



## Romméordnung

Die Romméordnung beinhaltet die Spielregeln und ist Grundlage für alle regeltechnischen Entscheidungen. Um Streitfälle zu vermeiden sind ihre Bestimmungen strikt einzuhalten.

Alle Teilnehmer sollen das Prinzip der Fairness und Sachlichkeit wahren.

### **I Spielordnung**

#### **§ 1 Allgemeines**

- 1.1 Romméveranstaltungen können vom Verband ausgerichtet werden und sind entweder offen für alle Romméspieler oder geschlossene Veranstaltungen für begrenzte Teilnehmerkreise (Meisterschaften).  
Der Veranstalter benennt in der Ausschreibung die Höhe des Start- bzw. Bußgeldes. Je nach Ausschreibung werden Einzel- oder Mannschaftspreise ausgespielt (Geld- oder/und Sachpreise).
- 1.2 Die Durchführung erfolgt durch den in der Ausschreibung genannten Veranstalter, er benennt eine Spielleitung. Für die Entscheidung bei Streitfällen ist die Spielleitung zuständig, diese kann auch Schiedsrichter einsetzen. Diese müssen die Spielregeln genau kennen und beachten.
- 1.3 Das Recht zur Teilnahme wird durch die Meldung erworben (spätestens 1/4 Stunde vor Beginn der Veranstaltung). Erst die Bezahlung des Startgeldes berechtigt und verpflichtet die Parteien.
- 1.4 Jeder Teilnehmer muss die Spielregeln beachten und sich so verhalten, dass eine Störung der Veranstaltung vermieden wird. Bei nachweisbar groben Verstößen hat der Veranstalter bzw. die Spielleitung das Recht, Teilnehmer auszuschließen (wobei keine Erstattung des Startgeldes erfolgt) und ggf. erneute Beteiligung zu versagen.
- 1.5 Die Leistungen der Teilnehmer werden wie folgt bewertet:
  - Die Spielpunkte aus den Spiellisten werden zu einer Gesamtsumme addiert. Diese Gesamtpunktzahl bestimmt den Platz in der Reihe der Preisträger, wobei der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten Sieger ist.
  - Bei Punktgleichheit hat die höhere Zahl der vom Spieler selbst beendeten Spiele den Vorrang. Falls auch gleichviel Spiele beendet wurden, entscheiden durch Handrommé beendete Spiele und ggf. muss dann mit einem Entscheidungsspiel zwischen den punktgleichen Spielern entschieden werden.

#### **§ 2 Durchführung eines Turniers**

- 2.1 Tischordnung
  - 2.1.1 Die Verteilung der Plätze erfolgt durch die Spielleitung und durch Ziehen der Startkarten. Nach Möglichkeit hat jeder Tisch 4 – nur in Ausnahmefällen 3 – Plätze.
  - 2.1.2 Der Platz am Tisch wird für die Dauer einer Serie eingehalten und hat nur Gültigkeit für die Serie, für die er ausgegeben ist. Spielen Mitglieder eines Clubs am Tisch, so setzen sich diese „über Kreuz“.
  - 2.1.3 Nichtspielern (Kiebitzen) ist der Aufenthalt am Spieltisch untersagt.

- 2.2 Spielliste
- 2.2.1 Gespielt werden jeweils 12 Spiele wegen der Chancengleichheit an Tischen mit 4 und ggf. 3 Spielern.  
Eingetragen werden Minuspunkte (s. Spielregeln § 8.2).
- 2.2.2 Die Einzelspiele werden in die Spiellisten eingetragen. Die Einträge müssen richtig, vollständig und eindeutig vom Listenführer durchgeführt werden.
- 2.2.3 Die Liste muss für alle Spieler am Tisch einsehbar sein und auf die Richtigkeit der Eintragungen laufend geprüft werden. Besonders der Kartengeber soll prüfen, ob er tatsächlich an der Reihe ist und das vorhergehende Spiel richtig eingetragen ist. Eine evtl. Korrektur der Spielliste durch den Listenführer darf nur mit Einverständnis der beteiligten Spieler bis zum Ende der laufenden Serie vorgenommen werden.
- 2.2.4 Die Listen sind von den Spielern nach Beendigung einer Serie zu prüfen und erhalten durch die Unterschriften der Teilnehmer am Tisch Urkundenwert.
- 2.2.5 Die Spielleitung ist verpflichtet, die Listen auf Richtigkeit zu prüfen, Fehler zu berichtigen und die betroffenen Spieler davon zu unterrichten.
- 2.2.6 Die Spielleitung ist berechtigt:
- Die Spiellisten jederzeit einzusehen.
  - Mangelhaft geführte, unleserliche oder unvollständige Listen für ungültig zu erklären oder dahingehend zu berichtigen, dass stets die für die Teilnehmer ungünstigste Punktzahl zugrunde gelegt wird.
  - Aus diesem Grunde ist bei Streitfällen immer ein Schiedsrichter zu rufen.
- 2.3 Spielverlauf
- 2.3.1 Der Spielverlauf wird geregelt durch die Romméordnung und durch die Spielregeln.
- 2.3.2 Zweifels- und Streitfälle werden von der Spielleitung oder den von ihr benannten Schiedsrichtern nach den Bestimmungen der Romméordnung und der Spielregeln entschieden.
- 2.3.3 Nach Beendigung der jeweiligen Serie sind die ordnungsgemäß abgeschlossenen Listen zusammen mit den Startkarten und dem Bußgeld der Spielleitung zu übergeben.
- 2.3.4 Nach der letzten Serie erfolgt die Ermittlung der Rangfolge und die Preisverteilung.
- 2.3.5 Alle Unterlagen (z.B. Listen und Startkarten) verbleiben nach Abschluss des Turniers beim Veranstalter bzw. der Spielleitung.

## **II Spielregeln**

### **§ 3 Allgemeines**

- 3.1 Verstöße gegen die Spielregeln sind von jedem Teilnehmer umgehend zu beanstanden, und die Spielleitung bzw. die Schiedsrichter sind zur Klärung zu rufen.
- 3.2 Gespielt wird mit Bonuswertung, die vom Mitspieler beendeten Spiele werden entsprechend in die Liste eingetragen.
- 3.2.1 Nach 12 Spielen (Ende der Liste) werden von den erspielten Minuspunkten am 4er-Tisch 20 Punkte und am 3er-Tisch 15 Punkte abgezogen.
- 3.2.2 Wird ein Spiel durch Handrommé beendet, so ist dies zu kennzeichnen, der Spieler erhält zusätzlich einen Bonus von 50 Punkten.

### **§ 4 Spielkarten**

- 4.1 Gespielt wird mit 2 Kartenspielen à 55 Karten
- je 52 Einzelkarten in 4 Farben (je Farbe 13 Karten) sowie 3 Jokerkarten

- 4.2 Jede Farbe hat folgende Karten mit nachstehendem Zählwert

Zwei	2 Augen
Drei	3 Augen
Vier	4 Augen
Fünf	5 Augen
Sechs	6 Augen
Sieben	7 Augen
Acht	8 Augen
Neun	9 Augen
Zehn	10 Augen
Bube	10 Augen
Dame	10 Augen
König	10 Augen
Ass	11 Augen

(jedoch als Anfangskarte einer Sequenz ohne König zählt Ass nur 1 Auge  
– auf der Hand immer 11 Augen)

- 4.3 Es können Sequenzen oder Sätze abgelegt werden. – Beispiele siehe Teil III –
- 4.3.1 Eine Sequenz wird gebildet durch mindestens 3 aufeinanderfolgende Einzelkarten in einer Farbe. Die Sequenz endet oder beginnt nicht mit einem Ass (z.B. König, Ass, 2).
- 4.3.2 Einen Satz bilden mindesten 3 (höchstens 4) gleichwertige Karten verschiedener Farben, wobei keine Farbe doppelt vertreten sein darf.
- 4.4 Mit Jokerkarten kann jede Karte ersetzt werden (der Joker erhält den Wert der ersetzten Karte).
- 4.4.1 Jedoch dürfen bei einer Sequenz nie 2 Joker nebeneinander liegen.
- 4.4.2 Bei Sätzen darf nur 1 Joker mit 2 (ggf. 3) Karten ausgelegt werden.
- 4.4.3 Nach Beendigung des Spieles wird ein Joker in der Hand immer mit 20 Augen gezählt.

## **§ 5 Geben der Karten**

- 5.1 Die Karten sind so zu geben, dass die Vorderseiten von keinem Teilnehmer einzusehen sind.
- 5.2 Sollte der Kartengeber beim Verteilen versehentlich eine Karte umdrehen, muss neu gegeben werden – dies gilt jedoch nicht, wenn der Kartenempfänger selbst die Spielkarte offenlegt.
- 5.3 Werden beim Geben die Karten falsch ausgeteilt (ungleich oder nicht in der richtigen Reihenfolge), muss ebenfalls neu gegeben werden.
- 5.4 Der Kartengeber muss die Karten gründlich mischen und sie vom rechten Mitspieler einmal abheben lassen.
- 5.5 Der Abheber (Abheben ist Pflicht) darf die unterste Karte des in seiner Hand befindlichen Kartenstapels nehmen, falls dies ein Joker ist. Der Joker muss offen gezeigt werden.  
Es darf jedoch nur 1 Joker abgehoben werden – weitere Joker bleiben im Stapel liegen.  
Der Abheber erhält dann beim Ausgeben in der ersten Runde keine Karte! Sollte sich der Geber vergebend, so bleibt der Joker beim Abheber.  
Beim erneuten Geben muss wieder abgehoben werden, ohne jedoch nochmals einen Joker nehmen zu dürfen.
- 5.6 Werden die Karten beim Mischen vom Kartengeber „gestochen“, so ist vor dem Abheben noch einmal durchzumischen.
- 5.7 Beginnend beim linken Mitspieler werden einzeln im Uhrzeigersinn je 13 Karten ausgegeben, der nächste Spieler nach dem Geber erhält 14 Karten. Die verbleibenden Karten werden verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt. Jeder Spieler hat seine Karten sofort nachzuzählen.
- 5.8 Einsprüche gegen Unkorrektheiten beim Mischen, Abheben oder die Art und Weise der Kartenverteilung müssen sofort geltend gemacht werden.
- 5.9 Wurden die Karten durch einen Spieler gegeben, der nicht als Kartengeber an der Reihe war und wird dies während des Spieles festgestellt, so ist das Spiel abzubrechen und die Karten sind – nochmals – vom richtigen Geber zu verteilen.  
Ist das Spiel jedoch bereits durch „Rommé“ beendet (Minuspunkte der Mitspieler müssen noch nicht gezählt oder ein Eintrag in die Spielliste muss noch nicht erfolgt sein), so ist es (und evtl. bereits vorher von falschen Gebern ausgeteilten Spiele) gültig. Das nächste Spiel ist dann jedoch von dem lt. Spielliste zuständigen Geber zu verteilen.  
Bei später festgestellten Gebefehlern muss nicht die gesamte Runde wiederholt werden!
- 5.10 Jeder Mitspieler hat seine Karten so aufzunehmen und zu halten, dass kein Mitspieler sie einsehen kann.
- 5.11 Es ist nicht erlaubt, die Karten seiner Mitspieler einzusehen.

## **§ 6 Auslegen und Ablegen der Karten**

- Ziel eines jeden Spielers ist, sich schnellstens durch Ablegen seiner Karten zu entledigen und somit „Rommé“ zu werden. Sobald ein Spieler alle Karten abgelegt hat, müssen sich die Gegenspieler am Tisch die noch in ihrer Hand befindlichen Karten entsprechend dem Zählwert als Minuspunkte anrechnen und in die Spielliste eintragen lassen.
- 6.1 Karten aufnehmen und ablegen darf nur der Spieler, der an der Reihe ist.

- 6.2 Kann ein Spieler alle seine Karten auf einmal ablegen (wobei 1 Karte auf den Ablagestoß gelegt werden muss), ohne dass ein anderer Spieler bereits Karten abgelegt hatte, so zählt dies als Handrommé.
- 6.3 Ein erstes Ablegen ist mit mindestens 40 Augen möglich.  
Ausnahme: Wenn ein Spieler die 40 Augen nicht erreicht, er jedoch ohne bei den Gegenspielern anzulegen alle 13 Karten ablegen kann (die 14. Karte auf den Ablagestoß), ist ein Ablegen ohne die erforderlichen 40 Augen erlaubt!  
Es können Sätze und / oder Sequenzen ausgelegt werden. Umlegen ist nicht möglich – was liegt, das liegt.
- 6.4 Legt ein Spieler beim erstmaligen Auslegen nicht mindestens 40 Augen ab, so muss er die ausgelegten Karten zurücknehmen, falls bereits eine Karte auf dem offenen Stapel abgelegt und sein Spiel durch das Ablegen beendet war.  
Wurde zum Auslegen jedoch die Karte vom offenen Stapel genommen, so muss der Spieler diese zurücklegen (und ggf. die vorher abgelegte Karte wieder aufnehmen).  
Er darf dann jedoch keine Karte mehr vom verdeckten Stapel ziehen. Sein Spiel ist durch das Ablegen (auch das der falsch aufgenommenen Karte) beendet! Auch darf er keine weitere Karte mehr ablegen, denn er muss 13 Karten in der Hand halten. Der nachfolgende Spieler setzt das Spiel fort.
- 6.5 War noch nicht abgelegt, so kann der Spieler noch Karten dazu legen (jedoch nicht umlegen), um die 40 Augen zu erreichen. Dann muss eine Karte abgelegt werden und der nachfolgende Spieler setzt das Spiel fort.
- 6.6 Es ist nur möglich, Karten zu bereits ausgelegten Karten dazu zu legen.
- 6.7 Legt ein Spieler falsch aus – entweder bei einem Satz zwei Karten gleicher Farbe oder eine unvollständige Sequenz (in der Reihenfolge fehlt also eine Karte oder es liegen 2 gleiche Karten), so muss der Spieler die falsch ausgelegten Karten zurücknehmen, wenn bereits abgelegt war. (Es dürfen nur die richtig gelegten Karten mit mindestens 40 Augen liegen bleiben.) Der nächste Spieler setzt das Spiel fort.  
War das Spiel beim Bemerkten des Fehlers bereits fortgesetzt (evtl. auch durch Anlegen von Karten an die falsch ausgelegten), so ist es ungültig – es muss neu gegeben werden! Hatte der Spieler noch nicht abgelegt, so kann er den Fehler berichtigen.
- 6.8 Wurde eine Karte, mit der ein Joker hätte geholt werden können, an die falsche Seite gelegt (z. B. es liegen 9, Joker, Bube und mit der 10 wird nicht der Joker geholt, sondern die 10 wird entweder an die 9 oder an den Buben gelegt) und bemerkt der Spieler das nicht selbst, so ist nach dem Ablegen die auf der falschen Seite angelegte Karte auf den Joker zu legen (dieser ist somit gesperrt).
- 6.9 Anleger dürfen nicht abgelegt werden, wenn der nächste Spieler bereits ausgelegt hat.
- 6.10 Joker dürfen nicht abgeworfen werden.  
Ausnahme: als letzte Karte bei Beendigung des Spiels.
- 6.11 Sobald ein Spieler ausgelegt hat, kann er auch an bereits von den Mitspielern ausgelegte Karten anlegen oder einen Joker holen, indem er diesen durch die entsprechende Karte ersetzt. Bei Sätzen kann der Joker erst mit der 4. Karte des Satzes geholt werden. „Geraubte“ Joker müssen nicht sofort wieder ausgelegt werden, der Spieler kann den Joker zur späteren Verwendung in der Hand behalten.

## **§ 7 Spielbeginn**

7.1 Das Spiel beginnt damit, dass der Spieler links vom Geber, der 14 Karten hat – er darf keine Karte mehr ziehen –, entweder mit mindestens 40 Augen auslegt oder eine Karte offen neben dem verdeckten Stapel ablegt.

Es besteht keine Pflicht auszulegen, so dass der Spieler versuchen kann, Handrommé zu erzielen.

7.2 Hat der abwerfende Spieler versehentlich eine seiner Meinung nach falsche Karte abgeworfen, so darf er sie nicht zurücknehmen – was liegt, das liegt.

Wird jedoch ein Anleger abgeworfen, muss diese Karte zurückgenommen werden, falls der nachfolgende Spieler bereits ausgelegt hat.

Übersehen die Mitspieler jedoch, dass ein Anleger gefallen ist und hat der nächste Spieler bereits eine Karte gezogen, so bleibt der Anleger ausnahmsweise liegen.

7.3 Nach dem Ablegen einer Karte nimmt der nächste Spieler nun eine Karte auf. Er kann entweder die oberste Karte vom verdeckten Stapel ziehen oder er nimmt die zuletzt abgeworfene Karte. Nimmt er die Karte vom offenen Stapel, so muss er diese sofort zusammen mit Karten aus seiner Hand als Satz oder Sequenz auslegen.

Keinesfalls darf die vom offenen Stapel aufgenommene Karte dazu genommen werden, um sie nach dem ersten Auslegen (ohne diese Karte) an ausgelegte Karten der Mitspieler anzulegen oder in der Hand zu behalten!

## **§ 8 Beendigung des Spieles**

8.1 Will ein Spieler das Spiel beenden, so muss er die letzte Karte auf den offenen Stapel legen.

Eine Beendigung des Spieles unter Auslegen von 14 Karten – ohne dass zum Schluss eine Karte abgelegt wird – ist nicht möglich.

8.2 Die Mitspieler müssen nun in der Reihenfolge ihrer Eintragung auf der Spielliste die Augen der noch in ihrer Hand verbliebenen Karten offen zählen. Die Zahl der sich ergebenden Minuspunkte ist dem Listenführer für den Eintrag in die Spielliste anzugeben.

Jeder Spieler muss seine Karten halten, bis die Punkte ordnungsgemäß eingetragen wurden und evtl. von den Mitspielern kontrolliert werden konnten.

8.3 Sollte ein Spieler entgegen der Regel – wie in Punkt 8.2 benannt nicht offen zählen und / oder seine Karten mit den anderen Karten zusammenwerfen, ohne dass die Mitspieler die Möglichkeit zum Nachzählen hatten, so werden bei Einschaltung der Spielleitung durch diese Strafpunkte als zusätzliche Minuspunkte vergeben:

100 Strafpunkte, wenn der betreffende Spieler bereits Karten ausgelegt hatte,

150 Strafpunkte, wenn der betreffende Spieler noch nicht ausgelegt hatte.

### III Auslegungsmöglichkeiten

Beispiele:

1. Ass, König, Dame, Bube, Zehn, Neun, Acht, Sieben, Sechs, Fünf, Vier, Drei, Zwei, in Kreuz, Pik, Herz oder Karo

2. König, As, Zwei, Drei ...

Das Ass zählt bei den Beispielen Nr. 1 und 2 jeweils 11 Punkte.

3. Ass, Zwei, Drei, Vier, Fünf, Sechs, Sieben, Acht, Neun, Zehn, Bube, Dame, König in Kreuz, Pik, Herz oder Karo

Das Ass zählt hierbei nur 1 Punkt

4. Drei oder vier punktgleiche Karten von verschiedener Farbe, z.B. 3 oder 4 Asses in Kreuz, Pik, Herz oder Karo

5. Ein Joker kann jede Karte ersetzen bzw. an jede Karte angelegt werden und zählt den jeweiligen Punktwert der ersetzten Karte. Zwei Joker können jedoch nicht nebeneinandergelegt werden. Jokerkarten dürfen nicht überwiegen.

Möglich ist z.B.: Ass, Joker (als König), Dame, Joker (als Bube).

Nicht möglich z.B.: Ass, Joker (als König), Joker (als Dame), Bube.

Nicht möglich z.B.: Joker, Ass, Joker.

6. Liegen zwei punktgleiche Karten mit einem Joker und wird eine 3. punktgleiche Karte angelegt, so darf der Joker noch nicht geholt werden. Erst wenn die 4. punktgleiche Karte angelegt wird, darf der Joker genommen werden.

7. An bereits ausgelegte Karten kann fortlaufend angelegt werden. Es kann eine Karte vom offenen Stapel zusätzlich zu der in der Hand gehaltenen Karte zum Anlegen genommen werden.

Ausgelegt sind z.B.: Ass, Zwei, Drei in Herz

Vom vorherigen Spieler auf den offenen Stapel abgelegt wird z.B.: Fünf in Herz

Der Spieler hält in seiner Hand z.B.: Vier in Herz

Der Spieler kann die Herz-Fünf vom offenen Stapel nehmen und zusammen mit seiner Herz-Vier an die ausgelegten Karten Ass, Zwei, Drei anlegen.

## Inhalt

I	Spielordnung.....	1
§ 1	Allgemeines.....	1
§ 2	Durchführung eines Turniers .....	1
II	Spielregeln .....	3
§ 3	Allgemeines.....	3
§ 4	Spielkarten .....	3
§ 5	Geben der Karten.....	4
§ 6	Auslegen und Ablegen der Karten .....	4
§ 7	Spielbeginn.....	6
§ 8	Beendigung des Spieles.....	6
III	Auslegungsmöglichkeiten.....	7