

Rommé & weitere Kartenspiele

Rommé - Für 2-6 Personen

Für Rommé existieren unzählige Varianten, nirgendwo gibt es feste Regeln für dieses Spiel. Man braucht ein Rommé-Spiel mit 2 x 52 Karten und sechs Jokern. Oft wird auch mit nur vier oder zwei Jokern gespielt. Der Gebende verteilt reihum an jedes Teammitglied einzeln Karten, bis jeder 13 Karten hat. Die Person links vom Gebenden bekommt 14 Karten. Die restlichen Karten kommen auf einen verdeckten Stapel in die Tischmitte. Dieser bildet den Ziehstapel.

Ziel des Spiels: Alle Karten möglichst schnell in bestimmten Kombinationen auf dem Tisch abzulegen. Eine Kombination muss aus mindestens drei Karten bestehen. Entweder a) Karten von gleicher Farbfamilie in lückenloser Reihenfolge (Sequenz), oder b) gleichwertige Karten von verschiedener Farbe (Satz). Die Reihenfolge innerhalb der Farben ist dabei: Ass – Zwei – Drei – Vier – und so weiter bis Zehn – Bube – Dame – König – Ass. Das Ass kann also sowohl vor der Zwei (als niederste Karte) als auch hinter dem König (als höchste Karte) rangieren. Eine Sequenz ist also z.B. die Folge Zehn – Bube – Dame oder Drei – Vier – Fünf in einer einheitlichen Farbe.

Ein Satz sind z.B. drei Könige oder vier Fünfen in verschiedenen Farben. Eine Farbe darf dabei in einem Satz nicht zweimal vorhanden sein.

Spielverlauf: Die Person links vom Gebenden beginnt und legt eine für sie unwichtige Karte offen auf einen Ablagestapel. Der nächste Spielende muss eine Karte ziehen und ebenfalls eine für ihn unnütze Karte wieder ablegen. Kann derjenige die bereits offenliegende Karte brauchen, so darf auch diese genommen werden und man nimmt dafür keine zusätzlich vom Ziehstapel. Wer jeder Mitspielende einmal an der Reihe, darf dieser zusammengehörige Karten ablegen.

Meldungen: Hat eine Person eine Sequenz oder einen Satz auf der Hand, dessen Karten zusammen wenigstens einen Gesamtwert von 30 haben, so darf man sie als Erstmeldung offen auf den Tisch legen. Die Karten haben dabei folgende Werte: Das Ass zählt 1 oder 11, je nachdem, ob es vor der Zwei oder hinter dem König liegt. Die weiteren Kartenwerte: Alle Bilder (König, Dame, Bube) und die Zehn zählen 10 Augen; bei allen übrigen Karten sind die Augenwerte aufgedruckt. Die Schallmauer von 30 Augen gilt nur für die Erstmeldung. Wer sie hinter sich hat, darf auch Sätze und Sequenzen von geringerem Wert auslegen oder sogar passende einzelne Karten an vorhandene Meldungen anlegen – bei sich und auch bei den Mitspielenden. Aber natürlich nur, wenn man an der Reihe ist, niemals zwischendurch. Kann der Spielende keine weitere Karte auf den Tisch ablegen, so legt er zum Abschluss der Meldung immer eine für ihn unnütze Karte auf den Ablagestapel ab. Wenn jemand diese Karte gebrauchen kann, so hat derjenige

Rommé & weitere Kartenspiele

stets die Möglichkeit, diese durch Klopfen zu bekommen. Man muss allerdings dazu eine zusätzliche Strafkarte vom Ziehstapel aufnehmen. Vorrecht hat stets derjenige, der im Uhrzeigersinn als nächstes an der Reihe ist. Sollte die Person die ausgelegte Karte vom vorherigen Spielenden aufnehmen, muss derjenige keine Strafkarte ziehen.

Joker: Die Joker sind die wertvollsten Karten im Spiel, sie können für jede beliebige Karte abgelegt werden und zählen stets so viel wie die Karte, die sie ersetzen. Bekommt im Laufe des Spiels jemand eine Karte auf die Hand, für die bereits ein Joker ausgelegt ist, so kann derjenige diesen Joker rauben und dafür die richtige Karte hinlegen.

Das Ende des Spiels: Gewonnen hat, wer als Erstes sämtliche Karten losgeworden ist. Die Person muss als letzte Karte noch eine auf den Ablagestapel legen und „Rommé“ rufen. Alle anderen Teammitglieder zählen nun die Augen der Karten, die sie noch auf der Hand haben; sie werden ihnen als Minuspunkte angeschrieben. Dabei zählen: Joker = 20, Ass = 11, alle übrigen Karten so viel wie beim Auslegen. Wenn jemand also noch 1 Ass, 1 König, 2 Damen, 2 Achten, 1 Zehn und 1 Joker besitzt, so wird gerechnet: $1 \times 11 + 1 \times 10 + 2 \times 10 + 2 \times 8 + 1 \times 10 + 1 \times 20 = 87$.

Rommé mit Anlegen

Jeder Spielende darf seine passenden Karten an die Sätze und Sequenzen des anderen anlegen. Grundregel: Anlegen darf nur derjenige, der mindestens schon einen Satz oder eine Sequenz ausgelegt hat. Die Augenzahl 30 gilt dabei auch dann als erreicht, wenn sie durch die anzulegende Karte zustande kommt. Gewonnen hat, wer zuerst alle Karten aus- oder angelegt hat. Die letzte Karte darf auf den Ablagestapel abgeworfen werden. Wer alle seine Karten zuerst ausgelegt hat, bekommt 40 Verlustpunkte aus dem vorangegangenen Spiel als Belohnung abgezogen. Wer nur einen Joker übrig behält, bekommt 20 Verlustpunkte gestrichen. 20 Verlustpunkte werden dem Teilnehmenden aufgerechnet, der als Erstes mit dem Auslegen anfängt – und doch nicht gewinnt.

Räuber -Rommé

Man darf auslegen und ablegen. Allerdings sind nun 40 Augen für Sätze und Sequenzen notwendig. Die Augen der bereits auf dem Tisch liegenden Sätze und Sequenzen zählen dabei mit. Die offen neben dem Talon liegende Karte kann nur aufgenommen werden, wenn sie sofort wieder ausgelegt wird. Jedes Teammitglied darf beliebig viele, nützliche Karten von den angelegten Sätzen und Sequenzen wegnehmen und benutzen.

Rommé & weitere Kartenspiele

Grundregel: Durch das Fortnehmen dürfen keine unvollständigen Sätze und Sequenzen (mindestens 3 Karten) entstehen. Es muss bis zur letzten Karte gespielt werden. Der Joker vertritt, wie üblich, jede Karte und Farbe.

Rommé mit Kaufen

Hier kann jede Person die oben aufliegende, aufgedeckte Karte „kaufen“, also nicht nur derjenige, der an der Reihe ist. Auch die abgeworfenen Karten stehen jedem zur Verfügung. Allerdings müssen die Leute, die zwischen dem abwerfenden und dem anwärtenden Teilnehmenden sitzen damit einverstanden sein, weil sie das Vorkaufsrecht haben. Zur gekauften Karte muss noch die oberste vom Ziehstapel hinzugenommen werden. Die Reihenfolge der Spielenden wird durch das Kaufen nicht geändert.

Grundregel: Erstmalig auslegen darf nur derjenige, dessen Sätze oder Sequenzen mindestens 30 Augen aufweisen.

Skat – Für 3 Personen

Im Skatspiel gibt es die Grundspielarten Farb-, Grand- und Nullspiel, auf die gereizt werden kann. Die Berechnung des höchstmöglichen Reizwertes, den jemand sagen kann, ohne dass derjenige sich überreizt hat, setzt sich aus der Multiplikation des Farbwertes mit dem Spielwert zusammen.

Folgende Farbwerte existieren: Karo Grundwert 9 | Herz Grundwert 10 | Pik Grundwert 11 | Kreuz Grundwert 12

Grand Grundwert 24 | Grand Ouvert Grundwert 36

Die Frage, wie der Spielwert für ein Kartenblatt ermittelt wird, ist etwas komplizierter zu erklären. Ausschlaggebend hierfür sind hauptsächlich die Buben. Beim Farbspiel unter Umständen auch die Asse, Zehnen und so weiter. Wir wollen zuerst die Bubenzusammenhänge näher erläutern. Es kommt nun darauf an, in welcher Reihenfolge man die Buben in der Hand hält. Kreuzbube ist der höchste (auch der „Alte“ genannt), danach folgen Pik-, Herz- und Karobube in dieser Reihenfolge. Der Karobube ist somit der kleinste Bube. Es kommt beim Reizen nicht nur auf die Anzahl, sondern vor allem auf die Reihenfolge an.

Rommé & weitere Kartenspiele

Wichtig: Fehlt ein Bube abwärts betrachtet, so wird das "Mit"-Zählen beendet. Was passiert nun mit einem Spielenden, der nicht den höchsten Buben (Kreuzbuben) besitzt. Ganz einfach, derjenige spielt "ohne" Buben. Im Gegensatz zu den obigen Beispielen ist es jetzt wichtig, dass die Lücke nicht unterbrochen wird. Diese Spielwertberechnung gilt sowohl für Farbspiele als auch für Grandspiele. Die Zählweise beim Skatspiel verlangt, dass der so gefundene Spielwert immer um 1 erhöht wird.

Spielt eine Person ein Handspiel, so wird der Spielwert jeweils um 1 für das Ansagen erhöht, wenn sie Schneider oder Schwarz ansagt.

Karo	9
Herz	10
Pik	11
Keuz	12
Grand	24
Grand Ouvert	36

Beispiel:

Pik Hand Schneider angesagt mit 4 Buben (Die Berechnung ist: mit 4, Spiel 5, Hand 6, Schneider 7, angesagt 8 – also 8×11 (Pik-Grundwert) ergibt als höchsten Reizwert 88).

Nullspiele bilden bei der Berechnung des Reizwertes eine Ausnahme. Sie haben immer den gleichen Reizwert, egal, wie viele Buben ein Spieler hat.

Als maximal möglicher Reizwert gilt für folgende Spiele: Null 23 | Null Hand 35 | Null Ouvert 46 | Null Ouvert Hand 59

Stellt man nun alle möglichen Reizwerte zusammen, ergibt sich folgende Tabelle:

Rommé & weitere Kartenspiele

Karo (mit/ ohne 1)	23
Herz (mit/ ohne 1)	20
Pik (mit/ ohne 1)	22
Nullspiele	23
Kreuz (mit/ ohne 1)	24
Karo (mit/ ohne 2)	27
Herz (mit/ ohne 2)	30
Pik (mit/ ohne 2)	33
Null Hand	35
Kreuz (mit/ ohne 2)	36
Karo (mit/ ohne 3)	36
Herz (mit/ ohne 3)	40
Pik (mit/ ohne 3)	44
Karo (mit/ ohne 4)	45
Null Ouvert	46
Kreuz (mit/ ohne 3)	48
...	

Abrechnung und Führung der Spieltabelle

Nachdem nun jede Person ihre letzte Karte ausgespielt hat, ist das Spiel beendet. Bei einem Farb-, Grand- oder Ramschspiel zählt jede Spielpartei ihre Augen und schon liegt fest, wer gewonnen und wer verloren hat.

Ramschspiel

Bei einem Ramschspiel hat die Person mit den meisten Augen verloren. Sie erhält dann auch die Augen im Skat. Diese Summe wird ihr als Minuspunkte angeschrieben. Hat eine andere Person keinen Stich erhalten, so wird dieser Wert verdoppelt. Haben beide anderen Personen jedoch keinen Stich gemacht, so hat sie einen so genannten Durchmarsch geschafft und es werden ihr 120 Punkte gutgeschrieben.

Rommé & weitere Kartenspiele

Nullspiel

Bei einem Nullspiel hat die Person gewonnen, wenn sie keinen Stich erhalten hat. Ihr werden dann die möglichen Reizwerte (Null = 23, Null Hand = 35,...) als Pluspunkte angeschrieben.

Farb- und Grandspiel

Beim Farb- und Grandspiel spielen auch wieder die erhaltenen Augen der beiden Spielparteien eine ausschlaggebende Rolle. Eine Ausnahme bilden hier nur die Offenspiele. Hierbei geht es dann nur um die Frage, ob die Einzelperson alle Stiche erhalten hat oder nicht. Wenn nein, so hat sie verloren. Hat die Person nun mindestens 61 Augen, so kann sie dieses Spiel gewonnen haben, muss es jedoch nicht. Hat sie weniger, so hat sie auf jeden Fall verloren. Es wird jetzt noch einmal der maximale Reizwert berechnet, wie bereits im Kapitel erläutert wurde. Dieser höchste Reizwert bildet die Punktzahl, die der Person bei einem Gewinn gutgeschrieben wird.

Überreizt

Was passiert eigentlich, wenn sich jemand überreizt hat? Darunter wird verstanden, wenn man einen höheren Reizwert gesagt oder bestätigt hatte, als das gespielte Spiel möglich machte. Wie kann so etwas passieren? Entweder man hat z.B. eingeplant, die Gegenspielenden Schneider zu spielen (sie erhalten weniger als 31 Augen), was demjenigen nicht gelang, oder man fand einen hohen Buben im Skat, der demjenigen die Rechnung "ohne" kaputt machte. Egal aus welchen Gründen auch immer, der Spielende hat dann das Spiel verloren und die Punkte werden verdoppelt als Minuspunkte angeschrieben.

Handspiel

Ausnahme bildet nur ein Handspiel. Verlorene Handspiele werden nach den offiziellen Skatregeln nicht verdoppelt, sondern nur einfach als Minuspunkte angeschrieben.

Rommé & weitere Kartenspiele

Kontra & Re

Wurde Kontra oder Re zusätzlich gesagt, so wird jeweils das Punktergebnis noch einmal verdoppelt (bei Kontra) oder vervierfacht (bei Kontra und Re).

Hinweis: Kontra & Re ist nicht Bestandteil der Skatordnung

Abschluss

Am Ende aller Spiele hat die Person gewonnen, die die meisten Punkte auf ihrem Punktekonto verbucht hat.

Leistungsberechnung

Zusätzlich zu der Punkteberechnung gibt es noch eine zusätzliche, die Leistungsbewertung. Bei dieser Berechnung soll besonders das häufige Spielen mehr belohnt werden und nicht nur die Personen, die manchmal einen Grand spielen und sonst nicht. Wie erfolgt jetzt die Berechnung? Die Punkteberechnung ist vollkommen identisch. Gewinnt jemand ein Spiel, so erhält derjenige zusätzlich 50 Punkte, egal was gespielt wurde. Verliert derjenige, so werden zusätzlich 50 Punkte abgezogen und die gegnerischen Spielenden erhalten jeweils zusätzliche 40 Augen.

Mau Mau – Für 2-6 Personen

Gespielt wird entweder mit allen Karten oder aber auch nur mit 52 Karten. Spielt ihr mit 52 Karten, braucht ihr jede Karte nur einmal (anstatt zweimal) plus Joker.

Ziel des Spiels: Als Erstes alle Karten auf der Hand abzulegen.

Spielverlauf: Jeder Mitspielende erhält fünf Karten, die restlichen kommen verdeckt auf einen Ziehstapel in die Tischmitte. Die oberste Karte wird aufgedeckt und daneben auf einen Ablagestapel gelegt. Das erste Teammitglied versucht nun, eine farb- oder wertgleiche Karte darauf abzulegen. Falls jemand keine Karte abwerfen kann oder will, muss derjenige eine Karte vom Ziehstapel ziehen und die nächste Person ist an der Reihe.

Achtung: Die Karten Joker, Ass, Bube und Sieben haben eine spezielle Bedeutung für den Spielverlauf. Spielt jemand einen Buben aus, so kann er zugleich eine Farbe for-

Rommé & weitere Kartenspiele

dern, die die nächste Person ausspielen muss. Auf einen Buben darf jedoch kein weiterer Bube gelegt werden. Wird ein Ass abgelegt, muss der nächste Mitspielende aussetzen. Bei einer abgelegten Sieben muss die nächste Person nicht nur aussetzen, sondern auch noch zwei Karten vom Ziehstapel ziehen, es sei denn, sie hat ebenfalls eine Sieben und legt sie dazu. Nun muss die nächste Person vier Karten ziehen. Spielt jemand einen Joker aus, so kann derjenige wählen, ob die nächste Person zwei Karten ziehen oder aussetzen soll, oder man wählt eine Farbe, die ab sofort gespielt werden muss. Ist der Ziehstapel aufgebraucht, wird die oberste Karte vom Ablagestapel zur Seite gelegt, der Stapel kurz gemischt und als neuer Ziehstapel umgedreht. Beim Ablegen der vorletzten Karte muss deutlich „Mau“ gesagt werden. Wird dies vergessen, muss man zwei Strafkarten ziehen.

Das Ende des Spiels: Kann ein Teammitglied die letzte Karte ablegen, hat es gewonnen.

Memo – Für 2-4 Personen

Spielvorbereitung: Gespielt wird mit 32 Karten (oder bei mehr als vier Personen mit mehr Karten). Sortiert vor Spielbeginn 16 beliebige Paare, also beispielsweise zweimal die Herz Dame, zweimal Karo Fünf usw. aus den Karten heraus. Die restlichen Karten werden im Spiel nicht benötigt. Legt die Karten gut gemischt einzeln mit der Bildseite nach unten auf dem Tisch aus.

Ziel des Spiels und Spielverlauf: Ziel des Spiel ist es, möglichst viele Bildpaare, also zwei gleiche Karten zu sammeln. Das erste Teammitglied beginnt und darf zwei Karten aufdecken. Bilden diese Karten bereits ein Paar, darf derjenige diese vor sich ablegen und zwei weitere Karten aufdecken. Passen diese nicht zusammen, werden sie wieder umgedreht. Wichtig ist dabei immer, sich die Lage der verschiedenen Karten zu merken. Danach ist die nächste Person an der Reihe.

Das Ende des Spiels: Das Spiel endet, wenn alle Kartenpaare gefunden wurden. Gewonnen hat, wer die meisten Paare gefunden hat.

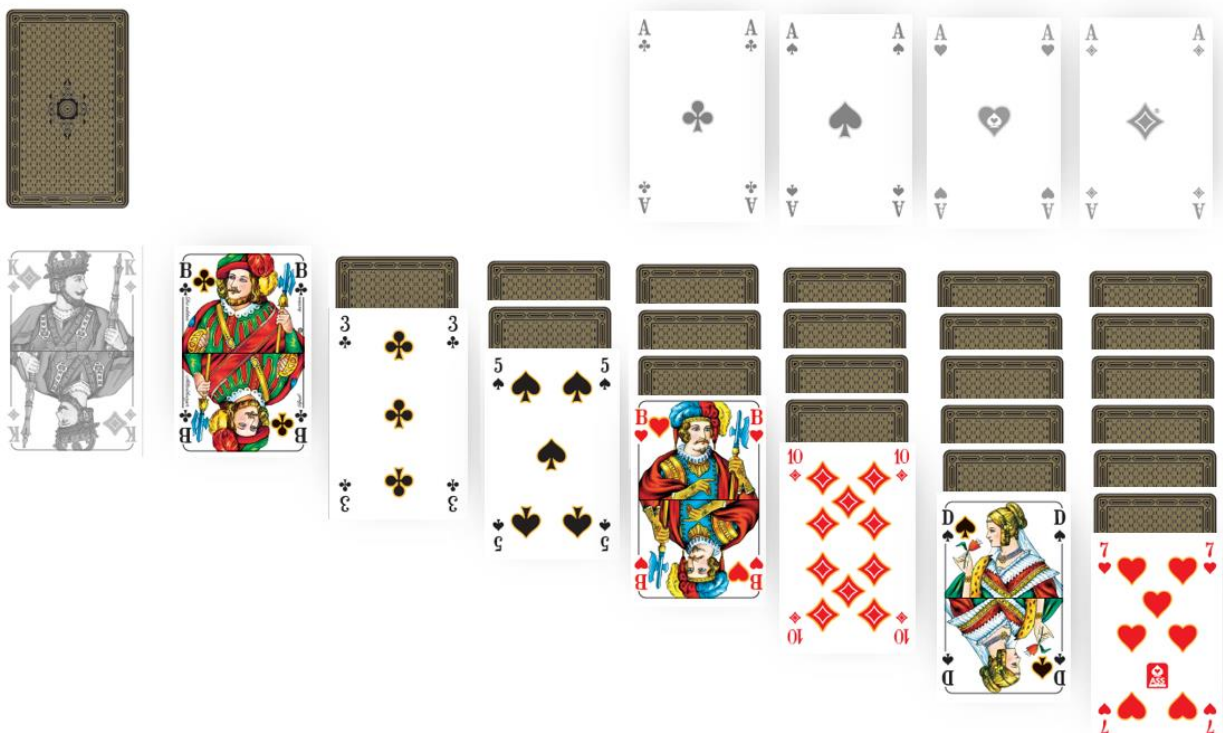
Solitaire o. Patience – Für 1 Person

Spielvorbereitung: Gespielt wird mit 52 Karten. Sortiere die Karten Zwei bis Zehn sowie Bube, Dame, König und Ass einmal pro Farbe heraus und legt die restlichen Karten beiseite. Zu Beginn des Spieles werden sieben unterschiedlich lange Kartenreihen verdeckt

Rommé & weitere Kartenspiele

ausgelegt, wobei die erste Reihe aus einer Karte besteht, die zweite Reihe aus zwei Karten usw.

Links neben der ersten Reihe wird außerdem Platz gelassen für eine weitere Reihe. Hier liegt zu Spielbeginn noch keine Karte und darf nur von einem König belegt werden. Die restlichen Karten werden links oben verdeckt abgelegt, dies ist der Ziehstapel.



Ziel des Spiels und Spielverlauf: Aus allen 52 Karten müssen vier verschiedene Kartenstapel gebildet werden. Diese müssen in aufsteigender Reihenfolge und in einheitlicher Farbe/Kartenzeichen wie folgt angeordnet werden: Ass, Zwei bis Zehn, Bube, Dame, König.

Die obersten Karten der ausgelegten Kartenreihen und des Ziehstapels werden aufgedeckt. Nun muss versucht werden, durch geschicktes Umlegen die darunter liegenden verdeckten Karten freizuspielen, damit diese ebenfalls aufgedeckt werden können. Alle Karten dürfen auf den sieben Kartenreihen in absteigender Reihenfolge abgelegt werden (König, Dame, Bube, Zehn bis Zwei), allerdings immer im Wechsel der Farben (die Reihenfolge der Farben spielt dabei keine Rolle). Wird ein Ass aufgedeckt, kann dieses sofort auf einen der vier neu zu bildenden Ablagestapel gelegt werden. Auf jedes abge-

Rommé & weitere Kartenspiele

legte Ass dürfen nun in aufsteigender Reihenfolge die Zahlen Zwei, Drei, Vier usw. in jeweils gleicher Farbe abgelegt werden.

Offen liegende Karten oder Kartenreihen dürfen komplett oder in Teilen abgehoben und auf andere Kartenreihen verteilt werden. Die Karten vom Ziehstapel dürfen beliebig oft durchgeschaut werden. Passende Karten können dabei auf den sieben (bzw. acht, inkl. dem Leerfeld) Kartenreihen oder direkt auf den neuen Ablagestapeln abgelegt werden.

Das Ende des Spiels: Wenn es geschafft wurde, dass alle 52 Karten auf die vier farblich sortierten Ablagestapel abzulegen, so ist das Spiel gewonnen. Wenn kein Zug mehr möglich ist, ist das Spiel verloren.

Kartenraten – Für 2 Personen

Spielvorbereitung: Gespielt wird mit 32 Karten. Sortiert die Zahlenkarten Sieben bis Zehn sowie Bube, Dame, König und Ass einmal pro Farbe heraus und legt die restlichen Karten beiseite. Jeder Mitspielende erhält die Hälfte der Karten, also insgesamt 16 Karten.

Ziel des Spiels und Spielverlauf: Ziel des Spieles ist es, die Karten des Mitspielenden richtig zu erraten. Jede Person darf nun zweimal raten. Die erste Person zeigt auf eine Karte des Mitspielenden und versucht, das Kartenzeichen der Karte (Herz, Karo, Pik, Kreuz) richtig zu erraten. Anschließend deckt derjenige die Karte zum Beweis auf. Wurde richtig geraten, darf sich diese Karte genommen werden und man darf ein weiteres Mal raten. Ab jetzt ist allerdings der Wert der nächsten Karte dran (z.B. Dame, Sieben oder Ass). Auch jetzt gehört demjenigen jede richtig geratene Karte. Falls falsch geraten wurde, ist die andere Person an der Reihe. Diese muss ebenfalls zuerst die Farbe, danach den Wert jeder Karte raten. Es ist ratsam, nach jedem Raten die Karten neu zu sortieren.

Das Ende des Spiels: Gewonnen hat, wer die meisten Karten richtig erraten konnte.

Mogeln – Für 3-6 Personen

Spielvorbereitung: Gespielt wird mit 32 Karten. Sortiert also die Zahlenkarten Sieben bis Zehn sowie Bube, Dame, König und Ass einmal pro Farbe heraus und legt die restlichen

Rommé & weitere Kartenspiele

Karten beiseite. Ab fünf Spielern wird mit 52 Karten gespielt (nehmt also die Zahlenkarten Zwei bis Sechs ebenfalls dazu). Die Karten werden gut gemischt und der Reihe nach gleichmäßig an alle Mitspielenden verteilt. Überzählige Karten werden zur Seite gelegt.

Als Kind lernt man von den Eltern, immer ehrlich zu sein und nicht zu lügen. Das ist auch völlig richtig. Bei diesem Kartenspiel ist es allerdings erforderlich zu mogeln, wenn man am Ende als siegreiche Person vom Tisch gehen möchte.

Ziel des Spiels und Spielverlauf: Das Teammitglied links vom Gebenden beginnt, legt eine Karte verdeckt auf den Tisch und benennt diese (zum Beispiel Dame). Der im Uhrzeigersinn nächste Spielende muss nun eine Karte mit dem nächst höherem Wert ebenfalls verdeckt ablegen und diesen auch ansagen (zum Beispiel König). Gespielt wird in aufsteigender Rangfolge: (Zwei, Drei, Vier, Fünf, Sechs) Sieben, Acht, Neun, Zehn, Bube, Dame, König, Ass. Die Farbe/Kartenzeichen der Karten spielt dabei keine Rolle. Ziel ist es, so schnell wie nur eben möglich, alle Karten aus der Hand abzulegen.

Es ist nicht immer möglich, die geforderte Karte abzulegen. Dann hat derjenige die Möglichkeit zu „Mogeln“ und eine Karte verdeckt abzulegen, welche nicht an der Reihe ist. Er legt also z.B. anstatt einer geforderten Zehn eine Sechs. Wenn ein jemand glaubt, eine Person beim Mogeln erwischt zu haben, dann signalisiert derjenige dies durch ein Klopfen auf den Tisch. Die abgelegte Karte muss anschließend offen aufgedeckt werden. Hat die Person tatsächlich gemogelt, dann muss sie den gesamten Kartenstapel aufnehmen. Hat sie aber die Wahrheit gesagt, gehen die gesamten Karten an die zweitfelnde Person über und das Spiel beginnt erneut. Darum aufgepasst, denn Mogeln will gekonnt sein.

Das Ende des Spiels: Gewonnen hat, wer zuerst keine Karten mehr auf der Hand hat.

Einundzwanzig – Für 3 Personen

Spielvorbereitung: Gespielt wird entweder mit allen Karten (außer den Jokern) oder aber nur mit 52 Karten. Dann verwendet ihr alle Karten nur einmal (anstatt zweimal).

Ziel des Spiels: Spielziel ist es, dem Gesamtwert einundzwanzig am Nächsten zu kommen, diesen aber nicht zu überschreiten.

Die Karten haben folgende Werte:

Ass = 11

Rommé & weitere Kartenspiele

Bube – Dame – König = jeweils Zehn

Zahlenkarten = entsprechen dem Kartenwert.

Die beste Kombination mit zwei Karten ist ein ASS und ein Bube, Dame oder König.

Spielverlauf: Ein Teammitglied wird zur spielleitenden Person ernannt und spielt gegen alle anderen. Die leitende Person verteilt zwei Karten verdeckt an jeden, jedoch nur eine an sich selbst. Nun schauen die Mitspielenden ihre Karten an. Die leitende Person teilt nun dem ersten Teammitglied so lange einzelne Karten aus, bis dieses möglichst nah an den Kartenwert einundzwanzig kommt oder diesen exakt erreicht hat. Wenn derjenige keine weitere Karte mehr möchte, stoppt er die Kartenzuteilung. Auf diese Weise geht es im Uhrzeigersinn weiter. Als Letztes deckt die leitende Person ihre Karte auf und nimmt sich weitere Karten, so lange, bis sie glaubt, dass sie nah genug an den Wert einundzwanzig heranreicht.

Das Ende des Spiels: Hat jemand exakt den Wert einundzwanzig erreicht, hat derjenige gewonnen.

Falls sowohl die leitende Person als auch ein andere Person einundzwanzig Punkte auf der Hand haben, gewinnt die leitende Person.

Hat jemand dagegen den Wert überschritten, so verliert derjenige sofort und muss die Karten offen legen.

Hat niemand den Wert einundzwanzig erreicht, so gewinnt die Person, welche dem Wert am Nächsten kommt, diesen aber nicht überschritten hat.

Kartenziehen – Für 2 bis 6 Personen

Gespielt wird mit 32 Karten. Sortiert also die Zahlenkarten Sieben bis Zehn sowie Bube, Dame, König und Ass einmal pro Farbe heraus und legt die restlichen Karten beiseite. Die Karten werden gemischt, und auf dem Kartenhaufen wird ein Kartenhäuschen aus 2 Karten errichtet. Nun zieht jeder Mitspielende reihum aus dem Haufen eine Karte. Dies dürfte am Anfang unkompliziert sein, wird aber von Mal zu Mal schwieriger, denn wer beim Kartenziehen das Haus zum Einstürzen bringt, der hat das Spiel verloren.