

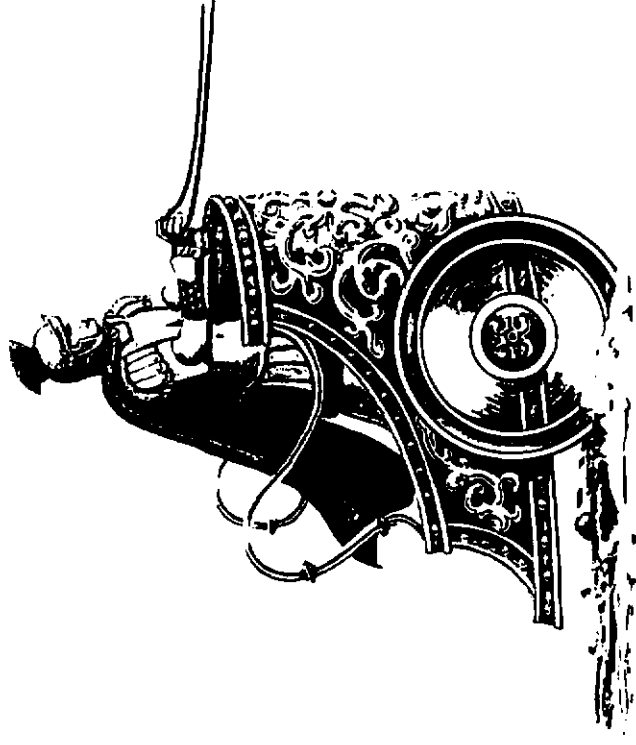
RÖMER— . . . in aller Kürze . . .

- Zu Beginn** — Alle 105 Karten mischen, 15 Karten an jeden Spieler austeilen. Der Spieler links vom Geber beginnt.
- Trumpf wählen** — Jeder wählt eine Trumpffarbe und legt eine entsprechende Karte offen aus. Neue Karte ziehen.
- Anlegen** — Beliebige Karte verdeckt an die Trumpfkarte anlegen.
Neue Karte ziehen. Weiter im Uhrzeigersinn.
- Ausspielen** — Jeder kann beliebige Karte anspielen bzw. ausspielen. Wird Stich getrumpft darf nur Gewinner neue Karte ziehen. Sonst gewinnt höchste Karte der angespielten Farbe das Anspielrecht und jeder der bedient hat, darf neue Karte ziehen.
- Karte verlieren** — Wer seine angespielte Trumpffarbe nicht bedient, verliert die letzte ausliegende Karte an den Gewinner. Der Gewinner muß die Karte nehmen und bei sich anlegen.
- Spielende** — Bei kompletten Gespann eines Spielers (Streitwagen und sechs Pferde).
- Wertung** — Jede Karte gibt Punkte gemäß ihrem römischen Zählwert. Karten der eigenen Trumpffarbe vervielfachen den Zählwert nach ihrer Position (also doppelt, dreifach ... siebenfach). Alle Karten einzeln berechnen und dann addieren.
- Ende** — Bei 500 und mehr Punkten gibt's die Siegerehrung.

Wichtig: Einmal ausgelegte Karten dürfen nicht mehr aufgedeckt und angesehen werden!

RÖMER

von Rudolf Ross



HEXAGAMES®

Spielanleitung

© HEXAGAMES® F.A.N. Verlags GmbH, 1990, W.-GERMANY

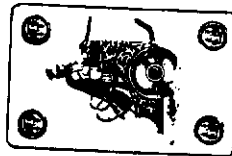
RÖMER

Ein ungewöhnliches „Wagenrennen“ für 2 bis 4 Spieler.

Jeder Spieler versucht ein Gespann mit möglichst wertvollen Pferden vor seinen Streitwagen zu spannen. Taktik und Mut zum Risiko sind ausschlaggebend, denn jeder Spieler bestimmt selbst, welche seiner Karten er zum Einsatz bringt. Das vorgeschriebene Bedienen ausgespielter Farben existiert bei RÖMER nicht. Dafür kann man sicher geglaubte Vierbeiner an die Mitspieler verlieren — aber vielleicht will man das ja gerade. Sobald ein Streitwagen 6 Pferde vorgespannt hat, endet ein Spiel und der Wert der Gespanne wird ermittelt. Doch erst nach einigen „Rennen“ wird sich zeigen, wem der Siegeskranz zusteht.

Die Karten

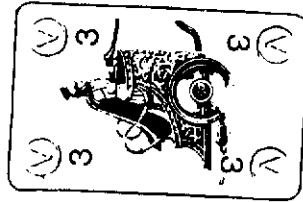
RÖMER besteht aus 105 Spielkarten in 5 Farben mit einem Pferd auf der Rückseite. Jede Farbe besitzt 21 Karten. Sieben dieser Karten zeigen den Kopf des Julius Caesar auf einer alten römischen Münze. Dieser „Caesar“ hat einen Kampf- und Zählwert von Null.



Karten-vorder-seite



Kartenrückseite



Die anderen 14 Karten einer Farbe weisen jeweils einen Kampfwert und einen Zählwert auf. Der **Kampfwert** ist in **arabischen** Ziffern (1 bis 7) dargestellt. Der **Zählwert** ist in Form von alten Münzen und in **römischen** Ziffern (III,V,X und XX) abgebildet.



Die 21 Karten einer Farbe

Kampfwerte	Zählwerte (Anzahl der Karten je Zählwert)					Anzahl der Karten je Kampfwert
	Caesar (0)	III (3)	V (5)	X (10)	XX (20)	
0	7					7
1		1	1			2
2		1	1			2
3		1	1			2
4		1	1			2
5		1	1	1		2
6		1	1	1	1	2
7		1	1	1	1	2

Anzahl der Karten je Farbe

21

Spielvorbereitung

Ein Spieler wird zum Geber bestimmt. Er mischt gründlich alle 105 Karten und teilt jedem Spieler verdeckt **15 Karten** aus. Der Rest der Karten wird als Ergänzungsstapel verdeckt auf die Mitte des Tisches gelegt.

Wird dieser Stapel aufgebraucht, werden die abgelegten Karten gemischt und bilden den neuen Ergänzungsstapel.

Der Spielverlauf

1. Der persönliche Trumpf

Jeder Spieler entscheidet sich an Hand seiner 15 Karten für eine persönliche Trumpffarbe. Beginnend mit dem Spieler links vom Geber legt jeder eine Karte seiner gewählten Farbe offen vor sich auf den Tisch und zieht eine Karte vom Ergänzungsstapel. Es ist durchaus möglich, daß mehrere Spieler sich für dieselbe Trumpffarbe entscheiden.

1.1 Trumpffarbe wechseln

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann er seine Trumpffarbe wechseln. Dazu muß er seine gesamte Auslage (den persönlichen Trumpf und bereits angelegte Karten) auf den Ablagestapel werfen. Danach spielt er eine neue, persönliche Trumpffarbe aus und ergänzt diese Karte vom verdeckten Stapel.

2. Die Spielaktionen

Ein Spieler hat grundsätzlich die Möglichkeit zwischen zwei Aktionen.

1. Er kann verdeckt eine Karte an seinen Streitwagen, bzw. an seinen persönlichen Trumpf anlegen oder
2. er spielt eine Karte aus, um seine Mitspieler bei ihren Vorhaben zu behindern oder um eventuell Karten zu gewinnen.

2.1 Das Anlegen

Ein Spieler wählt eine beliebige Karte aus seiner Hand und legt sie verdeckt an seine ausliegende Trumpfkarte an. Die Karte wird so angelegt, daß sie vor dem Streitwagen ein Gespann eröffnet oder fortsetzt. Ein Spieler der eine Karte anlegt, darf diese vom verdeckten Stapel ergänzen. Der links von ihm sitzende Spieler setzt dann das Spiel fort.

Jede ausgelegte Karte (auch die Trumpfkarte) bringt am Ende des Spiels Punkte gemäß ihrem römischen Zählwert. Angelegte Karten der persönlichen Trumpffarbe vervielfachen ihren Wert (siehe unter „4. Die Wertung“).

Ein „Caesar“ kann ebenfalls angelegt werden, bringt jedoch keine Punkte, verlängert aber das Gespann.

Einmal ausgelegte Karten dürfen während des gesamten Spiels nicht mehr aufgedeckt werden.

Beispiel für eine Auslage.



2.2 Das Ausspielen

Will ein Spieler keine Karte anlegen, so muß er eine Karte ausspielen. Alle anderen Spieler müssen reihum ebenfalls eine Karte spielen. Jeder Spieler kann frei entscheiden, welche Karte er spielt. Niemand ist gezwungen, die zuerst angespielte Karte in Farbe oder Zahl zu bedienen.

2.2.1 Trumpfen

Ein Spieler kann einen Stich trumpfen, indem er eine Karte mit seiner persönlichen Trumpffarbe ausspielt. Er gewinnt dann den Stich.

Ein Trumpfen ist nur möglich, wenn die angespielte Farbe nicht mit der persönlichen Trumpffarbe identisch ist. Die eigene Trumpffarbe kann man nur bedienen, niemals trumpfen!

Trumpfen mehrere Spieler mit ihrer Farbe, dann gewinnt die Trumpfkarte mit dem höchsten Kampfwert, bei Gleichstand gewinnt die zuerst gespielte Karte.

Wird ein Stich getrumpft, dann darf nur der Spieler, der den Stich gewonnen hat eine neue Karte vom Ergänzungsstapel ziehen. Dieser Spieler setzt auch das Spiel fort.

Achtung! Die Karten eines Stiches sind für den weiteren Spielverlauf und für die spätere Wertung ohne jede Bedeutung. Diese Karten werden offen abgelegt und bilden den Ablagestapel.

2.2.2 Bedienen

Wird ein Stich nicht getrumpft, gewinnt ihn der Spieler, der die Karte mit dem höchsten Kampfwert der angespielten Farbe ausgespielt hat. Fallen gleichhohe Karten, dann gewinnt die zuerst ausgespielte.

Nur die Spieler, die die angespielte Farbe bedienen haben, dürfen eine neue Karte vom Ergänzungsstapel ziehen. Hierbei beginnt der Spieler, der den Stich gewonnen hat. Dieser Spieler setzt auch das Spiel fort. Die Karten des Stiches kommen auf den Ablagestapel. Bei RÖMER werden nur die Farben bedient. Kampfwerte oder Zählwerte können niemals bedient werden.

2.2.3 Nicht Bedienen

Ein Spieler, der eine angespielte Farbe nicht bedient, darf keine neue Karte vom Ergänzungsstapel ziehen.

Wird die Trumpffarbe eines oder mehrerer Spieler angespielt, und dieser Spieler kann oder will nicht bedienen, so verliert dieser Spieler eine Karte seiner Auslage an den Spieler, der den Stich gewonnen hat. Der Spieler, der seine Trumpffarbe nicht bedient hat muß die letzte Karte seiner Auslage (dies kann durchaus auch die Trumpfkarte sein) an den Spieler geben, der den Stich gewonnen hat. Dieser muß die gewonnene Karte in seine Auslage anlegen,

ohne sich die Karte anzusehen. Gewinnt ein Spieler mehrere Karten mit einem Stich, so legt er sie, in der Reihenfolge wie die Spieler am Tisch sitzen, in seine Auslage. (Uhrzeigersinn)

3. Ende eines Spiels

Sobald ein Spieler **sieben** Karten in seiner Auslage hat, endet ein Spiel sofort. Er besitzt nun einen Streitwagen und sechs Pferde.

4. Die Wertung

Bei Ende eines Spiels drehen **alle** Spieler ihre ausliegenden und verdeckten Karten um und ermitteln den Wert ihres Streitwagens. Jede ausliegende Karte wird einzeln gewertet und schließlich die Gesamtsumme des Gespanns, inklusive des Streitwagens, errechnet.

Der Wert jeder Karte entspricht ihrer römischen Ziffer. Der „Caesar“ besitzt keinen Wert. Alle ausgelegten Karten der persönlichen Trumpffarbe **vervielfachen ihren Wert** entsprechend ihrer Position im Gespann.

Position „Eins“ ist immer eine Trumpfkarte. Eine Trumpffarbenkarte auf Position „Zwei“ verdoppelt ihren Wert, eine Trumpffarbenkarte auf Position „Drei“ verdreifacht ihren Zählwert. Eine Trumpffarbenkarte auf der siebten Position erhält den siebenfachen Wert. Maximal können 140 Punkte mit einer einzelnen Karte gewonnen werden, wenn die „XX“ in der persönlichen Trumpffarbe auf der siebten Position liegt.

Alle Werte der einzelnen Karten werden addiert und dieser Gesamtwert eines jeden Gespanns notiert.

Trumpfkarte

Farbe	Trumpfkarte						
	rot	grün	rot	gelb	blau	rot	rot
Position	1	2	3	4	5	6	7
Wert	5	10	0	0	10	5	20
Punkte	5	10	0	0	10	30	140 = 195

5. Ende einer Partie

Wer als Erster nach mehreren Spielen 500 oder mehr Punkte erreicht, dem gebührt der Lorbeerkranz des Siegers. Der Wert von 500 Punkten kann beliebig nach oben erhöht werden, wenn man eine längere Partie wünscht.

Besonderheiten

Bei RÖMER kann es unter Umständen zu Situationen kommen, die so selten sind, daß wir sie aus der Grundregel ausgespart haben und sie nun nachreichen.

- Ein Spieler besitzt bereits ein Gespann mit 5 Pferden. Nun gewinnt er mit einem Stich 3 Karten. Die Mitspieler verlieren auf jeden Fall ihre Pferde, der Gewinner darf sich aber nur die Karte des Spielers nehmen, der ihm im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt. Da er damit seine Auslage auf 7 Karten bringt, endet das Spiel sofort.
- Ein Spieler verliert seine ausliegende persönliche Trumpffarbe. Dadurch ist er automatisch **sofort** an der Reihe, unabhängig vom aktuellen Spielverlauf. Er muß sofort eine neue Trumpfkarte spielen und zieht eine Karte vom Ergänzungsstapel. Der Spieler links von ihm setzt dann das Spiel fort.
- Hat nur noch ein Spieler Karten auf der Hand, kann er sofort so viele Karten auslegen, bis sein Gespann komplett ist oder auch er keine Karten mehr besitzt. Das Spiel endet dann sofort.
- Hat ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand, nimmt er weiterhin am Spiel teil. Immer wenn seine Trumpffarbe gespielt wird, verliert er seine letzte ausliegende Karte, da er nicht bedienen kann.
- Ein Spieler, der weder Karten auf den Hand, noch eine Auslage besitzt, scheidet aus dem laufenden Spiel aus.