen, dass mindestens **vier** Karten liegen bleiben und abgehoben werden.

4.1.5 Ist der abhebende Mitspieler vorübergehend abwesend, darf der rechts neben ihm sitzende Mitspieler abheben – vorausgesetzt, der eigentliche Abheber hat sich das nicht ausdrücklich vorbehalten. Bei längerer Abwesenheit eines Mitspielers entscheidet ein Schiedsrichter über die Fortsetzung von Spielen.

- 4.1.6 Der Geber verteilt beim linken Spieler beginnend, an jeden Mitspieler einzeln 13 Karten. Der Rest der Karten wird als Stapel mit der Rückseite nach oben abgelegt. Die oberste Karte des Reststapels wird aufgedeckt.
- 4.1.7 Wird beim Geben durch den Kartengeber allein- oder mitverschuldet eine oder mehrere Karten aufgeworfen, muss neu gegeben werden.
- 4.1.8 Wurden die Karten vergeben, indem sie zahlenmäßig ungleich verteilt sind und die Beanstandung vor Spielaufnahme erfolgte, oder mehrere Parteien eine fehlerhafte Kartenzahl haben, ist nochmals neu zu geben.
- 4.1.9 Jeder Spieler muss nach beendetem Geben die Zahl der empfangenen Karten prüfen und eine zahlenmäßig unrichtige Kartenverteilung vor Spielbeginn melden.
- 4.1.10 Einsprüche gegen jegliche Unkorrektheiten beim Mischen, Abheben sowie der Art und Weise der Kartenverteilung müssen vor der Kartenaufnahme geltend gemacht werden.
- 4.1.11 Hatte ein Mitspieler gegeben, der nicht an der Reihe war, ist selbst ein beendetes Spiel – auch das letzte einer Runde – ungültig. Eine Runde gilt dann als abgeschlossen, wenn deren letztes Spiel ordnungsgemäß eingetragen oder dessen fehlerhafte bzw. fehlende Eintragung erst nach Beginn des ersten Spiels der nächsten Runde beanstandet wurde. Bei einer fehlerhaften Eintragung des letzten Spiels einer Serie ist die letzte Runde abgeschlossen, wenn die Spielliste unterzeichnet wurde.
- 4.1.12 Bei einer falschen Geberfolge **innerhalb** der laufenden Runde sind **alle** Spiele vom Fehler an zu wiederholen.
- 4.1.13 Ist eine falsche Geberfolge bereits in vorangegangenen Runden eingetreten oder ist ihr Ursprung nicht mehr festzustellen, bleiben alle abgeschlossenen Runden gültig. Die laufende Runde ist neu zu spielen, angefangen mit dem Geben durch den Mitspieler auf Platz 1.
- 4.1.14 Sind die Restkarten des verdeckten Stapels verbraucht und kein Spieler hat Rommé gemacht, ist das Spiel beendet. Die in der Hand befindlichen Augen werden angeschrieben.
- 4.1.15 Nimmt ein Spieler eine Karte vom offenen, sichtbaren Stapel und legt sie sofort wieder ab, ist der nächste Spieler dran. Die Karte gilt als gezogen und abgelegt. Ein Kartenanspruch aus dem verdeckten Stapel ist für diese Runde ausgeschlossen.

## 5. Spieldurchführung

- 5.1. Der an der Reihe befindliche Spieler darf seine Sätze oder Sequenzen / Folgen offen vor sich auslegen, wenn diese mindestens 40 Augen zählen. Danach kann er sofort bei den Mitspielern anlegen oder Joker tauschen.
  - 5.1.1 Ausgelegte Sätze oder Sequenzen dürfen nicht mehr verändert werden, was liegt das liegt.
  - 5.1.2 Erreicht ein Spieler beim Auslegen die 40 Augen nicht, ist die Karte wieder aufzunehmen, das Spiel ist in dieser Runde für ihn beendet, auch wenn er durch Änderung die erforderlichen Augen erreichen könnte. Er kann erst in der nächsten Runde erneut auslegen.

- 5.1.3 Zu einem Satz oder einer Sequenz gehören mindestens 3 Karten, es können auch mehr angelegt werden. Zu einem Satz gehören die Farben Kreuz, Pik, Herz, Karo. Zu einer Sequenz gehören die Karten einer Farbe in Folge, z.B. Kreuz 10, Bube, Dame.
- 5.1.4 Ein Ass kann sowohl in der Folge hinter dem König angelegt werden (Zählwert 11 Augen), als auch vor einer 2 (Zählwert 1 Auge). Joker können nach Bestimmung des Besitzers jede Karte ersetzen und haben dann den Zählwert der ersetzten Karte. Joker dürfen nicht neben einander liegen und müssen in Unterzahl sein.
- 5.1.5 Joker können in einem Satz erst erworben werden, wenn der Satz mit 4 Karten voll ist. Der erworbene Joker ist in der Spielrunde sofort wieder aus- oder anzulegen.
- 5.1.6 Jeder Spieler, der bereits ausgelegt hat, darf weitere Sätze oder Sequenzen auslegen, auch wenn diese weniger als 40 Augen zählen. Auch kann er überall passende Karten oder Sätze und Sequenzen anlegen und Joker tauschen.
- 5.1.7 Sieger ist, wer als Erster alle seine Karten aus- oder angelegt und die letzte Karte auf dem offenen Stapel abgelegt hat. Joker dürfen nicht abgelegt werden.
- 5.1.8 Hat der nächste Spieler nur noch eine Karte, darf keine Karte abgelegt werden, die ihm dadurch die Beendigung des Spieles ermöglicht. Sollte eine solche Karte abgelegt werden, ist diese zurück zu nehmen und durch eine andere zu ersetzen. Ausnahme: Es gibt keine andere Möglichkeit.
- 5.1.9 Hand-Rommé erzielt der Spieler, der alle Karten auf einmal ablegen konnte. Hierbei gilt die 40-Augen-Hürde nicht.

## 6. Spielende und Wertung

- 6.1. Hat ein Spieler durch ablegen der letzten Karte Rommé gemacht, sind alle Augen der übrigen Mitspieler wie unter 2.1.2 beziffert offen zu zählen und in die Liste bei Augensummen einzutragen. Danach werden die Wertungspunkte ermittelt.
  - 6.1.1 Gewertet wird wie folgt:
    - 6.1.2 Super – Rommé 15 Punkte  
Hier beendet der Spieler sofort nach Kartenaufnahme das Spiel, ohne eine Karte vom Stapel zu nehmen und kann sofort alle Karten offen- ablegen.
    - 6.1.3 Hand – Rommé ohne vorheriges Auslegen der Mitspieler 12 Punkte  
Hier beendet der Spieler das Spiel, ohne dass Mitspieler vorher auslegen konnten durch Ablegen wie bei 6.1.2
    - 6.1.4 Hand – Rommé ohne Anlegen bei Mitspielern 10 Punkte  
Hier beendet der Spieler das Spiel, indem er wie bei 6.1.2 + 6.1.3 auslegen kann, jedoch unter Verzicht auf Anlegen bei Mitspielern, die schon ausgelegt haben.
    - 6.1.5 Hand – Rommé mit Anlegen bei Mitspielern 8 Punkte  
Hier beendet der Spieler das Spiel wie bei 6.1.4, legt jedoch bei den Mitspielern eine oder mehrere Karten ab oder tauscht Joker.
    - 6.1.6 Rommé 5 Punkte  
Ein weiterer oder alle Spieler haben schon ausgelegt, das Spiel wird ohne Handspiel durch normales Anlegen beendet.
    - 6.1.7 Augensummen bis 10 Augen – 3 Punkte  
Ein Mitspieler hält bis zu 10 Augen in der Hand bei Beendigung des Spieles.

- 6.1.8 Augensumme 11 bis 30 Augen – 2 Punkte  
Ein Mitspieler hält zwischen 11 und 30 Augen in der Hand bei Spielende.
- 6.1.9 Augensumme ab 31 Augen bei eröffnetem Spiel – 1 Punkt  
Ein Mitspieler hat vor Spielende mindestens 40 Augen ausgelegt und hat an Restkarten über 31 in der Hand.
- 6.1.10 Augensumme bis 100 Augen bei nicht eröffnetem Spiel – 0 Punkte  
Ein Mitspieler konnte nicht auslegen, hat aber unter 100 Augen in der Hand.
- 6.1.11 Augensumme über 100 Augen bei nicht eröffnetem Spiel– minus 1 Punkt  
Ein Mitspieler konnte nicht auslegen, hat über 100 Augen in der Hand.
- 6.1.12 Nach Abschluss der gespielten Liste werden die Minuswertungspunkte von den Pluswertungspunkten abgezogen. Danach sind die Wertungspunkte mit 10 zu multiplizieren. Von diesem Ergebnis werden die addierten Augenpunkte abgezogen. Die verbleibende Punktzahl ist das Endergebnis. Es sind auch Minusergebnisse möglich und zu werten.
- 6.1.13 Eintragung in Spielliste  
Der Spieler auf Platz 1 hat die Liste zu führen. Der Spieler auf Platz 3 hat bei Meisterschaften und Ligaspielen eine Kontrollliste zu führen. Bei Geldturnieren ist es dem Veranstalter freigestellt 2 Listen zu führen. Mit Einverständnis der übrigen Spieler kann ein anderer Mitspieler die Liste führen. Die Sitzverteilung wird dadurch nicht verändert. Alle Ergebnisse der Augensummen und der Wertungspunkte sind nach jedem Spiel zu addieren. Die beiden Listen sind ständig zu überprüfen. Wird eine Differenz festgestellt und ist die Ursache nicht mehr nachvollziehbar, ist das für den Spieler negativere Ergebnis einzutragen (z.B. 99 /102 Augen zählt somit 102 und minus 1 WP).
- 6.1.14 Alle beteiligten Spieler sind für die Listenführung verantwortlich. Ihnen ist jederzeit Einblick zu gewähren und auf Verlangen sind nachvollziehbare Korrekturen vorzunehmen. Nach Abschluss sind die Listen von allen Mitspielern zu unterschreiben. Ohne Unterschrift ist das Ergebnis ungültig.

## **7. Schlussbemerkung**

Alle Teilnehmer haben sich in jeder Situation fair, sachlich und sportlich zu verhalten und kein fadenscheiniges Recht zu suchen. Bei Zuwiderhandlung hat die Spielleitung jederzeit das Recht, eine/n SpielerIn vom Weiterspiel auszuschließen.