

XVIII



IIIAAX

XIX



XIX

XX



XX

RÖMER SCHNAPPEN



Idee und Gestaltung:



Wolfgang Schmidt

XXI

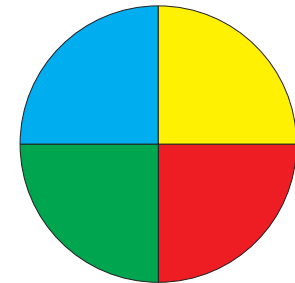


IXX

I



I



X



X

XI



IX

XII



IIX

XIII



IIIX

XIV



ΛIX

XV



ΛX

XVI



IΛX

XVII



IIΛX

II

III

II

II

III

III

III

III

IV

IV

ΛI

ΛI

V

V

Λ

Λ

VI

VI

IA

IA

VII

VII

IIA

IIA

VIII

VIII

IIIA

IIIA

IX

IX

XI

XI

II

II

II

II

III

III

III

III

IV

IV

ΛI

ΛI

V

V

Λ

Λ

VI

VI

IA

IA

VII

VII

IΛ

IΛ

VIII

VIII

IIL

IIL

IX

IX

XI

XI

RÖMERSCHNAPPEN

Ziele: Verwenden der römischen Zahlen bis XXI, Regelbewusstsein

48 Spielkarten	und ihre	Werte:
33 Farbkarten (rot,gelb,grün,blau):		
o II bis IX in 4 Farben	...	je 5 Punkte
o eine Vierfarbenkarte	...	0 Punkte
14 Römerkarten (grau)		
o X-XX	...	je 10 Punkte
o I und XXI	...	je 20 Punkte
o Lorbeerkarte	...	0 Punkte
1 „Schnappkarte“ (gold)	...	0 Punkte

Stechkraft der Karten:

Die Trumpffarbe (siehe Ablauf) sticht im Spiel alle anderen Farbkarten. Innerhalb einer Farbe sticht die jeweils höhere Karte. Es besteht immer Farbzwang. (Die Mitspieler müssen eine Karte der gleichen Farbe zugeben!) Hat ein Mitspieler diese Farbe nicht, so kann er die Trumpffarbe zugeben und damit stechen. Die Vierfarbenkarte ist immer Trumpf und immer die höchste Farbkarte. Wird sie von jemand ausgespielt, so können die Mitspieler eine beliebige Farbkarte zugeben. Nur wenn ein Mitspieler keine Möglichkeit hat eine der 33 Farbkarten zuzugeben, kann er eine Römerkarte ins Spiel bringen und mit dieser (auch mit der II!) stechen. (Sonderfall: Wird die Vierfarbenkarte ausgespielt oder auf eine ausgespielte Farbkarte zugegeben, so sticht diese auch eine zugegebene Römerkarte.) Spielt jemand eine Römerkarte aus, so besteht auch hier Farbzwang (grau). Nur wenn jemand keine Römerkarte hat, kann er eine Farbkarte zugeben, die aber in jedem Fall gestochen wird. (Das gilt an dieser Stelle auch für die Vierfarbenkarte!)

Die Römerkarte mit der höchsten Zahl sticht. Die Lorbeerkarte ist die höchste Römerkarte.

Die Schnappkarte kann jederzeit ausgespielt oder zugegeben werden. Sie sticht in jedem Fall! Wird sie von einem Spieler ausgespielt, so dürfen die Mitspieler beliebige Karten zugeben.

Ablauf: (2, 3, 4, 6 oder 8 Spieler sind möglich.)

Der Geber gibt jedem Spieler im Uhrzeigersinn zuerst drei und dann zwei Karten. Der erste Spieler, der die Karten erhält, ist der Rufer. Er muss mit den ersten drei Karten eine „Atout“- oder Trumpffarbe bestimmen, bevor er die restlichen zwei Karten aufnimmt. Die restlichen Karten kommen verdeckt in den Talon. Solange sich Karten im Talon befinden, ergänzen die Spieler nach jeder Spielrunde ihre Kartenanzahl wieder auf 5. In der ersten Spielrunde spielt der Rufer aus. In den weiteren Runden derjenige der gestochen hat.

Spielende:

Das Spiel endet, wenn der Talon aufgebraucht und alle Karten ausgespielt sind. Jeder Spieler zählt die Punkte seiner Stiche (siehe Werte der Karten) zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Hinweis:

Natürlich können die Regeln verändert werden. Soll zum Beispiel mehr gerechnet werden, so könnten die Kartenwerte mit den aufgedruckten römischen Zahlen gleichgesetzt werden. Interessant wäre auch, die Kinder von Beginn an völlig eigene Regeln entwickeln zu lassen.

II

II

II

II

III

III

III

III

IV

IV

ΛI

ΛI

V

V

Λ

Λ

VI

VI

IA

IA

VII

VII

IIΛ

IIΛ

VIII

VIII

IIIΛ

IIIΛ

IX

IX

XI

XI

II

II

II

II

III

III

III

III

IV

IV

ΛI

ΛI

V

V

Λ

Λ

VI

VI

IA

IA

VII

VII

IIΛ

IIΛ

VIII

VIII

IIIΛ

IIIΛ

IX

IX

XI

XI