Rommé-Regeln

1. Gespielt wird mit 104 Spielkarten mit plus 6 Jokern, das sind 110 Spielkarten. 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.)
   Das Abheben ist Pflicht!! Es hat so zu erfolgen, dass mindestens **4** Karten abgehoben werden und mindestens **4** Karten liegen bleiben.
   Das vermsichen (Tisch) der Spielkarten (Folie) ist nur in der 1. Runde erlaubt.
   Das Mischen der Karte in der Hand: Müssen die Karten mindestens 2 x gemischt werden. Es ist nicht erlaubt, ohne zu mischen, die Karten (2 Teile) aneinander zu legen.
   Der Geber verteilt an jeden Mitspieler einzeln 13 Karten. Jeder Spieler hat sofort nach dem Verteilen die Anzahl seiner Handkarten zu überprüfen.
   Ist diese korrekt wird der Rest als Stapel mit der Rückseite nach oben abgelegt. Die oberste Karte des Reststapels wird aufgedeckt. Der links vom Geber sitzende Spieler beginnt. Wird während des Spiels bei einem Spieler eine falsche Kartenanzahl festgestellt, so ist diese durch Nichtziehen bzw. Nichtablegen zu korrigieren. Der jeweilige Spieler darf in dieser Runde weder Eröffnen, noch Auslegen, Anlegen oder einen Jokertausch vornehmen. Beendet ein Spieler das laufende Spiel und ein oder mehrere Spieler haben zu wenige Karten auf der Hand, so müssen diese Spieler so lange vom verdeckten Stapel ziehen, bis diese wieder korrekt ist. Hat ein Spieler nach dem Spielende mehr als 13 Karten auf der Hand, so hat er alle seine Handkarten zu zählen.

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 Stapel, mit der er das Spiel eröffnen muss (mindestens 40 Augen mit einer/r oder mehreren ,,Sätzen" und/oder ,,Folgen", siehe 8.) und legt, sobald eröffnet, eine Karte (kein Joker) auf dem Stapel ab.

- Danach folgt der nächste Spieler.

a) Der Spieler hat das Spiel bereist 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.

b) 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. Sein Spielzug ist somit beendet. Die Karte gilt als gezogen, wenn sie den Stapel sichtbar verlässt.

c) 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 Restkaten verbraucht sind ist das Spiel beendet, auch wenn kein 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 Handkanten 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 Augen in der Folge
Bube, Dame, König:	- je 10 Augen
2 – 10:	- Zahlwort 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 wenigen als 40 Augen zälen, 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 weder 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-Rommè erzielt der Spieler, der ohne vorheriges Eröffnen alle seine 13 Karten kann (40 Augen-Regel gilt nicht, eine Karte vom verdeckten oder offenen Stapel aufnimmt, keine Karte anlegt, keine Joker tauscht und eine Karte auf dem offenen Stapel ablegt.) Hand-Rommè mit Anlegen erzielt der Spieler, 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 Mitpieler nacheinander im Uhrzeigersinn, offen und in deutscher Sprache gezählt. Die Joker habe 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 bis 11 bis 30 2 Wertungspunkte
- Augensumme über 30 1 Wertungspunkt

- nicht eröffnet
- Augensumme bis 100 0 Wertungspunkte
- Augensumme über 100 -1 Wertungspunkte

13. Nach Ende der Serie werden die Wertungspunkte und die Augensumme in die Spielliste eingetragen und je Spiele 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.

15. Beendet ein Spieler/in das Spiel, so müssen, die anderen Spieler ihre Handkarten offen vor sich hinlegen und Zählen.
Wird diese Regel nicht beachtet und ein Spieler/in wirft seinen restlichen Karten auf den Stapel, keine Überprüfung möglich ist, wird nach dieser Punkteregelung berechnet: Es wird immer 1 Punkt weniger berechnet.

- Augensumme bis 10 auf 11 3 auf 2 Wertungspunkt
- Augensumme von 11 bis 30 auf 31 2 auf 1 Wertungspunkt
- Augensumme über 30 auf 31 1 auf 0 Wertungspunkt

- Augensumme bis 100 auf 150 0 auf -1 Wertungspunkt

Sollte der Spieler/in ein zweites Mal, die Regel missachten, so muss die Spielleitung oder der Schiedsrichter informiert werden.
Anschließend wird bei Beenden des Spiels erneut 1 Punkt vom Wertungspunkt abgezogen

16. Werden beim Mischen Karten (1-2) sichtbar, dürfen die umgedreht werden. Ab 3 Karten muss erneut gemischt werden.

17. Beim Handrommè müssen die Karten sichtbar und ordentlich abgelegt werden. Die letzte Karte muss ebenso ordentlich auf den offenen Stapel abgelegt werden und nicht "irgendwo" ablegen, somit ist es kein Handrommè. Die letzte ausgelegte Karte muss zurückgenommen werden, und der nächste Spieler ist dran.

18. **Gilt für 40 Punkte - Regel:**
    Wird eine Karte vom offenen Stapel gezogen, muss zuerst an der Karte angelegt werden

19. Wer beim umtauschen mehrere Joker holt und dies vergisst anzulegen, muss alles wieder an den Platz zurückgelegt werden, und der nächste Spieler ist dran.

20. Kartengeber fragt nicht mehr, ob alles okay ist mit 13 Karten, jeder soll selbst draufkommen und zählen. Kartengeber zählt bis 6 Sekunden, dann gilt das Spiel mit der offenen Karte.

21. **Leihspieler bei Turnieren:**
    3 Spieler + 1 Leihspieler (1 Mannschaft)
    Wichtig es muss vom eigenen Verein, die Mannschaft vollzählig sein.

    Es ist möglich, eine Mannschaft mit 3 Spieler (eigene Verein) bei Turnieren anzumelden.

22. **Änderung bei DM Skat ab 2019 mit Spielzeit:**

    Bei 36 Spiele 4 er Tisch ist 120 Min = 2,00 Std.
    Bei 27 Spiele 3 er Tisch ist 90 Min = 1,30 Std.
    Bei 48 Spiele 4 er Tisch ist 160 Min = 2,40 Std.
    Bei 36 Spiele 3 er Tisch ist 120 Min = 2,00 Std.