

Shanghai Rommé

3-5 Spieler

104 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Lang

Den Kontrakt jeder Runde erfüllen und die niedrigste Strafpunktzahl haben.

AUFBAU

- Zwei Decks mit Jokern verwenden.
- 11 Karten an jeden Spieler austeilen.

WERTUNG

- Strafpunkte für Karten in der Hand jede Runde.
- Zahlenkarten = 5, Bildkarten = 10, Asse = 15, Joker = 20.

Tipp: Käufe für Karten aufheben, die direkt den Kontrakt vervollständigen, statt für Karten, die nur nützlich sein könnten.

AM ZUG

- Vom Nachziehstapel ziehen oder oberste Ablagekarte nehmen (andere dürfen kaufen, wenn man passt).
- Kontrakt auslegen, wenn vollständig; Karten an bestehende Kombinationen anlegen.
- Eine Karte ablegen.

Shanghai Rommé ist eine Kontrakt-Rommée-Variante mit einer Kaufmechanik, die es Spielern erlaubt, Karten vom Ablagestapel ausser der Reihe zu kaufen. Über 10 Runden mit steigenden Kontrakten gespielt, erfordert jede Runde bestimmte Kombinationen von Sätzen und Reihen. Die Kaufregel schafft intensiven Wettbewerb um Schlüsselkarten und fügt eine zusätzliche Strategieebene über Standard-Kontrakt-Rommée hinaus.

Ziel

Den Kontrakt für jede Runde erfüllen und Strafpunkte für Karten in der Hand minimieren. Der Spieler mit der niedrigsten Gesamtpunktzahl nach allen 10 Runden gewinnt.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 3-5
2. **Deck:** Zwei Standard-52-Karten-Decks mit 4 Jokern (108 Karten)
3. **Austeilen:** 11 Karten an jeden Spieler. Den Rest als Nachziehstapel legen und eine Karte für den Ablagestapel aufdecken.

Spielablauf

1. **Kontrakte:** Jede Runde hat einen bestimmten Kontrakt, typischerweise beginnend mit 2 Sätzen von 3 und steigend zu Kombinationen wie 3 Reihen von 4.
2. **Ziehen:** Vom Nachziehstapel ziehen oder die oberste Ablagekarte nehmen.
3. **Kaufen:** Wenn der aktive Spieler die oberste Ablagekarte nicht will, dürfen andere Spieler (im Uhrzeigersinn) sie kaufen, indem sie zusätzlich eine Strafkarte vom Nachziehstapel ziehen. Jeder Spieler ist auf eine bestimmte Anzahl Käufe pro Runde begrenzt (normalerweise 2-3).
4. **Auslegen:** Sobald man den erforderlichen Kontrakt hat, in seinem Zug auslegen. Danach darf man Karten an beliebige Kombinationen auf dem Tisch anlegen.
5. **Ablegen:** Den Zug beenden, indem man eine Karte ablegt.

Punktewertung

1. **Zahlenkarten (2-9):** Je 5 Punkte.
2. **10er, Buben, Damen, Könige:** Je 10 Punkte.
3. **Asse:** Je 15 Punkte.
4. **Joker:** Je 20 Punkte.
5. **Rundenstrafe:** Summe der Kartenwerte, die in der Hand verbleiben.
6. **Gewinner:** Niedrigste Gesamtpunktzahl nach allen Runden.

Varianten

- **Begrenzte Käufe:** Einige Versionen erlauben nur 1 Kauf pro Runde, um das Spiel zu beschleunigen.
- **Shanghai mit Wildcards:** Zweier können als zusätzliche Wildcards neben Jokern verwendet werden.
- **Kurzes Shanghai:** Auf 7 Runden reduzieren für ein schnelleres Spiel.

Tipps und Strategien

- Käufe weise einsetzen und für Karten aufheben, die direkt einen Teil des Kontrakts vervollständigen.
- Darauf achten, was andere Spieler kaufen, da es verrät, was sie für ihre Kontrakte brauchen.
- Versuchen, den Kontrakt früh zu erfüllen, damit man anfangen kann, Karten anzulegen und die Hand zu reduzieren.
- In späteren Runden mit schwereren Kontrakten nicht scheün, Strafkarten durch Kaufen zu nehmen, wenn die Karte entscheidend ist.

Tipps & Strategie

Wählerisch mit Käufen sein, da jeder eine Strafkarte zur Hand hinzufügt. Auf die Kontrakterfüllung konzentrieren, bevor man versucht, die Hand zu reduzieren. Beobachten, was andere kaufen, um ihren Fortschritt zu verfolgen.

Die Kaufmechanik schafft eine Kosten-Nutzen-Analyse: Jeder Kauf gibt eine benötigte Karte, fügt aber auch zur Handgröße hinzu. Nur kaufen, wenn die Karte den Kontrakt erheblich voranbringt.