

Rommé – die Regeln

Klassisches Rommé, wie es am Küchentisch gespielt wird. Alles auf einer Seite.

Das brauchst du

2 Decks à 52 Karten + 6 Joker (110 Karten), 2 bis 6 Personen. Jede Person bekommt 13 Karten, wer gibt, 14 – und beginnt ohne zu ziehen mit dem Abwurf. Der Rest liegt verdeckt als Talon in der Mitte, daneben der offene Ablagestapel.

Das Ziel

Als Erste oder Erster alle Karten loswerden – in Meldungen auf dem Tisch. Wer fertig ist, schreibt 0. Alle anderen zählen ihre Handkarten als Minuspunkte.

Dein Zug – drei Schritte

- 1 Ziehen**
eine Karte vom Talon oder die oberste vom Ablagestapel.
- 2 Auslegen**
Sätze und Folgen ablegen, an liegende Meldungen anlegen – wenn du willst.
- 3 Abwerfen**
eine Karte offen auf den Ablagestapel. Das beendet deinen Zug.

Der Satz



3 oder 4 Karten mit gleichem Wert, jede Farbe nur einmal.

Die Folge



3 oder mehr Karten einer Farbe ohne Lücke. Ass unten (A-2-3) oder oben (D-K-A), nie um die Ecke.

Die Erstmeldung: 40 Punkte

Deine allererste Auslage muss zusammen mindestens 40 Punkte zählen (Hausregel oft 30). Bilder 10, Ass 11, Joker so viel wie die Karte, die er vertritt. Vorher darfst du nirgends anlegen.

Anlegen

Ab dem Zug nach deiner Erstmeldung darfst du Karten an jede Meldung anlegen, auch an fremde. Umbauen oder Karten mitnehmen darfst du nicht.

Der Joker



Ersetzt jede Karte. Nie mehr Joker als echte Karten in einer Meldung. Nach deiner Erstmeldung darfst du ihn gegen die echte Karte eintauschen.

Fertig!

Mit deiner letzten Karte bist du fertig, die Runde endet sofort. Hand-Rommé: alles in einem Zug abgelegt – dann ohne 40-Punkte-Hürde, und die anderen zahlen doppelt.

Punkte auf der Hand

	Augenzahl
2–10	
Bube, Dame, König	10
Ass	11
Joker	20

Wenigste Punkte nach allen Runden gewinnen.

Vorher absprechen

- ☐ 30 statt 40 für die Erstmeldung
- ☐ Klopfen: Abwurf außer der Reihe holen
- ☐ Befreiten Joker im selben Zug wieder auslegen
- ☐ Leerer Talon: Ablagestapel mischen
- ☐ Wie viele Runden – oder bis welche Punktzahl?

Zwei Varianten mit Biss

Gleiche Karten, gleiche Meldungen – aber der Tisch gehört allen.

Räuber-Rommé

- Der Unterschied** Nach deiner Erstmeldung darfst du jede Meldung auf dem Tisch umbauen: Karten lösen, verschieben, teilen, zusammenlegen.
- Die Grenze** Jede Karte bleibt auf dem Tisch – nichts wandert auf die Hand.
- Pflicht** Mindestens eine eigene Handkarte kommt in deinem Zug ins Spiel.
- Zugende** Jede Meldung gültig: mindestens 3 Karten, Satz oder lückenlose Folge, nie mehr Joker als echte Karten.
- Sonst** wie klassisch: 13 Karten, Erstmeldung meist 40, Zug endet mit Abwurf.

Royal Robber Rummy

- Der Raub** Du darfst Karten aus jeder Meldung auf deine Hand nehmen – solange alle Meldungen am Zugende gültig sind.
- Freischalten** Deine erste eigene Meldung – ohne Punkthürde, wirkt sofort im selben Zug.
- Kein Abwurf** Ziehen, auslegen, umbauen, rauben – dann beendest du den Zug.
- Um die Ecke** Folgen dürfen über das Ass laufen: K-A-2.
- Räuber-Steuer** Mehr als 15 Handkarten am Zugende: Die nächste Person nimmt sich statt zu ziehen eine zufällige Karte von dir.
- Karten** 2 Decks + 6 Joker, 12 pro Person.

Im Vergleich

	Klassisch	Räuber	Royal
Anlegen	✓	✓	✓
Tisch umbauen	–	✓	✓
Karte vom Tisch auf die Hand	–	–	✓
Erstmeldung	40	meist 40	keine Hürde
Zug endet mit Abwurf	✓	✓	–
Punkte auf der Hand	2–10 Augen · Bilder 10 · Ass 11 · Joker 20		

Punkte zählen – ein Beispiel

K

♠

7

♥

7

♦

✦

JKR

Jemand ist raus, du hältst noch diese vier Karten: König 10 + Sieben 7 + Sieben 7 + Joker 20 = 44 Minuspunkte. Hättest du die Siebenen ausgelegt und den Joker eingesetzt, wären es nur 10.

Royal Robber Rummy gibt es kostenlos im Browser, ohne Anmeldung: rrr.spielio.app – gegen den Computer oder online. Den Punkteblock für eure Runde gibt es als eigenes PDF und als Rechner: spielio.app/de/rummy/punkte