

Illustrationen von Lisa Hartmann

ROMMÉ

STEAMPUNK

HINTERGRÜNDE UND
SPIELANLEITUNG



LIMITIERTE SONDERAUFLAGE

Hintergründe

Steampunk ist ein Phänomen, welches als literarische Strömung begann und sich seit dem zu einem Kunstgenre, einer kulturellen Bewegung, einem Stil und einer Subkultur entwickelt hat. Weltweit ist Steampunk heute eine etablierte Subkultur mit starker Präsenz in Literatur, Mode und auch Kunst.

Das Rommé-Set verbindet eine nostalgische und zugleich futuristische Welt des Steampunk und erzählt durch die eigens kreierten Charaktere seine ganz eigene Geschichte. Jede Figur verkörpert eine eigene Rolle. Die Kleidung der Figuren spiegelt den Kampf und die Auseinandersetzung wieder, die

ihren Alltag prägen. Sie ist Ausdruck ihrer Stärke, ihres Widerstands und der Spuren, die ihr Leben hinterlässt. Stoffe und Metalle zeigen Risse und improvisierte Reparaturen, während magische Artefakte und Symbole in die Ausrüstung eingearbeitet sind.

Begleitet werden die Charaktere jeweils von den vier Elementen Feuer, Wasser, Erde und Luft sowie von einem magischen Tier. Diese Tierwesen treten auch in der Kleidung und Ausrüstung der Figuren in Erscheinung. Auf diese Weise entsteht eine Welt, in der Magie, Technik und Symbolik eine gemeinsame Sprache sprechen.

Herz

Fürsorge, Kreativität und Mitgefühl stehen im Mittelpunkt. Das Element Wasser steht für Emotion und Heilung.



Künstler (Bube):
Junger Kreativer, der Gefühle durch Musik, Kunst und Poesie ausdrückt.

Alchemist (König):
Forscher, der Wissenschaft und Magie zu Transformation und Erkenntnis verbindet.

Heilerin (Dame):
Weise Frau, die mit Kräutern und Heilmitteln Fürsorge und Stärke verkörpert.

Das magische Tier ist der Koi



Pik

Pik symbolisiert Intellekt und Kommunikation. Die Figuren sind kluge Tüftler, Strategen und Ingenieure. Das Element Luft steht für Verstand und Erkenntnis.



Erfinder & Visionär (Bube):

Verkörpert Neugier und Forscherdrang, steht für das Experimentieren und die Suche nach neuen Ideen.

Architekt & Konstrukteur (König):

Repräsentiert Ordnung, Struktur und die Umsetzung von Gedanken in greifbare Werke.

Philosophin & Denkerin (Dame):

Symbol für Klarheit, Logik und geistige Tiefe. Sie verbindet Wissen mit Erkenntnis und Weitsicht.

Das magische Tier ist der Rabe



Karo

Es stehen Pragmatismus, Erdverbundenheit und Austausch im Vordergrund. Das Element Erde verbindet Stabilität und Handwerk.

Mienenarbeiter (Bube):

Verkörpert Bodenständigkeit, harte Arbeit und das Fundament der Gesellschaft.

Trödelhändler & Sammler (König):

Symbolisiert Improvisation, Vielfalt und den verborgenen Wert im Chaos.

Wohlhabende & Patrizierin (Dame):

Steht für Reichtum, Status und den Glanz materiellen Besitzes.

Das magische Tier ist das Gür- teltier



Kreuz

Diese Gruppe steht für Energie und Widerstand. Sie repräsentiert Freiheitskämpfer oder Bauernrebelln, rau und ungeschliffen, aber voller Kraft. Das Element Feuer symbolisiert Energie und Tatkraft.



Schmied & Schweißer (Bube):

Verkörpert die Kraft des Feuers und die Schöpfung. Er schmiedet Waffen und Werkzeuge für den Aufbruch.

Krieger & Rebell (König):

Repräsentiert rohe Kraft, Mut und Widerstand. Er führt den offenen Aufstand gegen alte Strukturen an.

Assassinin (Dame):

Steht für List, Schatten und Unabhängigkeit. Sie bricht Regeln und kämpft verborgen für Freiheit.

Das magische Tier ist der Widder



Spielanleitung Rommé

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 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 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, welche 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 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: 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 anzu-legendende 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.





330025635

ASS Altenburger
Leipziger Straße 7 | D-04600 Altenburg
info@spielkarten.com | www.spielkarten.com

