

Rommé

2 Kartenspiele mit Joker, 2-6 Spieler. Das Ziel eines jeden Spielers ist es, sich schnellstens, durch mögliche Ablagen seiner Karten zu entledigen und somit "Rommé" zu werden. Zu Beginn jeder Rommé-Partie werden die beiden Spiele gründlich untereinandergemischt. Der "Geber" verteilt die Karten möglichst einzeln an seine Mitspieler, bis jeder 13 Karten hat. Die Karten werden verdeckt, also mit der Rückseite nach oben, beginnend beim linken Nachbarn (auch Vorhand genannt), rechtsherum gegeben. Der Rest der Karten wird mit der Rückseite nach oben als Paket (Stapel) in die Mitte des Spieltisches gelegt. Nun ordnet jeder Spieler seine Karten, und zwar nach "Sequenzen" und "Sätzen". Eine Sequenz entsteht durch Aufeinanderfolge von 3 oder mehr Karten in einer Farbe, z. B. Herz 6, Herz 7, Herz 8 (Herz 9, Herz 10) oder Pik 10, Pik Bube, Pik Dame (Pik König, Pik As, Pik 2, Pik 3). Die Askarten können bei den Sequenzen unterschiedlich eingeordnet werden, z. B. als Schlußkarte in der Folge Dame, König, As oder Anfangskarte in der Folge As 2, 3 4 etc..

Ein Satz entsteht beim Vorhandensein von mindestens drei oder höchstens vier gleichwertigen Kartenblättern verschiedener Farben, z. B. Herz 10, Kreuz 10, Karo 10 oder Herz Bube, Kreuz Bube, Pik Bube etc..

Haben die Spieler die Karten nach diesen Gesichtspunkten geordnet, dann beginnt das Spiel, indem "Vorhand" ein Blatt vom Stapel nimmt. Kann er die Karte einordnen, so legt er eine andere, nicht benötigte Karte neben den Stapel offen ab. Der nächste Spieler nimmt nun entweder die von seinem Vordermann abgelegte Karte, oder, wenn sie ihm nicht geeignet erscheint, die oberste Karte des Stapels und ordnet sie ein. So geht es nun reihum. Dem jeweils Spielenden steht es also frei, ob er die Karte seines Vordermannes oder die oberste des Pakets aufnehmen will. Mit den Joker-Karten kann jeder Spieler jede Karte beliebigen Wertes ersetzen, wenn er damit eine Sequenz oder einen Satz vervollständigen kann. Die Jokerkarten sind daher von besonderem Wert.

Hat nun ein Spieler mindestens 40, durch Sequenzen und Sätze geordnete Augen (Punkte) in der Hand, so darf er, wenn die Reihe an ihm ist, diese Karten offen vor sich auflegen. Figurenkarten sind dabei mit 10 Augen bewertet, Askarten mit 11 Augen, wenn es sich um eine Folge von 4 Assen oder eine Folge von Dame, König, As handelt, und mit 1 Auge wenn die Askarte der Anfang zu einer Sequenz 1, 2, 3 usw. ist. Alle anderen Karten entsprechen ihrem Zahlenwert. Nach erfolgtem Auflegen hat jeder Spieler das Recht, noch in seiner Hand befindliche

Karten an aufliegende Karten eines beliebigen Spielers anzulegen und sich so seiner Karten zu entledigen.

Gewinner der Partie oder "Rommé" ist derjenige, dem es gelungen ist, aus seinen Karten so viele Sequenzen oder Sätze zu sammeln, daß er alle Karten ablegen bzw. bei aufliegenden Karten anderer Spieler anlegen kann.

Die Rommé-Meldung kann aber erst vorgenommen werden, wenn er am Spielen ist. Jeder Spieler kann, wenn er am Spielen ist die jeweils zusammenpassenden Karten ablegen, so daß er nach und nach "Rommé" wird, er kann aber auch in der Hand sämtliche Karten passend sammeln und auf einmal auf den Tisch legen und "Rommé" ansagen, was unter Umständen für die übrigen Mitspieler eine große Überraschung bedeutet. Man spricht in diesem Falle von "Handrommé". Hat einer der Spieler Rommé oder Handrommé gemeldet, so legen die übrigen ihre Karten auf den Tisch, und es werden die Punkte zusammengezählt. Der Joker zählt bei der Abrechnung 20 Punkte, das As 11 Punkte, alle Figuren 10 Punkte und die Zahlenkarten 9, 8, 7 Punkte, je nach ihrem Wert. Bei "Handrommé" zählen alle Punkte doppelt. Man kann nun, je nachdem wie es vereinbart wird, entweder gleich die Punkte an den Gewinner zählen oder die Minuspunkte eines jeden Spielers aufschreiben und am Schluß miteinander verrechnen. Sehr großer Beliebtheit erfreut sich im Familienkreis der "Pott" oder die Kasse, in die sämtliche Verluste hineingezahlt werden. Anstelle der Minuspunkte kann auch ein festgelegter Betrag, den jeder Verlierer zu zahlen hat, vereinbart werden. Es sind Spielkreise bekannt, die sich aus dem "Pott" eine Urlaubsreise oder zumindest einen Zuschuß dazu finanzieren.