

Räuber-Rommé

2-4 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Schwer

Dauer: Mittel

Leere deine Hand durch Auslegen und Umordnen von Tischauslagen.

AUFBAU

- Verwende zwei Standarddecks.
- 13 Karten an jeden Spieler austeilen.
- Eine Karte für den Ablagestapel aufdecken.

WERTUNG

- Der Gewinner erhält null Punkte.
- Asse 15, Bildkarten 10, Zahlenkarten Nennwert als Strafpunkte.

Tipp: Plane Umordnungen, bevor du Karten anfasst, um keine ungültigen Auslagen zu hinterlassen.

AM ZUG

- Vom Nachziehstapel oder Ablagestapel ziehen.
- Auslagen ablegen und bestehende Tischauslagen umordnen.
- Eine Karte ablegen (alle Tischauslagen müssen gültig sein).

Räuber-Rommé ist eine dynamische Rommé-Variante, bei der Spieler Karten aus bereits auf dem Tisch liegenden Auslagen umordnen und stehen können. Dies schafft ein puzzleartiges Erlebnis, bei dem der gesamte Tisch bei jedem Zug im Spiel ist.

Ziel

Sei der Erste, der seine Hand leert, indem er Auslagen bildet und Tischauslagen kreativ umordnet, um deine Karten einzubauen.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 2-4 Spieler.
2. **Deck:** Zwei Standard-52-Karten-Decks (104 Karten insgesamt).
3. **Geben:** 13 Karten an jeden Spieler austeilen. Die restlichen Karten verdeckt als Nachziehstapel ablegen und eine Karte für den Ablagestapel aufdecken.

Spielablauf

1. **Schritt 1:** Ziehe eine Karte vom Nachziehstapel oder dem Ablagestapel.
2. **Schritt 2:** Lege neue Auslagen ab (Sets von drei oder mehr Gleichen oder Folgen von drei oder mehr aufeinanderfolgenden Karten derselben Farbe).
3. **Schritt 3:** Ordne bestehende Auslagen auf dem Tisch um, um Karten aus deiner Hand einzubauen. Du darfst Auslagen aufteilen, kombinieren oder erweitern, solange alle resultierenden Auslagen am Ende deines Zuges gültig sind.
4. **Schritt 4:** Lege eine Karte ab, um deinen Zug zu beenden. Wenn du Auslagen umgeordnet hast, müssen alle Tischauslagen gültig sein, bevor du ablegst.

Punktewertung

- Der Gewinner erhält null Punkte. Alle anderen Spieler addieren die Nennwerte der Karten in der Hand: Asse 15, Bildkarten 10, Zahlenkarten Nennwert.
- Joker (falls verwendet) zählen 20 Punkte gegen einen Spieler, der sie hält.

Varianten

- **Zeitbegrenzte Züge:** Lege ein 2-Minuten-Zeitlimit pro Zug fest, um übermassig lange Umordnungsphasen zu verhindern.
- **Mindestauslage:** Verlange eine Erstauslage von mindestens 30 Punkten, bevor ein Spieler Tischauslagen umordnen darf.

Tipps und Strategien

- Studiere die Tischauslagen sorgfältig vor deinem Zug, um Umordnungen im Voraus zu planen.
- Manchmal ermöglicht das Stehlen einer Karte aus einer Auslage, durch eine Kette von Umordnungen mehrere Karten aus deiner Hand zu spielen.
- Lege wertvolle Karten nicht auf den Tisch, es sei denn, es ist notwendig, da Gegner sie umordnen und nutzen können.

Tipps & Strategie

Betrachte den Tisch als ein grosses Puzzle. Plane deine Umordnungen, bevor du Karten anfasst, und suche nach Kettenreaktionen, bei denen das Verschieben einer Karte Platz für mehrere andere öffnet.

Die Fähigkeit, Auslagen umzuordnen, bedeutet, dass du immer mehrere Züge vorausdenken solltest. Eine einzelne gut geplante Umordnung kann dich vier oder fünf Karten in einem Zug spielen lassen.