

Spielregeln Rom-bo



(für 2-4 Spieler 4x55 Blatt, 2 Romé Spiele]

Vorbereitung:

Von ca. der Hälfte aller Karten entfernt man alle Joker und Asse. Dieser Stapel wird gemischt und es werden pro Spieler ein Stapel mit je 30 Karten verdeckt gelegt. Ab drei Spielern mit je 25 Karten.

Von einem Stapel wird die oberste Karte aufgedeckt. Dann kann sich der erste Mitspieler einen Stapel auswählen. Nimmt er den Stapel mit der aufgedeckten Karte kann der nächste Spieler eine neue oberste Karte aufdecken und dann entscheiden ob er diesen Stapel oder einen verdeckten nimmt usw.

Die restlichen Karten werden mit allen Jokern und Assen gemischt und verdeckt als Talon gelegt. Danach wird bei jedem Spieler die oberste Karte aufgedeckt.

Ziel des Spieles:

Wer zuerst seinen Kartenstapel weg gespielt hat, der hat gewonnen. Egal ob er noch Karten auf der Hand hat oder wie viele er auf seinen eigenen Ablegestapeln hat.

Spieltisch Plan:

Spieler 1: Spielstapel | Ablegestapel1 | Ablegestapel2 | Ablegestapel3

Ablage1 Ablage2 Ablage3 | Talon

Spieler 2: Spielstapel | Ablegestapel1 | Ablegestapel2 | Ablegestapel3

Jeder Spieler hat vor sich seinen Spielstapel, den er abarbeiten hat, und drei Ablege Möglichkeiten für seine Spielzug-ende Karten. In der Mitte liegt der Talon von dem Karten gezogen werden und drei Ablegestapel auf denen mit 2 beginnend aufsteigend abgelegt werden kann. Zu Spielbeginn liegen nur Spielstapel und Talon auf dem Tisch.

Spielablauf:

Wer am Spiel ist zieht zuerst Karten vom Talon bis er fünf Karten auf der Hand oder ein Ass gezogen hat. Bitte einzeln ziehen, da bei einem Ass sofort der nächste Spieler dran ist.

Dann versucht er seine obere offen liegende Karte von seinem Spielstapel auf einen der drei Ablagestapel in der Mitte – mit Hilfe der Karten auf seiner Hand und von seinem eigenen Ablegestapeln (anfangs Null) - passend abzulegen. Hat er das geschafft darf er die nächste Karte von seinem Spielstapel umdrehen und weiterspielen. Vergisst er diese umzudrehen ist es seine eigene Schuld wenn er diese dann nicht ablegen kann. Hat er dabei irgendwann alle Karten aus seiner Hand abgelegt, darf er fünf neue ziehen (einzel wegen der Asse).

Das ablegen einer Karte auf einen eigenen Ablegestapel beendet seinen Spielzug. Diese Karte muss nicht passend sein. Bedenke jedoch das von jedem eigenen Ablegestapel immer die *zuletzt angelegte Karte zuerst benutzt* werden muss. Dann ist der nächste Spieler dran.

Die Asse:

Ass ziehen heißt Aussetzen, Spielzug ist sofort beendet.

Wer ein Ass zieht muss sofort ohne etwas weiteres zu tun dieses Ass seinen Mitspielern zeigen und umgedreht, Karte den Mitspielern zugewandt, auf die Hand nehmen. Damit ist sein Spielzug beendet. Es wird keine Karte mehr gezogen oder abgelegt. Wird vom eigenem Stapel ein Ass aufgedeckt (das ist möglich durch gekaufte Karten), gilt das gleiche als hätte man sie gerade gezogen. Die Karte bleibt jedoch auf dem Stapel liegen und kann beim nächsten mal benutzt werden.

Ass ablegen heißt Stapel umdrehen um 90°.

Wird ein Ass auf einen der mittleren Ablegestapel gelegt so wird dieser um 90° gedreht und läuft jetzt rückwärts. Das heißt: Die gleiche Karte die unter dem Ass liegt muss nochmals auf das Ass gelegt werden und dann weitere Karten nur in absteigender Reihenfolge.

Beispiel: Es liegt eine 7, es wird ein Ass daraufgelegt und der Stapel gedreht so das er jetzt quer liegt. Dann darf als nächstes nur wieder eine echte 7 darauf gelegt werden und danach dann eine 6 und 5 usw.

Merke: Quer liegende Stapel gehen rückwärts, Senkrechte Stapel gehen vorwärts.

Ein rückwärts gehender Stapel wird durch auflegen eines weiteren Asses wieder zu einem vorwärts gehenden gedreht.

Wird ein Ass zu Spielbeginn quer gelegt heißt das, das ein König auf das Ass muss und danach rückwärts weitergespielt wird (Dame, Bube, 10, 9 usw.). Also ist ein Bild zu Spielbeginn fast genauso gut wie eine 3, 4 oder 5 wenn man schon zu Beginn ein Ass zieht. Und davon gibt es viele da in den Spieler Stapeln keine mit ausgeteilt wurden.

Des weiteren dürfen keine zwei Asse, Keine Zwei Joker und keine Joker auf Ass oder Ass auf Jocker gelegt werden. Also keine Sonderkarten direkt übereinander.

Es ist sinnvoll Joker und Asse so versetzt auf Karten zu legen das man die darunter liegende Karte erkennen kann. Dann weiß auch jeder wie es auf dem Stapel weiter gehen muss.

Joker:

Joker können für fehlende Zahlen (2 bis 10) und Bilder (Bube, Dame und König) Karten benutzt werden.

Karten kaufen:

Kommt man mit seinen eigenen Karten (Hand und Ablegestapel) nicht weiter, so kann man nachsehen ob eine Karte von einem Ablegestapel eines Mitspielers weiter helfen kann. Wenn man eine solche Karte benutzen will muss man dafür zwei Karten vom Talon verdeckt unter seinen Spielstapel legen. Damit hat man zwar mehr Karten abzuspielen aber in der Regel macht man es nur wenn man dabei seine obere Karte auch weg bekommt. Es ist nicht erlaubt eine Karte vom Ablegestapel eines Mitspielers auf seine Hand zu nehmen. Ansonsten darf man so viele Karten kaufen (und sofort verbrauchen) wie man möchte. Auch wenn man vier kauft um eine eigene weg zu bekommen. Es könnte ja sein, das die Nächsten die man umdreht dann auch passen. Karten vom Spielstapel eines Mitspielers darf man nicht benutzen.

Des weiteren:

Es wird ein Spieler dazu verpflichtet zwischendurch die vollen Ablegestapel aus der Mitte einzusammeln und zu mischen (separat, nicht mit seinen eigenen). Das kann bei Übergängen von König zur zwei sein oder zwischendurch, wenn kein Joker oder Ass oben liegt. Dann werden nur die letzten oberen zwei Karten liegen gelassen. Die gemischten Karten werden dann wenn der Talon leer ist als neuer Talon benutzt.

Die eigenen Ablegestapel dürfen nicht verdeckt werden damit jeder Mitspieler die Chance hat Karten zu kaufen. Auch die Spieler Stapel dürfen nicht versteckt werden damit jeder sehen kann wie weit er Karten gefahrlos ablegen kann ohne dem Gegner zu helfen. Auch die Rückseite der Karten auf der Hand dürfen nicht versteckt werden damit man weiß, wer ein Ass hat oder wie viele Karten jemand ziehen muss.

Zu Beginn kann das Spiel schon mal stark ins stocken geraten, da im Verhältnis gesehen mehr Asses und Joker im Spiel sind. Werden diese dann gespielt, womöglich noch auf gleiche Karten, kann es dauern bis die echten passenden Karten auftauchen und es wieder eine vielfältigere Möglichkeit des Ablegens gibt. In der Zeit kann man versuchen auf seine eigenen Ablegestapel mögliche Folgen zu legen um später schneller weiter zu kommen. (Vorwärts und/oder rückwärts.) Auch Joker und Asses darf man auf eigene Stapel ablegen. Bedenke das diese gegebenenfalls dann auch gekauft werden können und beim kaufen eines Asses wird nicht ausgesetzt.

Spiel Variation 2:

Nur eine Karte vom Spielstapel ablegen ist erlaubt (pro Runde).

Mindestens zwei Karten bei Spielbeginn ziehen. (weiter ziehen wenn weniger als fünf.)

Kaufen kostet eine Karte. (Man wird auch nur eine pro Runde los.)

Erklärung:

In der bisher beschriebenen Grund-Version kann es passieren das man mit viel Glück, viele Karten in einem Spielzug los wird. Um das zu verhindern wird nach ablegen einer Karte vom Spielstapel der Zug sofort beendet. Um Verwirrungen zu vermeiden ist sofort der nächste Spieler dran, wie beim ziehen eines Asses, ohne noch was abzulegen.

Dadurch bedingt sind die Runden viel schneller, aber man hat seltener die Gelegenheit neue Karten zu ziehen, was das Spiel wiederum ausbremst. Deshalb zieht man jetzt immer mindestens zwei Karten vom Talon. Hat man damit immer noch weniger als fünf Karten auf der Hand wird gezogen bis man fünf hat. (Bei einem Ass ist nach wie vor sofort Ende.) Dabei kann man schnell mal um die zehn Karten auf der Hand haben. Aber damit geht es dann auch bestimmt bald weiter.

Das Karten kaufen von anderen ist insofern noch sinnvoll, weil dadurch ein Joker oder Ass im Spielstapel kommen kann, welches man dann am Ende viel schneller los wird. Oder aber um zu verhindern das der Gegner seine Karte abspielen kann.

Jetzt wird beim Aufdecken eines Asses vom Spielstapel nicht der Spielzug beendet, weil durch das Ablegen der Karte darüber ja schon beendet wurde. Das sofortige aufdecken ist jetzt Pflicht, damit die anderen Mitspieler versuchen können das legen dieser Karte zu verhindern.