

Spielregeln für Preisrommé 1987

1. Es wird nach Möglichkeit mit vier Spielerinnen an einem Tisch gespielt. Es werden zwei Durchgänge mit je acht Spielen gespielt. Vor jedem Durchgang wird der Platz und der Tisch für jede Mitspielerin ausgemist.
2. Wer Platz eins am Tisch gelost hat, muß die Spielergebnisse anschreiben und gleich addieren. Außerdem muß Platz eins das erste Spiel geben.
3. Die Karten werden einzeln gegeben. Jede Spielerin erhält dreizehn Karten. Wenn alle Spielerinnen ihre Karten aufgenommen haben, deckt der Kartengeber die oberste Karte des Stapels auf.
4. Die aufgedeckte Karte kann, wie alle weiteren ausgespielten Karten, durch Klopfen auf den Tisch erworben werden. Klopfen mehrere Spielerinnen, so erhält die Karte, die zuerst geklopft hat. Wird zur gleichen Zeit geklopft, erhält die Spielerin die Karte, die der Ausspielerin in der Reihenfolge als nächste folgt (~~von denen, die gleichzeitig geklopft haben~~) (von denen, die zugleich geklopft haben). Eine Ausnahme bildet die Spielerin, die unmittelbar in der Reihenfolge nach der jeweiligen Ausspielerin sitzt. Sie hat in jedem Fall (auch ohne klopfen) das erste Anrecht auf die ausgespielte Karte. Nur wenn sie die Karte nicht haben möchte, geht es nach der geschilderten Reihenfolge.
5. Wer eine Karte durch klopfen erwirbt, muß zusätzlich eine Karte vom Stapel nehmen. Eine Ausnahme macht die Spielerin, die in der Reihenfolge nach der Ausspielerin sitzt.
6. Wer 40 Punkte in Reihenfolge hat kann, wenn er an der Reihe ist, auslegen. Es muß jedoch ~~mindestens~~ jede Spielerin einmal ausgespielt haben.
Beispiele von vierzig Punkten:
von sechs bis zehn in einer Farbe
10, Bube, Dame, König einer Farbe
Bube, Dame, König, As einer Farbe,
Zehn o. Buben o. Damen o. Könige o. As von Kreuz, Pik, Herz und Karo
Auch beim ersten Auslegen dürfen Joker verwandt werden.
Es ist zu beachten, daß das As nur in Verbindung mit dem König zehn Punkte zählt. In Verbindung mit der zwei und ohne König zählt das As nur einen Punkt.

7. Wer einmal 40 Punkte ausgelegt hat, der kann dann auch jeweils drei Karten in ~~Reihenfolge~~ Reihenfolge auslegen oder an bereits ausgelegte Karten anlegen und Joker gegen Karten eintauschen, die durch Joker ersetzt wurden. Man kann nur die von den Mitspielerinnen ausgelegten Joker eintauschen.
8. Beim Auslegen dürfen zwei Joker nicht nebeneinander ausgelegt werden.
 Beispiel: 10 Joker Dame Joker = ja 10 Joker Joker König = nein
9. Es gilt der Grundsatz "Tisch hat sein Recht". Karten, die auf dem Tisch liegen, können somit nicht wieder aufgenommen werden und anders gelegt werden usw..
 Legt eine Spielerin falsch aus (falsche Reihenfolge oder keine vierzig Punkte zuerst usw.), so hat sie die Karten wieder aufzunehmen. Sie kann erst wieder auslegen, wenn sie wieder an der Reihe ist.
10. Die Farbenreihenfolge lautet: Kreuz Pik Herz Karo
 Legt jemand beispielsweise Kreuz As Joker Karo As aus, so bekommt man den Joker für das Anlegen des Pik As eingetauscht, nicht aber für das Herz As. In solchen Fällen gilt der ausgelegte Joker immer für die erste ~~XXXXXX~~ (von oben gesehene) fehlende Farbe.
11. Romme'- Hand erzielt die Spielerin, die nach Ablauf von mindestens einem Umlauf oder später auf einmal ohne vorheriges Auslegen 40 Punkte auslegt und alle (bis auf eine) weiteren Karten auslegt ~~.....~~. ~~.....~~
~~.....~~. Eine Karte muß zur Beendigung des Spiels (wie bei allen Spielen) auf den aufgedeckten Stapel geworfen werden.
12. Nach Beendigung eines Spiels müssen die in der Hand gehaltenen Karten den Mitspielerinnen laut vorgezählt werden.
13. Spielkartenwerte zum Auszählen der Punkte:
- | | | |
|------------------------|---|-----------|
| As, König, Dame, Bube, | = | 10 Punkte |
| Joker | = | 20 Punkte |
- Alle anderen Karten zählen entsprechend ihrem Zahlenwert
 Bei Romme'- Hand werden die Punkte verdoppelt.