

Klop- Rummy

Rang der Karten

K (hoch), Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, A. (Bei vielen Formen von Rommé kann das Ass entweder einen hohen oder niedrigen Rang haben).

Das Austeilen

Der Dealer gibt jeweils eine Karte verdeckt, beginnend mit dem Spieler auf der linken Seite. Wenn zwei Personen spielen, erhält jede Person 10 Karten. Wenn drei oder vier Personen spielen, erhält jede Person sieben Karten; wenn fünf oder sechs spielen, erhält jede Person sechs Karten. Die restlichen Karten werden verdeckt auf den Tisch gelegt und bilden den Vorrat.

Die oberste Karte des Vorrats wird aufgedeckt und wird zur aufgedeckten Karte. Sie wird neben den Vorrat gelegt, um den Ablagestapel zu beginnen.

Wenn zwei Personen spielen, gibt der Gewinner jedes Blattes das nächste. Wenn mehr als zwei Personen spielen, geht das Blatt an den nächsten Spieler auf der linken Seite über.

Ziel des Spiels

Jeder Spieler versucht, übereinstimmende Sätze zu bilden, die aus Gruppen von drei oder vier einer Art oder aus Sequenzen von drei oder mehr Karten der gleichen Farbe bestehen.

Das Spiel

Die Spieler ziehen oder nehmen die Karte auf und werfen sie dann wie bei Rommé ab, aber sie verschmelzen keine Karten auf dem Tisch oder legen die Karten der anderen Spieler ab. Jeder Spieler kann vor dem Ablegen anklopfen und damit das Blatt beenden. Er wirft dann ab, trennt seine Mischungen (jeden beliebigen übereinstimmenden Satz) von nicht übereinstimmenden Karten und verkündet die Anzahl der nicht übereinstimmenden Karten. Jeder Gegner trennt dann seine Mischungen von den nicht übereinstimmenden Karten und verkündet ebenfalls die Anzahl seiner Karten.

Rausgehen

Wenn ein Spieler alle seine Karten loswird, gewinnt er das Spiel.

Wenn alle seine verbleibenden Karten übereinstimmen, darf der Spieler sie in seiner letzten Runde ablegen, ohne sie abzuwerfen. Damit ist das Spiel beendet, und es wird nicht weiter gespielt.

Wenn die letzte Karte des Vorrats gezogen wurde und kein Spieler hinausgegangen ist, darf der nächste Spieler der Reihe nach entweder die oberste Karte des Ablagestapels nehmen oder den Ablagestapel umdrehen, um einen neuen Vorrat zu bilden (ohne ihn zu mischen), und die oberste Karte ziehen. Das Spiel geht dann wie zuvor weiter.

Der Spieler mit dem niedrigsten Wert gewinnt die Zählungsdifferenz von jedem Gegner plus 25 Punkte, wenn er auf Rommé geht. Wenn ein anderer Spieler den Klopfer für die niedrige Zählung unentschieden spielt, gewinnt dieser Spieler anstelle des Klopfers. Hat der Klopfer nicht den niedrigsten Wert, zahlt er eine Strafe von 10 Punkten plus der Zählungsdifferenz an den Spieler mit dem niedrigsten Wert, der die Hand gewinnt.