

Liverpool Rommé

3-8 Spieler

104 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Lang

Den Kontrakt jeder Austeilung erfüllen und Strafpunkte über 7 Austeilungen minimieren.

AUFBAU

- Zwei Decks mit Jokern verwenden.
- Karten gemäss der aktuellen Austeilungsnummer austeilen.

WERTUNG

- Karten in der Hand sind Strafpunkte am Ende jeder Austeilung.
- Zahlenkarten = 5, Bildkarten = 10, Asse = 15, Joker = 20.

Tipp: Joker aus Tischkombinationen austauschen, wenn man die von ihnen repräsentierte Karte hält, um eine Wildcard für den eigenen Kontrakt zu gewinnen.

AM ZUG

- Vom Nachzieh- oder Ablagestapel ziehen.
- Kontrakt-Kombinationen auslegen; danach an Tischkombinationen anlegen.
- Eine Karte ablegen.

Liverpool Rommé ist eine im Vereinigten Königreich beliebte Kontrakt-Rommée-Variante, die über sieben Austeilungen mit bestimmten Kontrakten gespielt wird, die jede Runde erfüllt werden müssen. Das Spiel verwendet ein Kaufsystem und Joker als Wildcards. Jede Austeilung erfordert eine zunehmend schwierigere Kombination von Sätzen und Reihen, was es zu einem Test der Anpassungsfähigkeit und des Handmanagements über das gesamte Spiel macht.

Ziel

Den Kontrakt in jeder der sieben Austeilungen erfüllen und mit der niedrigsten kumulativen Strafpunktzahl abschliessen.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 3-8
2. **Deck:** Zwei Standard-52-Karten-Decks plus Joker (für 3-4 Spieler); drei Decks für 5-8 Spieler
3. **Austeilen:** Die Kartenanzahl steigt mit jeder Runde: 6 Karten in Austeilung 1, bis zu 12 in Austeilung 7. Restliche Karten als Nachziehstapel legen und eine für den Ablagestapel aufdecken.

Spielablauf

1. **Kontrakte:** Austeilung 1: 2 Sätze von 3. Austeilung 2: 1 Satz von 3 und 1 Reihe von 4. Austeilung 3: 2 Reihen von 4. Austeilung 4: 3 Sätze von 3. Austeilung 5: 2 Sätze von 3 und 1 Reihe von 4. Austeilung 6: 2 Reihen von 4 und 1 Satz von 3. Austeilung 7: 3 Reihen von 4.
2. **Ziehen:** Eine Karte vom Nachzieh- oder die oberste Karte des Ablagestapels nehmen.
3. **Kaufen:** Wenn der aktive Spieler die Ablagekarte nicht nimmt, dürfen andere Spieler sie kaufen. Der Käufer nimmt die Ablagekarte plus eine Strafkarte vom Nachziehstapel.
4. **Auslegen:** Den Kontrakt auslegen, wenn erfüllt. Danach Karten an beliebige Tischkombinationen anlegen.
5. **Joker:** Wildcards, die jede Karte repräsentieren können. Ein Joker in einer Kombination kann von einem Spieler ausgetauscht werden, der die von ihm repräsentierte Karte hält.
6. **Ablegen:** Den Zug beenden, indem man eine Karte auf den Ablagestapel legt.

Punktewertung

1. **Zahlenkarten (2-9):** Je 5 Punkte.
2. **10er, Buben, Damen, Könige:** Je 10 Punkte.
3. **Asse:** 15 Punkte.
4. **Joker:** 20 Punkte, wenn in der Hand verblieben.
5. **Ausgehen:** Der Spieler, der seine Hand zürst leert, beendet die Runde. Alle anderen Spieler erhalten Strafpunkte für verbleibende Karten.

Varianten

- **Darf-ich?-Variante:** Spieler müssen 'Darf ich?' sagen, um vom Ablagestapel zu kaufen, und ein Limit von 3 Käufen pro Austeilung gilt.
- **Liverpool Rommé für zwei:** Angepasst mit einem einzelnen Deck und vereinfachten Kontrakten.
- **Speed Liverpool:** Auf 5 Austeilungen reduzieren für eine kürzere Spielsitzung.

Tipps und Strategien

- Den Kontrakt so schnell wie möglich erfüllen, um anfangen zu können, Karten anzulegen.
- Joker aus gegnerischen Kombinationen austauschen, wenn man die repräsentierte Karte hält, um eine Wildcard zurückzugewinnen.
- Käufe sorgfältig verwalten, da jeder die Hand vergrössert.
- In späteren Austeilungen mit grösseren Händen mehrere Kombinationen gleichzeitig planen.

Tipps & Strategie

Die Kontrakterfüllung jeder Austeilung priorisieren, bevor man sich auf die Handreduzierung konzentriert. Die Joker-Tausch-Regel zu seinem Vorteil nutzen, indem man Wildcards aus Tischkombinationen zurückgewinnt. Strategisch kaufen, um die Hand nicht aufzublähen.

Die Joker-Tausch-Regel ist ein zentrales strategisches Element. Wenn man einen Joker in einer Tischkombination sieht und die von ihm repräsentierte Karte hält, gibt der Tausch eine mächtige Wildcard für den eigenen Kontrakt.