

# Oklahoma Rommé

2 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Mittel

**Kombinationen bilden und klopfen, wenn überzählige Karten dem Wert der Aufdeckkarte entsprechen oder darunter liegen.**

## AUFBAU

- 10 Karten an jeden austeilen.
- Aufdeckkarte umdrehen, um den Klopfwert für die Hand festzulegen.

## WERTUNG

- Klopf-Gewinn = Differenz überzähliger Karten; Gin = 25 + überzählige Karten des Gegners.
- Pik-Aufdeckkarte verdoppelt alle Punkte für die Hand.

*Tipp: Bei sehr niedrigem Klopfwert auf Gin abzielen, statt zu versuchen, unter die Schwelle zu kommen.*

## AM ZUG

- Vom Nachzieh- oder Ablagestapel ziehen.
- Kombinationen in der Hand bilden; klopfen, wenn überzählige Karten die Schwelle erreichen.
- Ablegen, um den Zug zu beenden.

Oklahoma Rommé ist eine Variante von Gin Rommé, bei der die erste Aufdeckkarte des Nachziehstapels den maximal erlaubten Wert überzähliger Karten zum Klopfen bestimmt. Diese einfache Wendung fügt erhebliche strategische Tiefe hinzu, da sich der Klopfwert in jeder Hand ändert, manchmal sehr einfach und manchmal nahezu unmöglich zum Klopfen. Das Spiel wird typischerweise auf 200 Punkte gespielt.

## Ziel

Kombinationen aus Sätzen und Reihen bilden, um die überzähligen Karten unter den Klopfwert zu bringen, der durch die erste Aufdeckkarte festgelegt wird, oder Gin mit null überzähligen Karten erreichen.

## Vorbereitung

1. **Spieler:** 2 (anpassbar für 3-4)
2. **Deck:** Standard-52-Karten-Deck
3. **Austeilen:** 10 Karten an jeden Spieler. Die restlichen Karten verdeckt als Nachziehstapel legen; die oberste Karte aufdecken als Aufdeckkarte. Der Nennwert dieser Aufdeckkarte bestimmt den Klopfwert für die Hand.

## Spielablauf

1. **Klopfwert:** Der Nennwert der Aufdeckkarte ist das Maximum an überzähligen Karten zum Klopfen. Ass = 1 (nur Gin-Hand), 2-9 = Nennwert, 10/B/D/K = 10.
2. **Ziehen:** Vom Nachziehstapel ziehen oder die oberste Karte des Ablagestapels nehmen.
3. **Kombinieren:** Karten in der Hand zu Sätzen (3-4 gleichen Rangs) und Reihen (3+ aufeinanderfolgende Karten derselben Farbe) ordnen.
4. **Klopfen:** Wenn der Wert überzähliger Karten dem Klopfwert entspricht oder darunter liegt, darf man klopfen, indem man verdeckt ablegt und die Hand zeigt.
5. **Anlegen:** Der nicht klopfende Spieler darf überzählige Karten an die Kombinationen des Klopfenden anlegen (ausser bei Gin).
6. **Gin:** Klopft man mit null überzähligen Karten, hat man Gin und der Gegner darf nicht anlegen.

## Punktwertung

---

1. **Klopf-Gewinn:** Differenz zwischen den überzähligen Karten des Gegners und den eigenen.
2. **Gin-Bonus:** 25 Punkte plus die gesamten überzähligen Karten des Gegners.
3. **Unterbieten:** Wenn die überzähligen Karten des Gegners nach dem Anlegen gleich oder weniger als die des Klopfenden sind, erzielt der Gegner 25 Punkte plus die Differenz.
4. **Pik-Aufdeckkarte:** Ist die erste Aufdeckkarte Pik, werden alle Punkte für diese Hand verdoppelt.
5. **Spielbonus:** Erster mit 200 Punkten gewinnt, mit 100 Punkten Spielbonus.

## Varianten

---

- **Oklahoma Gin:** Erfordert strikt Gin, wenn die Aufdeckkarte ein Ass ist, was diese Hände sehr herausfordernd macht.
- **Doppel-Oklahoma:** Alle Pik-Hände sind dreifach statt doppelt wert.
- **Zielpunktzahl-Anpassung:** Auf 150 oder 250 Punkte statt der standardmässigen 200 spielen.

## Tipps und Strategien

---

- Bei niedrigem Klopfwert (2-3) auf vollständige Kombinationen konzentrieren statt schnell zu klopfen.
- Bei einer Pik-Aufdeckkarte vorsichtiger spielen, da Punkte verdoppelt werden und ein Unterbieten besonders kostspielig ist.
- Flexible Karten behalten, die in mehrere mögliche Kombinationen passen.
- Abgelegte Karten sorgfältig verfolgen, um zu wissen, welche sicher abzulegen sind und welche Kombinationen Gegner aufbauen könnten.

### Tipps & Strategie

---

Die Strategie an den Klopfwert jeder Hand anpassen. Niedrige Klopfwerte bedeuten, dass man nahezu perfekte Kombinationen braucht; hohe Werte erlauben aggressives frühes Klopfen. Bei Pik-Aufdeckkarten besonders vorsichtig sein, da Punkte verdoppelt werden.

Die Pik-Verdoppelungsregel macht Risikomanagement entscheidend. Wenn Pik die Aufdeckkarte ist, Klopfen mit marginalen Händen vermeiden, da ein Unterbieten teuer wird. Auf Gin oder ein sehr starkes Klopfen warten.