

Rommé

D'Spill léisst sech am beschten mat zwee bis véier Spiller spillen, mee och bis zu sechs Leit kënne matmaachen. Entweder gëtt eng fix Zuel vu Ronne gespillt, oder et gëtt gespillt bis eng bestëmmte Punktzuel erreecht gëtt.

D'Kaartespill

Et gëtt e Standard Kartespill mat 52 Kaarte benotzt. D'Kaarte vun all Faarf bilde vum niddregste bis zum héchste Wäert déi heite Rangfolleg:

Äss 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Bauer Damm Kinnek

D'Ausdeelen :

Et gëtt nom Zoufallsprinzip decidéiert, wien als éischt ausdeelt. Dono gëtt mam Ausdeelen ofgewiesselt.

Wann zwee Leit matspillen, kritt jiddereen zéng Kaarten. Bei dräi oder véier Spiller gi siwe Kaarten ausgedeelt, a bei fënnf oder sechs Spiller, sechs Kaarten. D'Kaarte ginn eng no der anerer ausgedeelt, an nom Ausdeele gëtt déi nächst Kart mat der viischter Säit no uewen op den Oflee Koup geluecht. De Rescht vun de Kaarte gëtt niewendru mat der viischter Säit no ënnen geluecht a forméieren de Koup mat de verdeckte Kaarten. D'Spiller kucken a sortéieren hir Kaarten.

D'Zil vum Spill :

D'Zil vum Spill besteet doranner all d'Kaarten an der Hand lass ze ginn. Et ginn dräi Méiglechkeete Kaarte lass ze ginn:

1. Eng **Kombinatioun** vu Kaarten aus Ärer Hand mat der viischter Säit no uewen op den Dësch leeën. Et ginn zwou Zorte vu Kombinatiounen: Sequenzen a Gruppen:
 - Eng **Sequenz** besteet aus dräi oder méi Kaarte vun der selwechter Faarf, déi direkt noenee kommen, wéi zum Beispill: ♣4, ♣5, ♣6 oder ♥8, ♥9, ♥10, ♥J
 - Eng **Grupp** sinn dräi oder véier Kaarte vum selwechte Wäert, wéi zum Beispill: ♦7, ♥7, ♠7
2. Kaarten aus Ärer Hand zu enger Kombinatioun, déi schonn um Dësch läit, dobäi leeën. Déi Kaarten déi dobäi geluecht ginn, mussen mat deene Kaarten déi schonn um Dësch leien, nees eng nei valid Kombinatioun forméieren. Zum Beispill däerf Dir zu der Kombinatioun ♣4, ♣5, ♣6, d'Kaarten ♣3 oder ♣7 dobäi leeën. Et ass net erlaabt, d'Kombinatiounen nei zesammen ze setzen. Zum Beispill sinn ♣2, ♥2, ♦2, ♠2 (Grupp) an ♠3, ♠4, ♠5 (Sequenz) gesate Kombinatiounen, et ass net méiglech ♠2 aus



der Grupp eraus ze huelen an se bei der Sequenz mat enger ♠A aus der Hand dobäi ze leeën.

3. Eng Kaart aus der Hand **ofginn** a se uewen op den Oflee Koup leeën. Esou gitt Dir bei all Zuch eng Kaart lass.

D'Spill :

Dee Spiller, dee lénks vun deem sëtzt, deen ausgedeelt huet, fänkt un.

All Zuch besteet aus deenen heiten Dealer:

1. **Eng Kaart zéien.** Dir **musst** eng Kaart vun engem vun deenen zwee Kéip zéien an d'Kaart an d'Hand huelen: entweder vum Koup mat de verdeckte Kaarten oder vum Oflee Koup mat deenen oppene Kaarten.
2. **Kombinatioun leeën.** Wann dir eng valid Grupp oder Sequenz an Ärer Hand haalt, kënnt Dir déi Kombinatioun opgedeckt virun lech op den Dësch leeën. Dir dierft an enger Kéier net méi wéi eng Kombinatioun matenee leeën. Dir musst keng Kombinatioun leeën, dëse Schrëtt ass **fakultativ**.
3. **Dobäi leeën.** Dëse Schrëtt ass och **fakultativ**. Dir kënnt esou vill Kaarte wéi Dir wëllt aus Ärer Hand bei Kombinatiounen dobäi leeën, déi schonns virdru vun lech oder vun anere geluecht goufen.
4. **Ofginn.** Um Enn vun Ärem Zuch, **musst** Dir eng Kaart aus Ärer Hand ofginn a se mat der viischter Säit no uewen op den Oflee Koup leeën. Wann Dir Ären Zuch domat ugefaangen hutt, andeems Dir eng Kaart vum Oflee Koup geholl hutt, dannmdierft Dir net méi déi selwecht Kaart nees op den Oflee Koup hannescht leeën, esou datt den Oflee Koup sech net ännere géif. Dir musst eng aner Kaart ofginn. Dir dierft déi Kaart déi Dir vum Oflee Koup geholl hutt, awer bei engem spéideren Zuch nees op den Oflee Koup leeën. Wann Dir eng Kaart vum Koup mat de verdeckte Kaarte geholl

Wann de Koup mat de verdeckte Kaarten eidel ass, an de nächste Spiller keng Kaart vum Oflee Koup huele wëll, da gëtt den Oflee Koup ouni ze mëschen ëmgedréint, a forméiert den neie Koup mat de verdeckte Kaarten. D'Spill geet weider.

E Spiller gewënnt eng Ronn andeems en all d'Kaarte bei « **Kombinatioun leeën** », « **dobäi leeën** » oder « **ofginn** », lass gëtt. Wann een op eng vun deene Manéieren déi lescht Kaart lass gëtt, da gëtt dat « **Rommé maache** » genannt. Esou bal ee Rommé gemaach huet, ass d'Ronn fäerdeg. Et ka kee méi « **Kombinatioun leeën** », « **dobäi leeën** » oder « **ofginn** », och wann aner Spiller nach valid Kombinatiounen an hirer Hand halen.



Punkten :

Wann e Spiller e Rommé mécht, ginn d'Wärter vun alle Kaarten zesummegerechent déi nach an den Hänn vun deenen anere Spiller sinn:

- Bildkaarten (K, Q, J) sinn eenzel 10 Punkte wäert
- Äss sinn eenzel 1 Punkt wäert
- Zuelekaarte sinn esou vill wäert wéi déi Zuel déi drop steet. Zum Beispill ass eng sechs 6 Punkte wäert, eng véier 4 Punkten, an esou weider.

Den zesummegerechente Wäert vun alle Kaarten an den Hänn vun deenen anere Spiller, gëtt zum kumulativen Tëschestand vum Gewënner dobäi gerechent.

D'Spill geet mat neie Ronne weider, bis de Punktstand erreecht gëtt, dee virum Spillfestgeluecht gouf, oder bis eng fix Zuel vu Ronne gespillt gouf.

