

Ronda

2-4 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Einfach

Dauer: Mittel

Erreiche zuerst 41 Punkte durch Karteneroberungen, Farbmehrheiten und Paarboni.

AUFBAU

- Entferne 8er, 9er und 10er für ein 40-Karten-Deck.
- Gib 4 Karten an jeden Spieler und 4 offen auf den Tisch.
- Entferne Könige aus dem anfänglichen Tischlayout.

WERTUNG

- Meiste Karten = 6 Punkte, meiste Karos = 7 Punkte, jede Räumung = 1 Punkt.
- Ronda-Paarboni variieren nach Kartenrang.

Tipp: Verfolge die Karo-Karten und erobere sie wann immer möglich für den wertvollen 7-Punkte-Farbbonus.

AM ZUG

- Spiele eine Karte, um wertgleiche Karten vom Tisch zu erobern.
- Sage Ronda für Bonuspunkte an, wenn du ein Paar hältst.
- Lege eine Karte auf den Tisch, wenn keine Eroberung möglich ist.

Ronda ist ein traditionelles nordafrikanisches Kartenspiel, besonders beliebt in Marokko, bei dem Karten aus einem zentralen Layout durch Wertabgleich erobert werden. Es kombiniert Elemente von Fischspielen mit einem einzigartigen Bonussystem für in der Hand gehaltene Paare.

Ziel

Ziel ist es, Karten vom Tisch zu erobern, indem du Karten mit passendem Wert aus deiner Hand spielst. Erziele Punkte, indem du die meisten Karten ansammelst, die meisten Karten einer bestimmten Farbe hast und passende Paare ansagst.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 2-4 Spieler.
2. **Deck:** Standard 52-Karten-Deck ohne 8er, 9er und 10er, verbleiben 40 Karten.
3. **Geben:** Gib 4 Karten an jeden Spieler und lege 4 Karten offen auf den Tisch. Wenn Könige im anfänglichen Tischlayout erscheinen, werden sie typischerweise entfernt und neu gegeben.

Spielablauf

1. **Erobern:** In deinem Zug spiele eine Karte aus deiner Hand, die im Wert mit einer oder mehreren Tischkarten übereinstimmt. Du erobert alle passenden Karten zusammen mit deiner gespielten Karte.
2. **Ronda-Ansage:** Wenn du zwei Karten gleichen Wertes in der Hand hältst, darfst du vor dem Spielen 'Ronda' ansagen. Dies bringt Bonuspunkte abhängig vom Rang des Paares.
3. **Kein Treffer:** Wenn du nicht erobern kannst, musst du eine Karte aus deiner Hand offen auf den Tisch legen.
4. **Mesa (Räumung):** Wenn du in einem Zug alle Karten vom Tisch erobert, ist das eine 'Mesa' und bringt Bonuspunkte.
5. **Nachgeben:** Wenn alle Spieler ihre 4 Karten gespielt haben, gib 4 neue Karten an jeden Spieler (aber nicht auf den Tisch). Fahre fort, bis das Deck aufgebraucht ist.

Punktewertung

- Meiste Karten insgesamt erobert = 6 Punkte.
- Meiste Karten der Oros-Farbe (Karo) = 7 Punkte.
- Jede Mesa (Räumung) = 1 Punkt.
- Ronda-Boni variieren nach Kartenrang, wobei höhere Ränge mehr Punkte bringen.
- Das Spiel wird typischerweise bis zu einem Ziel von 41 Punkten über mehrere Runden gespielt.

Varianten

- **Tringla:** Ein Drilling (drei gleiche Werte in der Hand) kann für noch höhere Bonuspunkte angesagt werden.
- **Ronda mit Partnern:** In der 4-Spieler-Version bilden Spieler zwei Partnerschaften und kombinieren ihre eroberten Karten.

Tipps und Strategien

- Sage Ronda so früh wie möglich an, um Bonuspunkte zu sichern, bevor du diese Karten spielen musst.
- Versuche, den Tisch zu räumen, um Mesa-Boni zu erhalten, und sei vorsichtig, keine Karten zu hinterlassen, die Gegner räumen können.
- Priorisiere das Erobern von Karo-Karten (Oros), da dieser Farbbonus die meisten Punkte wert ist.

Tipps & Strategie

Sage Ronda-Paare immer früh für Bonuspunkte an. Konzentriere dich auf das Erobern von Karo-Karten für den 7-Punkte-Farbbonus und versuche, den Tisch für Mesa-Punkte zu räumen.

Was du auf dem Tisch hinterlässt, ist genauso wichtig wie das, was du eroberst. Eine einzelne Karte zu hinterlassen macht es dem nächsten Spieler leichter zu räumen, also versuche, unglückliche Kombinationen zu hinterlassen.