

Klopf-Rommé

2-6 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Einfach

Dauer: Kurz

Habe den niedrigsten Deadwood, wenn jemand klopft.

AUFBAU

- 2-6 Einzelspieler.
- 7-10 Karten je nach Spielerzahl austeilen.
- Restliche Karten als Nachziehstapel, eine aufdecken für den Ablagestapel.

WERTUNG

- Der Gewinner kassiert die Deadwood-Differenzen von allen Spielern.
- Ein gescheiterter Klopfers zahlt die doppelte Differenz als Strafe.

Tip: Klopfe, wenn dein Deadwood niedrig ist, warte nicht auf eine perfekte Hand.

AM ZUG

- Vom Nachziehstapel oder Ablagestapel ziehen.
- Deine Hand in Auslagen ordnen.
- Klopfen, um die Runde zu beenden, oder ablegen, um weiterzuspielen.

Klopf-Rommé ist eine schnelle Rommé-Variante, bei der Spieler die Runde jederzeit durch Klopfen beenden können und die Gegner herausfordern, weniger Deadwood-Punkte zu haben. Es verbindet das Auslegen von Rommé mit dem kühnen Timing von Gin Rommé.

Ziel

Bilde Auslagen (Sets und Folgen), um deinen Deadwood (nicht zugeordnete Karten) zu reduzieren, und klopfe, wenn du glaubst, den niedrigsten Deadwood-Wert am Tisch zu haben.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 2 bis 6 Spieler, jeder spielt einzeln.
2. **Deck:** Ein Standard-52-Karten-Deck. Asse sind niedrig (1 Punkt).
3. **Geben:** 7 Karten für 2 Spieler, 10 Karten für 3-4 Spieler, oder 7 Karten für 5-6 Spieler. Restliche Karten als Nachziehstapel ablegen und eine Karte aufdecken, um den Ablagestapel zu starten.

Spielablauf

1. **Schritt 1:** Ziehe in deinem Zug eine Karte vom Nachziehstapel oder die oberste Karte des Ablagestapels.
2. **Schritt 2:** Ordne deine Hand in Auslagen (Sets von 3-4 gleichrangigen Karten oder Folgen von 3+ aufeinanderfolgenden Karten derselben Farbe).
3. **Schritt 3:** Statt abzulegen, kannst du klopfen, um die Runde zu beenden, wenn du glaubst, dass dein Deadwood-Wert der niedrigste ist.
4. **Schritt 4:** Nach dem Klopfen decken alle Spieler ihre Hände auf, bilden Auslagen und vergleichen die Deadwood-Werte. Der Spieler mit dem niedrigsten Deadwood gewinnt.

Punktewertung

- Der Gewinner kassiert die Differenz der Deadwood-Punkte von jedem Verlierer.
- Wenn der Klopfers nicht den niedrigsten Deadwood hat, zahlt er eine Strafe (doppelte Differenz) an den tatsächlich niedrigsten Spieler.

Varianten

- **Rum-Klopfen:** Spieler müssen einen Deadwood von 10 oder weniger haben, bevor sie klopfen dürfen.
- **Kein-Klopf-Rommé:** Die Runde geht weiter, bis jemand mit null Deadwood ausgeht, wodurch die Klopf-Option entfällt.

Tipps und Strategien

- Klopfe früh, wenn du niedrigen Deadwood hast, da Warten den Gegnern mehr Zeit gibt, ihre Hände zu verbessern.
- Verfolge die Abwürfe, um den Deadwood der Gegner einzuschätzen und den richtigen Moment zum Klopfen zu bestimmen.
- Behalte flexible Karten, die in mehrere mögliche Auslagen passen.

Tipps & Strategie

Das Timing deines Klopfens ist alles. Klopfst du zu früh, riskierst du, unterboten zu werden; wartest du zu lange, holen die Gegner auf.

Beobachte, was Gegner vom Ablagestapel nehmen, das verrät dir etwas über ihre Hand. Wenn sie kurz vor dem Abschluss zu stehen scheinen, kann schnelles Klopfen deine beste Verteidigung sein.