



Deutscher Skatverband e.V.



Internationale Rommé-Ordnung des DSKV

1. Allgemeines

- 1.1 Das Rommé-Spiel ist ein Kartenspiel für drei oder mehrere Personen.
- 1.2 Die Anzahl der Spieler am Tisch beträgt vier Spieler wobei der Kartengeber nicht mitspielt.
- 1.3 Zum Ausgleich der Teilnehmerliste kann auch an Tischen mit drei Spielern gespielt werden. Hier spielt der Kartengeber mit.

2. Die Rommé-Karte

- 2.1 Die Rommé-Karte besteht aus zwei Kartenspielen zu je 52 Blatt und je drei Jokern. Die Farben in ihrer Reihenfolge sind Kreuz, Pik, Herz und Karo
- 2.2 Jede Farbe hat folgende Karten mit nachstehendem Zählwert:
 1. Joker zählt 20 Augen
 2. Ass zählt 11 Augen
 3. König, Dame, Bube zählen 10 Augen
 4. Alle anderen Karten zählen deren Nennwert

3. Vor Spielbeginn

- 3.1 Die Reihenfolge der Mitspieler wird ausgelost oder gesetzt. Der Spieler an Platz eins wählt an seinem, ihm zugelosten-/ gesetzten Tisch, seinen Platz. Die anderen Spieler schließen sich im Uhrzeigersinn an.
- 3.2 Vor dem ersten Geben sind die Spielkarten auf Vollständigkeit zu überprüfen.

4. Das Geben der Karten

- 4.1 Mit dem Geben der Karten beginnt der Spieler auf Platz 1, er gibt an. Es wird im Uhrzeigersinn gegeben. Der rechte Nachbar von Platz 1 muss stets das letzte Spiel geben, er gibt ab.
- 4.2 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.
- 4.3 Werden die Karten vom Kartengeber beim Mischen gestochen oder geblättert, so sind sie vor dem Geben noch einmal gründlich durchzumischen.
- 4.4 **Das Abheben ist Pflicht!** Es hat so zu erfolgen, dass mindestens **vier** Karten Abgehoben werden und mindestens **vier** Karten liegen bleiben.
- 4.5 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.

- 4.6 Der Geber verteilt, beim linken Mitspieler beginnend, an jeden Mitspieler einzeln und rundenweise 13 Spielkarten. Der Rest der Karten wird als Stapel, mit der Rückseite nach oben, auf den Spieltisch gelegt. Die oberste Karte des Reststapels soll erst nachdem alle Mitspieler den Empfang ihrer 13 Spielkarten bestätigt haben umgedreht werden. Wird anschließend während des Spiels dennoch eine falsche Kartenzahl bei einem Mitspieler festgestellt, so ist diese durch Nichtziehen oder Nachziehen zu korrigieren. In dieser Runde darf dieser Spieler nicht auslegen.
- 4.7 Wird beim Kartengeben durch den Kartengeber allein oder mit verschuldet eine oder mehrere Karten aufgeworfen, **muss neu gegeben werden**.
- 4.8 Wurden die Karten vergeben, indem sie zahlenmäßig ungleich verteilt sind und die Beanstandung vor Spielaufnahme erfolgte, oder mehrere Spieler eine fehlerhafte Kartenanzahl haben, **ist nochmals neu zu geben**.
- 4.9 Einsprüche gegen jegliche Art der Unkorrektheit beim Mischen, Abheben sowie der Art und Weise der Kartenverteilung, **müssen vor der Kartenaufnahme erfolgen**.
- 4.10 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 der nächsten Runde beanstandet wurde. Bei einer fehlerhaften Eintragung des letzten Spiels einer Serie ist die letzte Runde abgeschlossen, wenn die Spielliste unterschrieben ist.
- 4.11 Bei einer falschen Geberfolge **innerhalb** der laufenden Runde sind **alle** Spiele ab der falschen Geberfolge an zu wiederholen.
- 4.12 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 eins.

5. Die Spieldurchführung

- 5.1 Grundsätzlich beginnt jeder Spielzug eines Spielers mit dem Ziehen einer Karte vom offenen oder verdeckten Stapel. Dann kann der Spieler entscheiden, ob er auslegen möchte oder ob er eine Karte auf den offenen Stapel ablegt. Mit dem Ablegen einer Karte auf den offenen Stapel beendet der Spieler seinen Spielzug.
(Ausnahme: der Superrommé)
- 5.2 Der an der Reihe befindliche Spieler darf seine Sätze oder Sequenzen / Folgen offen vor sich auslegen, wenn diese zusammen mindestens 40 Augen zählen. Danach kann er sofort bei den Mitspielern anlegen oder Joker tauschen. (siehe auch 5.7)
- 5.3 Ausgelegte Sätze oder Sequenzen dürfen nicht mehr verändert werden. Was liegt das liegt.
- 5.4 Erreicht ein Spieler beim Auslegen die 40 Augen nicht, sind die abgelegten Karten wieder aufzunehmen. Er muss dann eine beliebige Karte (außer Joker) auf den offenen Stapel ablegen und damit seinen Spielzug beenden. Der Spielzug ist in diesem Turnus für ihn beendet, auch wenn er durch Änderung die erforderlichen Augen erreichen könnte (siehe 5.3). Er kann erst im nächsten Turnus erneut auslegen.
- 5.5 Zu einem Satz oder einer Sequenz gehören mindestens drei Karten, es können auch mehr angelegt werden. Zu einem Satz gehören z.B.:ASSE, Könige, Damen usw. Zu einer Sequenz gehören die Karten in einer Farbe in Folge, z.B.: Ass, König, Dame etc.
- 5.6 Ein Ass kann in der Folge sowohl vor dem König, als auch vor einer Zwei angelegt werden. Der Zählwert des Asses ist abhängig davon ob der König (oder alternativ ein Joker) mit in die Folge eingesetzt wird. Ist das der Fall, zählt das Ass 11 Augen.

- Legt ein Spieler die Folge Ass, Zwei, Drei (beliebig erweiterbar) ab, so zählt das Ass 1 Auge. Joker können nach Wahl des Besitzers jede Karte ersetzen und haben den Zählwert der ersetzten Karte. Joker dürfen nicht nebeneinander liegen und dürfen nicht in der Überzahl sein.
- 5.7 Jeder Spieler, der bereits ausgelegt hat, darf weitere Sätze oder Sequenzen auslegen, auch wenn diese weniger als 40 Augen zählen. Auch kann er passende Karten bei seinen Mitspielern anlegen und Joker tauschen.
Ein eingetauschter Joker ist in der Spielrunde sofort wieder aus- oder anzulegen.
- 5.8 Joker können in einem Satz erst erworben werden, wenn der Satz mit 4 Karten voll ist.
- 5.9 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.
- 5.10 Nimmt ein Spieler, der nicht an der Reihe war, eine Karte vom offenen oder verdeckten Stapel auf, so ist diese Karte wieder an die gleiche Stelle zurück zu legen.
- 5.11 Hat ein 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.
- 5.12 Joker dürfen nur zur Beendigung des Spiels auf den offenen Stapel abgelegt werden.
- 5.13 Die Karten sind sichtbar über der Tischkante zu halten. Auf Verlangen des Mitspielers ist die Kartenzahl in der Hand anzugeben.

6. Spielende

- 6.1 Sieger ist, wer als Erster alle seine Karten aus- und / oder angelegt hat und seine letzte Karte auf den offenen Stapel abgelegt hat (Ausnahme: der Superrommé).
- 6.2 Hat ein Spieler durch Ablegen der letzten Karte Rommé erspielt, sind alle Augen der übrigen Mitspieler wie unter 2.2 beziffert, offen vom links sitzenden Spieler mit zu zählen und in die Liste bei den Augensummen einzutragen. Danach werden die Wertungspunkte ermittelt.
- 6.3 Sind die Restkarten des verdeckten Stapels verbraucht und kein Spieler konnte Rommé erspielen, ist das Spiel beendet. Die in der Hand befindlichen Augen werden nun offen gezählt und in die Liste eingetragen (siehe 6.2).

7. Wertung und Abrechnung

- 7.1 **Super-Rommé = 15 Wertungspunkte**
Hier beendet der an der Reihe befindliche Spieler das Spiel, in dem er alle 13 Handkarten in Sätzen und / oder Sequenzen ablegen kann. Er darf vorher keine Karte ziehen und darf auch keine Karte auf den offenen Stapel ablegen. Der Super-Rommé zählt auch dann, wenn vor dem Spieler, der den Super-Rommé erzielen kann, ein anderer Spieler schon abgelegt hat.
- 7.2 **Hand-Rommé ohne vorheriges Auslegen der Mitspieler = 12 Wertungspunkte**
Hier beendet der an der Reihe befindliche Spieler das Spiel, ohne das einer seiner Mitspieler vorher auslegen konnte, in dem er nach dem Ziehen einer Karte, alle Handkarten ablegen kann und seinen Spielzug durch Ablegen einer Karte auf den offenen Stapel beendet.
- 7.3 **Hand-Rommé ohne Anlegen bei einem Mitspieler = 10 Wertungspunkte**
Hier beendet der an der Reihe befindliche Spieler das Spiel, in dem er nach dem Ziehen einer Karte alle Handkarten ablegen kann, dabei keine Karte bei einem seiner Mitspieler anlegt und seinen Spielzug durch Ablegen einer Karte auf den offenen Stapel beendet.

- 7.4 Hand-Rommé mit Anlegen und / oder Jokertausch = **8 Wertungspunkte**
Hier beendet der an der Reihe befindliche Spieler das Spiel wie unter 7.3 beschrieben, darf aber bei seinen Mitspielern anlegen und / oder auch Joker tauschen.
- 7.5 Rommé, einfach = **5 Wertungspunkte**
Hier beendet der an der Reihe befindliche Spieler das Spiel in dem er, nachdem er in einer der vorherigen Runden schon ausgelegt hatte und nach dem Ziehen einer Karte, seine letzte Handkarte anlegen kann und seinen Spielzug durch Ablegen einer Karte auf den offenen Stapel beendet.
- 7.6 Augensumme bis 10 Augen = **3 Wertungspunkte**
Ein Spieler hält nach Beendigung des Spiels bis zu 10 Augen in der Hand.
- 7.7 Augensumme über 11 bis 30 = **2 Wertungspunkte**
Ein Spieler hält nach Beendigung des Spiels bis zu 30 Augen in der Hand.
- 7.8 Augensumme ab 31 Augen, bei eröffnetem Spiel = **1 Wertungspunkt**
Ein Spieler hat vor Beendigung des Spiels mindestens 40 Augen ausgelegt und hat in den Restkarten über 31 Augen.
- 7.9 Augensumme bis 100 Augen bei nicht eröffnetem Spiel = **0 Wertungspunkte**
Ein Spieler hat nicht eröffnet, hat aber nicht mehr als 100 Augen in der Hand.
- 7.10 Augensumme über 100 Augen bei nicht eröffnetem Spiel = **minus 1 Wertungspunkt**
Ein Spieler hat nicht eröffnet, hat aber über 100 Augen in der Hand.
- 7.11 Nach Abschluss der gespielten Liste, werden die Minuswertungspunkte von den Pluswertungspunkten abgezogen. Danach sind die übrigen Wertungspunkte mit 10 zu multiplizieren. Von diesem Ergebnis werden die addierten Augenpunkte abgezogen. Die verbleibende Punktzahl ist das Endergebnis einer Runde. Es sind auch Minusergebnisse möglich und zu werten.
- 7.12 Der Spieler auf Platz eins hat die Liste zu führen. Der Spieler auf Platz drei hat bei Meisterschaften und Ligaspielen eine Kontrollliste zu führen. Bei Geldturnieren ist es dem Veranstalter freigestellt zwei Listen zu führen. Mit dem Einverständnis der übrigen Mitspieler kann auch 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 Augen und damit auch 1 Minuswertungspunkt).
- 7.13 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.

8. Schlussbemerkung

- 8.1 Alle Spieler 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

Geändert durch Präsidiumsbeschluss vom 01.07.2012

Stand: 02.07.2012