# Offizielle Spielanleitung

## Ziel:

Der Spieler, der zuerst alle seine Karten auslegen kann und seine letzte Karte auf den Abwurfstapel ablegt, gewinnt das Spiel.

Alle übrigen Spieler erhalten so viele Schlechtpunkte (Minuspunkte) wie sie noch an Augen in der Hand halten.

## Anleitung:

Rommé Royal wird mit 2 bis 4 Personen gespielt. Verwendet werden 104 Karten plus 4 Joker. Zu Beginn erhält jede mitspielende Person 12 Karten. Die restlichen Karten bilden den verdeckten Ziehstapel in der Mitte. Ziel des Spiels ist es, das eigene Blatt möglichst schnell abzubauen, indem man gültige Kartenkombinationen aus jeweils mindestens drei Karten offen auf dem Tisch ablegt.
Das erste Spiel beginnt ein zufällig ausgewählter Spieler. Die Spiele danach beginn immer ein Spieler, der zuvor das Spiel nicht begonnen hat.

Der Spieler, der an der Reihe ist, muss zu Beginn seines Zuges zunächst eine Karte ziehen und am Ende seines Zuges immer eine Karte ablegen

Der Spieler kann sich entscheiden, ob er eine zuvor offen abgelegte Karte zieht, oder ob er eine verdeckte Karte vom Stapel nimmt. Sowohl eine Karte vom verdeckten Stapel als auch eine zuvor, von einem anderen Spieler abgelegte Karte, kann direkt wieder abgeworfen werden.

**Kombinationen: Sequenzen und Sätze**

Ausgelegt werden zwei Arten von Kombinationen:

- **Sequenz (Farbreihe):** Lückenlose Kartenfolge derselben Farbe (Herz, Karo, Kreuz oder Pik). Die Reihenfolge lautet: Ass–2–3–4–5–6–7–8–9–10–Bube–Dame–König–Ass. Das Ass ist flexibel: Es zählt unten als Wert 1 (Ass–2–3) oder oben als Wert 11 (Dame–König–Ass). Eine Reihe „um die Ecke“ (z. B. König–Ass–2) ist nicht erlaubt.
- **Satz:** Gleichwertige Karten verschiedener Farben (z. B. drei Damen oder vier Fünfen). Jede Farbe darf in einem Satz nur einmal vorkommen.

**Rundenanzahl**

Das Spiel wird stets über mehrere Runden ausgetragen:

- 2 Runden: Spiele mit 2 Spielern von Kostenlos bis 1€ Einsatz pro Spieler
- 4 Runden: Spiele mit 2 Spielern über 1€ Einsatz pro Spieler
- 3 Runden: Spiele mit 3 Spielern
- 4 Runden: Spiele mit 4 Spielern

## Spielverlauf und Erstmeldung

Der Startspieler wechselt jede Runde. Die beginnende Person eröffnet das Spiel, indem sie eine nicht benötigte Karte offen auf den Ablagestapel legt. Danach verläuft der Zug reihum: Wer an der Reihe ist, zieht eine Karte vom verdeckten Stapel und legt am Ende eine Karte auf den Ablagestapel ab. Passt die oberste Karte des Ablagestapels ins eigene Konzept, darf auch diese genommen werden – das Ziehen vom verdeckten Stapel entfällt dann.

Sobald alle Spieler einmal an der Reihe waren, darf ausgelegt werden. Die **Erstmeldung** muss aus Kombinationen mit einem Gesamtwert von **mindestens 30 Punkten** bestehen. Eine Pflicht zum sofortigen Auslegen besteht jedoch nicht.

# Kartenwerte

- **Zahlenkarten (2 bis 10)**
  - **Beim Auslegen:** Jeweiliger Kartenwert (z. B. die 7 zählt 7 Punkte)
  - **Auf der Hand am Spielende:** Jeweiliger Kartenwert als Schlechtpunkte
- **Bildkarten (Bube, Dame, König)**
  - **Beim Auslegen:** Jeweils 10 Punkte
  - **Auf der Hand am Spielende:** Jeweils 10 Schlechtpunkte
- **Ass**
  - **Beim Auslegen:**
    - **11 Punkte:** Im Satz gleichen Werts (`Ass–Ass–Ass`) und am oberen Ende einer Farbreihe (`Dame–König–Ass`)
    - **1 Punkt:** Einzig am unteren Ende einer Farbreihe (`Ass–2–3`)
  - **Auf der Hand am Spielende: Immer 11 Schlechtpunkte** (unabhängig davon, wo man es hätte anlegen können)
- **Joker**
  - **Beim Auslegen:** Nimmt exakt den Punktewert der Karte an, die er in der Kette vertritt (z. B. als `König` = 10 Punkte; als `Ass` in `Ass–2–3` = 1 Punkt)
  - **Auf der Hand am Spielende: 20 Schlechtpunkte**

**Sonderregel:** Legt ein Spieler alle Seine Karten auf einmal ab, so werden alle Punkte der gegnerischen Spieler doppelt gezählt.

**Weiterer Spielverlauf**

Die 30-Punkte-Hürde gilt nur für die Erstmeldung. Danach darfst du in deinen nächsten Zügen auch kleinere Kombinationen auslegen oder einzelne passende Karten an bereits liegende Meldungen – eigene wie fremde – anlegen. Dies ist nur erlaubt, wenn du am Zug bist. Jeder Zug endet mit dem Ablegen einer Karte.

- Besitzt du im späteren Verlauf die reale Karte, die ein bereits ausgelegter Joker vertritt, darfst du diesen Joker durch deine Karte ersetzen und ihn auf die Hand nehmen.

# Spielende:

Hat ein Spieler alle Karten abgelegt, so werden die jeweiligen Kartenwerte der Gegner als Schlechtsummer zusammengezählt. Sobald ein Spieler Summe -50 erreicht hat, gilt das Spiel, als beendet und es gewinnt der Spieler mit der niedrigsten Schlecht-Summe über alle Spielrunden. Die restlichen Platzierungen ergeben sich ebenfalls absteigend.

Dieses Spielziel kann schon innerhalb einer oder erst nach mehreren Spielrunden (maximal 10) erreicht werden.

# Spielunterbrechung:

Sollte eine oder mehrere Personen während des Spiels rausfliegen, weil z.B. das eigene Wlan eine Störung hat, der Computer abstürzt, oder aus irgendeinem anderen Grund, passiert folgendes:

1. Alle Spieler, die noch im Spiel sind können weiterspielen, müssen dann aber einmalig 30 Sekunden warten, ob der Spieler zurückkommt. Das kann aber nur 1x pro Spieler passieren. Kommt er zurück, geht das Spiel ganz normal weiter.
2. Kommt der Spieler in der Zeit nicht zurück wird automatisch für ihn eine Karte gezogen und diese Karte wird auch automatisch wieder abgelegt. Dann können die anderen Spieler weiterspielen. Das geht so lange, bis der Spieler zurückkommt, oder das Spiel endet.

Fliegen alle Spieler aus einer Spielrunde passiert folgendes:

- Hat **keiner** der Spieler eine Karte beim Spielstart vom Stapel genommen, wird das Spiel annulliert und alle Spieler erhalten ihren Einsatz in voller Höhe zurück.
- Hat mindestens ein Spieler bereits Punkte erspielt, haben alle beteiligten Spieler eine Stunde Zeit ins Spiel zurückzukehren und die Partie zu beenden. Ist ein Spieler zurückgekehrt, geht es mit Regel 1 weiter.
- Kommen die Spieler nicht zurück, gewinnt der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl

## Bei Punktegleichstand:

Im seltenen Fall, dass Punktegleichstand zwischen Spielern herrscht, gewinnt die Person, die die geringere Zugzeit über alle Züge benötigt hat.