

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 pausiert der Kartengebende. Diese Regelung ist verbindlich für Meisterschaften oder den 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 Spieler wählt an seinem ihm zugewiesenen / gesetzten- Tisch seinen Platz, die anderen schließen sich ihm im Uhrzeigersinn an.

4. 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 Teil 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 gründlich durchzumischen.

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

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

4.1.6 Der Geber verteilt, beim linken Spieler beginnend, an jeden Mitspieler einzeln und Rundenweise 13 Karten. Der Rest der Karten wird als Stapel mit der Rückseite nach oben abgelegt. Die oberste Karte des Reststapels wird erst aufgedeckt, wenn die Spieler die richtige Kartenzahl bestätigt haben. Die Karten sind sichtbar über der Tischkante zu halten. Auf Verlangen eines Mitspielers ist die Kartenzahl in der Hand anzugeben.

Wird anschließend während des Spiels dennoch eine falsche Kartenzahl festgestellt, so ist diese durch Nicht-ziehen oder Nach-ziehen oder abwerfen zu korrigieren. In dieser Runde darf dieser Spieler nicht auslegen.

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 Einsprüche gegen jegliche Art der Unkorrektheit beim Mischen, Abheben sowie der Art und Weise der Kartenverteilung, müssen vor der Kartenaufnahme erhoben werden.

4.1.10 Hat 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.

4.1.11 Bei einer falschen Geberfolge **innerhalb** der laufenden Runde sind **alle** Spiele ab der falschen Geberfolge an zu wiederholen.

4.1.12 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.

4.1.13 Sind die Restkarten des verdeckten Stapels verbraucht und kein Spieler konnte Rommé erspielen, ist das Spiel beendet. Die in der Hand befindlichen Augen werden angeschrieben.

4.1.14 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, wenn sie in der Hand sichtbar vom Stapel abgehoben wurde. Ein Kartenanspruch aus dem verdeckten Stapel ist für ihn in diesem Turnus ausgeschlossen.

4.1.15 Nimmt ein Spieler der nicht an der Reihe war, eine Karte vom offenen oder verdeckten Stapel, so ist diese Karte wieder an die gleiche Stelle zurück zu legen.

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 diesem Turnus für ihn beendet, auch wenn er durch Änderung die erforderlichen Augen erreichen könnte. Er kann erst im nächsten Turnus 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 Asse, Könige, Damen u.s.w. 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 Wahl des Besitzers jede Karte ersetzen und haben dann den Zählwert der ersetzten Karte. Joker dürfen nicht neben einander liegen und dürfen nicht in Überzahl 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- und/oder angelegt, und die letzte Karte auf dem offenen Stapel abgelegt hat. Joker dürfen nur zur Beendigung des Spiels als letzte Karte abgelegt werden.
- 5.1.8 Hat der nächste Spieler nur noch eine Karte auf der Hand, darf er keine Karte vom offenen Stapel ziehen, die ihm die Möglichkeit gibt, das Spiel zu beenden.
- 5.1.9 Hand-Rommé erzielt der Spieler, der alle Karten in Reihen und Sequenzen auf einmal ablegt. Hierbei gilt die 40 Augen Hürde nicht. Bei Hand-Rommé mit Anlegen ist die 40-Augen Hürde jedoch zu beachten.

6. Spielende und Wertung

- 6.1. Hat ein Spieler durch ablegen der letzten Karte Rommé erspielt, sind alle Augen der übrigen Mitspieler wie unter 2.1.2 beziffert offen vom links sitzenden Spieler mit 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, bei Beendigung des Spieles, bis zu 10 Augen in der Hand.
- 6.1.8 Augensumme 11 bis 30 Augen **= 2 Punkte**
Ein Mitspieler hält, bei Beendigung des Spieles, zwischen 11 und 30 Augen in der Hand.
- 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 die 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, einen Spieler / -in vom Weiterspiel auszuschließen.

Die Rommé-Ordnung wurde durch das Präsidium des DSkV am 12.09.2006 beschlossen.

Geändert durch Präsidiumsbeschluss vom 26.01.2008

Geändert durch Präsidiumsbeschluss vom 07.11.2008

Deutscher Skatverband e.V.
Das Präsidium