

# Disney

# 100

## ROMMÉ

### Helden & Schurken

#### SPIELANLEITUNG

#### 2-6 Spieler

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. Eine Person verteilt reihum an jeden Spielenden einzeln je 13 Karten. 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 seine 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 Karte, die nicht gebraucht wird, offen auf einen Ablagestapel. Die nachfolgende Person muss eine Karte ziehen und ebenfalls eine unnütze Karte ablegen. Kann er die bereits offenliegende Karte brauchen, so darf diese genommen werden, aber dafür muss keine zusätzlich vom Ziehstapel gezogen werden. War jeder Spielende einmal an der Reihe, dürfen nun zusammengehörige Karten abgelegt werden.

**Meldungen:** Hat ein Spielender eine Sequenz oder einen Satz auf der Hand, dessen Karten zusammen wenigstens einen Gesamtwert von 30 haben, so darf er 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 Augenzahlen 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 ausgelegten Karten der Mitspielenden. Aber natürlich nur, wenn man an der Reihe ist, niemals zwischendurch.

Kann eine Person keine weitere Karte auf den Tisch ablegen, so legt sie zum Abschluss der Meldung immer eine unnütze Karte auf den Ablagestapel ab. Wenn ein Mitspielender diese Karte gebrauchen kann, so hat dieser stets die Möglichkeit, diese durch Klopfen zu bekommen. Dazu muss allerdings eine zusätzliche Strafkarte vom Ziehstapel aufgenommen werden. Vorrecht hat stets die Person, welcher im Uhrzeigersinn als nächstes an der Reihe ist. Sollte die ausgelegte Karte vom vorherigen Spielenden aufgenommen werden, muss keine Strafkarte gezogen werden.

**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 dieser Joker geraubt und dafür die richtige Karte hingelegt werden.

**Das Ende des Spiels:** Gewonnen hat, wer zuerst sämtliche Karten loswerden konnte. Als letzte Karte muss noch eine auf den Ablagestapel gelegt und „Rommé“ gerufen werden. Alle anderen Spieler zählen nun die Augen der Karten, die sie noch auf der Hand haben; diese werden ihnen als Minuspunkte angeschrie-

ben. 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: Angelegt werden darf nur, wenn mindestens schon ein Satz oder eine Sequenz ausgelegt wurde. 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 Spielenden aufgerechnet, der zuerst mit dem Auslegen anfängt – und doch nicht gewinnt.

## SPIELVARIANTEN HELDEN GEGEN SCHURKEN

### Helden-gegen-Schurken-Duell

#### 2 oder 4 Spieler

Alle Karten werden nach „Helden“ (rote Karten) und „Schurken“ (schwarze Karten) sortiert und es werden 2 Teams gebildet, je nach Anzahl der Spielenden seid ihr eine oder zwei Personen pro Team. Man benötigt eine gerade Anzahl an Spielenden, also 2 oder 4 Personen. Das Helden-Team erhält alle Heldenkarten, das Schurken-Team erhält alle Schurkenkarten. Diese werden zu gleichen Teilen an die Spielenden verteilt. Jeder Spielende hat nun einen eigenen Kartenstapel, von diesem wird jeweils nur die oberste Karte aufgedeckt.

Der jüngste Spielende gibt das Startsignal und dann decken alle Spielenden gleichzeitig die obersten Karten ihres Kartenstapels auf. Dabei gewinnt die Karte, die den höchsten Kartenwert hat (Joker = 20, Ass = 11, Bube/Dame/König = 10, alle Zahlen-Karten zählen so viel wie ihr aufgedruckter Wert). Der Spielende mit dem höchsten Kartenwert bekommt alle aufgedeckten Karten. Ist der höchste Kartenwert von zwei oder mehr Karten gleich, dann gibt es ein Stechen. Die Spielenden mit gleichen Kartenwerten decken erneut

die oberste Karte ihres Kartenstaples auf, die höchste Karte gewinnt. Ziel des Spiels ist es, so viele Karten wie möglich zu sammeln und das Team „Schurken“ zu schlagen, damit die „Helden“ siegen.

## Karo 8

### 2-4 Spieler

Es wird mit einem Kartendeck aus 52 Karten gespielt. Jede Karte pro Farbe muss einmal dabei sein, die Joker werden aussortiert. Jeder Spieler erhält 6 Karten. Aus den restlichen Karten wird der Nachziehstapel gebildet. Vor dem Spiel wird festgelegt, wer im Team „Helden“ und wer im Team „Schurken“ ist.

Ziel des Spiels ist es alle 13 Karten je Farbe bzw. Eckzeichen auf dem Tisch auszulegen. Liegen alle roten Karten zuerst, dann gewinnt das Helden-Team, liegen alle schwarzen Karten zuerst, dann hat das Schurken-Team gewonnen. Dabei startet man mit den 8en, die untereinandergelegt werden. Der Spielende mit der roten Karo 8, auf der Simba abgebildet ist, beginnt. Hat keiner diese Karte, dann beginnt eine Person

mit einer anderen 8 auf der Hand. Sind alle 8en im Ziehstapel, dann wird so lange gezogen, bis der erste Spielende eine 8 zieht und beginnen kann. Alle anderen Karten werden dann nach absteigender bzw. aufsteigender Reihenfolge angelegt, also 7, 6, 5 usw. in die eine Richtung und 9, 10, Bube usw. in die andere Richtung. Dabei dürfen keine Lücken gebildet werden. Eine 6 zum Beispiel kann man nur anlegen, wenn die farblich passende 7 bereits gelegt wurde.

Angelegt wird eine Karte pro Zug, wer nicht anlegen kann, der zieht eine Karte vom Nachziehstapel. Die beiden Teams müssen durch geschicktes zurückhalten von Karten versuchen, dass das eigene Team gewinnt. Gewonnen hat das Team, bei dem alle Karten ausliegen.

©Disney

Art.-Nr. 10038772-0001  
225 22301  
EK-Nr. 330016977



ASS Altenburger  
Leipziger Straße 7  
D-04600 Altenburg  
[www.spielkarten.com](http://www.spielkarten.com)

