

Fast das klassische Rommé, nur 10 x mehr Spannung.

ROMMÉ 10



Spiel-
regeln



Winning Moves

ROMME 10

Für 2-6 Spieler ab 10 Jahre

Zubehör

2 Blatt Spielkarten (je 52 + 3 Joker)

Anzeigetafel

Worum es geht

ROMME 10 fußt auf dem Kontrakt-Romme, das manche vielleicht auch als Joker-Romme, King-Rummy oder Shanghai-Romme kennen. Aber auch Nicht-Rommenspieler werden schnell viel Spaß an ROMME 10 haben, das ebenfalls eine feste Rundenzahl und pro Runde eine vorgegebene Aufgabe aufweist.

ROMME, 10 ist eine Weiterentwicklung dieser Romme-Varianten. Ein Spiel geht über 5 oder 10 Runden mit festgelegten Aufgaben (Kontrakten) von ansteigendem Schwierigkeitsgrad. Jeder Spieler versucht dabei, als erster alle seine Karten abzulegen, indem er die vorgegebene Kombination aus Sätzen und Folgen bildet und die verbliebenen Karten an eigene oder gegnerische Gruppen anlegt.

Wie Anzahl der Karten, die man mindestens ablegen muss, steigt pro Runde um eine, so dass ab der 4 Runde Kurten dazugekauft werden müssen, um den Kontrakt erfüllen zu können. Das erfordert viel Übersicht und Beweglichkeit, um nicht auf allzuvielen Karten sitzen zu bleiben, sondern so schnell wie möglich die letzte Karte abzulegen.

Spielziel

Die Spieler versuchen, so schnell wie möglich alle ihre Karten in den geforderten Gruppen ab- und die restlichen bei anderen anzulegen, um möglichst viele Runden als Sieger zu beenden und die entsprechenden Punkte dafür zu bekommen. Wer nach 10 Runden die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Vorbereitungen



Auf der Anzeigetafel (Abb.) wird die erste Runde eingestellt und diese sichtbar für die Spieler auf dem Tisch plaziert. Papier und Bleistift werden bereitgelegt, um die Punkte zu notieren. Jeder zieht eine Karte und wer die höchste hat, gibt als Erster.

Der Geber mischt beide Kartenpakete zusammen und teilt an jeden Spieler einzeln 11 Karten aus. Den Rest teilt er in 2 ungefähr gleiche Abnahmestapel, die er verdeckt in die Mitte des Tisches legt. Die beiden obersten Karten deckt er auf und legt sie offen neben den jeweiligen Kartenstapel. Dies sind die Anfänge der Ablagestapel.

Spielablauf

Die Spieler nehmen ihre Karten auf und sortieren sie nach der vorgegebenen Aufgabe. Diese Aufgaben schreiben vor, bestimmte Kartengruppen zu bilden, die man dann vor sich ablegen kann, z. B. für Runde 1: 2 Sätze, für Runde 2: 1 Reihe mit 4 und 1 Satz, und sofort.

Sätze bestehen aus 3 oder mehr Karten von gleichem Wert aus verschiedenen und gleichen Farben, z. B. Karo-7, Herz-7, Pik-7 oder 4 Könige mit beiden Herz-Königen.





Reihen oder Sequenzen bestehen aus mindestens 4 aufeinander folgenden Karten einer Farbe, z. B. Karo-9, Karo-10, Karo-Bube und Karo-Dame oder Kreuz-2, Kreuz-3, Kreuz-4 und Kreuz-5. Das Ass darf nicht als 1, sondern nur als Ass verwendet werden.

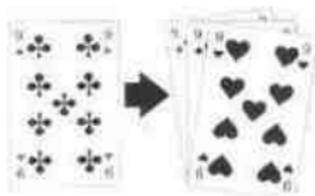
Natürlich können in einer Runde auch 2 Sätze mit Karten des gleichen Wertes gebildet werden, etwa mit 3 Buben und noch einmal mit 4 Buben sowie auch mehrere Reihen in der gleichen Farbe, z. B. Kreuz-2 bis Kreuz-5 und noch einmal Kreuz-9 bis Kreuz-König.

Der Spieler links neben dem Geber beginnt. Er nimmt eine Karte von einem der verdeckten Abnahmestapel oder von einem der beiden Ahlagestapel, wenn ihm eine der Karten dort in seine Hand passt.

Ablegen. Kann der Spieler dann mit seinen Karten die in der Aufgabe geforderten Kartengruppen zusammenstellen (z. B. in Runde 1: 2 Sätze), legt er diese getrennt vor sich hin. Diese Karten dürfen nicht mehr aufgenommen oder umgruppiert werden. Die geforderten Gruppen dürfen nur auf einmal abgelegt werden, nicht nach und nach.

Kann ein Spieler alle seine Karten auf einmal ab- und bei anderen anlegen, bekommt er einen Bonus von 50 Punkten.

Anlegen. Anders als bei vielen Romme-Variationen dürfen bei ROMME 10 immer nur genau die in dieser Runde geforderten Gruppen abgelegt werden, keine zusätzlichen Sätze oder Reihen. Man kann seine restlichen Karten deshalb bei fortschreitendem Spiel nur dadurch los werden, indem man sie, sofern sie dazu passen, an bereits ausliegende Gruppen anlegt, an eigene und fremde. Z. B. können an eine Reihe Pik-5, -6, -7, -8 sowohl Pik-4, dann Pik-3 und Pik-2 angelegt werden wie auch Pik-9, dann Pik-10 und so fort bis zum Pik-Ass. An jeden Satz können beliebig viele





Karten des gleichen Werts angelegt werden (maximal 8).

Kann der Spieler weder ab- noch anlegen oder hat er eines davon oder beides erledigt, so beendet er seinen Zug, indem er eine nicht in seine Pläne passende Karte auf einem der Ablagestapel ablegt. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe und hebt als erstes eine Karte ab, wie oben beschrieben.

Karten kaufen

Ab der 4. Runde können die Spieler zusätzliche Karten "kaufen". Dies ist bei einigen Runden unerlässlich, wenn man die geforderte Aufgabe erfüllen will. Die Spieler müssen dann vor dem Abheben ankündigen, ob sie 1 oder 2 Karten zusätzlich zu der abgehobenen kaufen wollen. Diese können sie, nachdem sie eine Karte abgehoben haben, beliebig von einem oder zweien der 4 Stapel nehmen.

Am Ende seines Zuges legt der Spieler, auch wenn er Karten gekauft hat, nur eine Karte ab.

Joker

Im Spiel befinden sich 6 Joker. Jeder kann anstelle jeder beliebigen Karte eingesetzt werden, um eine Reihe oder einen Satz zu bilden oder um an eine Reihe anlegen zu können. Es dürfen jedoch nicht mehr Joker in einer Gruppe vorkommen als reguläre Karten.

Ein Joker in einem Satz oder einer Reihe kann jederzeit gegen die richtige Karte, deren Stelle er einnimmt, ausgetauscht werden. Ein Spieler darf einen solchen Austausch aber nur vornehmen, wenn er dran ist. Er ersetzt den Joker durch die richtige Karte, muß ihn dann aber am Ende der gleichen Gruppe wieder anlegen.

Ende der Runde

Sobald ein Spieler seine letzte Karte abgelegt hat - sei es an eine ausliegende Reihe oder einen Satz, oder auf den Ablagestapel - ist die Runde beendet. Der Spieler erhält so viel Punkte gutgeschrieben, wie seine vor ihm liegenden Karten, einschließlich der von den anderen angelegten, wert sind. Die Kartenwerte sind auch auf der Anzeigetafel angegeben:

1-9: je 5 Punkte,

10, Bube, Dame, König: je 10 Punkte,

Ass: je 20 Punkte,

Joker: je 50 Punkte.

Auf der Anzeigetafel wird die Aufgabe der nächsten Runde eingestellt, der links vom Kartengeber sitzende Spieler nimmt alle Karten, mischt sorgfältig und teilt wieder an jeden einzeln 11 Karten aus. Damit kann die nächste Runde beginnen.

Gewinner des Spiels

Wer nach 10 Runden die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Anmerkung zur Spielregel

Wie bei den meisten populären Kartenspielen gibt es auch bei Romme unzählige Regelvariationen. Viele Rommespieler werden bei der obigen Regel sagen: das geht doch ganz anders, oder: wir haben das noch nie so gespielt. Auch die Punktwertung kann sehr verschieden sein. Wir empfehlen dennoch, sich für ROMME K) an die obigen Regeln zu halten, weil einige Elemente dem klassischen Romme einen ganz neuen Reiz geben. Sollten Sie sich Jedoch mit anderen gewohnten Regel-Elementen wohler fühlen, zögern Sie nicht, sie einzuführen und die obigen Regeln zu variieren. Hauptsache, es macht Spaß.



Winning Moves

Winning Moves Deutschland GmbH • 40545 Düsseldorf • Belsenplatz 2
Telefon (0211) 55 79 180 • Fax (0211) 55 79 230