

✂ Schneide die Karten an der gestrichelten Linie aus.

✂ Schneide die Karten an der gestrichelten Linie aus. ✂ S

Beide die Karten an der gestrichelten Linie aus.

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach.  
Anschrift aufbewahren.

Schneide die Karten an der gestrichelten Linie aus.

Schneide die Karten an der gestrichelten Linie aus.

Schneide die Karten an der gestrichelten Linie aus.

Schneide die Karten an der gestrichelten Linie aus.

### Jeder Spieler ist noch einmal dran

Kann ein Spieler alle seine Karten ablegen, ist in dieser Runde jeder andere Spieler noch einmal dran. Jeder Spieler führt dabei einen **normalen Spielzug** durch, darf nun aber **auch nur einen Teil** seiner Handkarten ablegen, wenn er damit eine oder mehrere Kombination bilden kann. Die Spieler versuchen so, die Zahl ihrer Handkarten und damit die Punkte so gut wie möglich zu verringern.

## Ende der Runde und Wertung

Nachdem jeder Spieler noch einmal einen Spielzug gemacht und eventuell Karten abgelegt hat, endet die Runde mit der Wertung. Jeder Spieler bekommt für die Karten, die er noch auf der Hand hat, **Punkte** aufgeschrieben:

3-10	3-10 P.	Joker	5
Bube (J)	11 P.	Zusätzliche	2
Dame (Q)	12 P.	Joker dieser	
König (K)	13 P.	Runde	

Die Aufgabe des Kartengebers wechselt zum nächsten Spieler im Uhrzeigersinn. Er mischt alle Karten und teilt jedem Spieler **eine Karte** mehr aus als in der Vorrunde.

**SPIELEND**

Das Spiel endet nach der sechsten Runde. Der Spieler, der insgesamt die wenigsten Punkte gesammelt hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

© 2015 Cannei, LLC. All rights reserved. FIVE CROWNS® and SET® are registered trademarks of Cannei, LLC. Manufactured and distributed by AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach, Germany, under license from Set Enterprises, Inc.

**FIVE CROWNS**  
**KÖNIGS-ROMMÉ**

Von der Erfinderin von SET

The image shows the logo for the card game 'Five Crowns Königs-Romme'. It features a yellow crown with five colored jewels (green, red, blue, yellow, green) and the text 'FIVE CROWNS' and 'KÖNIGS-ROMMÉ'. To the right, the text 'Von der Erfinderin von SET' is displayed, with 'SET' in a large, stylized font. Below the text, four playing cards are shown: the 10 of Spades, the 10 of Hearts, the 10 of Clubs, and the 10 of Diamonds, each featuring a different royal figure.

von Marsha J. Falco

## Das Rommé-Spiel mit der 5. Farbe

**Spieler:**  
2–5 Spieler

**Alter:**  
ab 8 Jahren

**Dauer:**  
ca. 25 Minuten

**Inhalt:**  
58 Spielkarten

**Spielziel:**  
Wer seine Karten geschickt ablegt und dadurch die wenigsten Punkte sammelt, gewinnt.

**Das Originalspiel mit 116 Karten  
für 2-7 Spieler gibt es im Spielwarenhandel.**



## SPIELIDEE

Jede Runde bekommen die Spieler eine Karte mehr auf die Hand. Die Karten gilt es gut zu kombinieren, um sie auf einmal ablegen zu können. Gelingt dieses einem Spieler, ist jeder andere noch einmal an der Reihe, um selbst Karten abzulegen. Jede verbliebene Handkarte zählt am Ende der Runde Punkte. Wer nach sechs Runden davon die wenigsten hat, gewinnt.

## SPIELVORBEREITUNG

Ein Spieler wird Kartengeber der ersten Runde und mischt alle Spielkarten. Er verteilt an jeden Spieler:

- in der ersten Runde 3 Karten,
- in der zweiten Runde 4 Karten,
- usw.
- in der sechsten (= letzten) Runde 8 Karten.

Nicht verteilte Karten bilden einen verdeckten Nachziehstapel in der Tischmitte. Die oberste Karte wird umgedreht und offen als erste Karte des Ablagestapels danebengelegt.

Stift und Papier zum Notieren der Punkte werden bereitgelegt.

## SPIELABLAUF

Es beginnt der Spieler links vom Kartengeber, danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn reihum. In seinem Spielzug zieht der Spieler zuerst eine Karte, kann dann wenn möglich Handkarten ablegen und wirft schließlich eine Karte auf den Ablagestapel.

## Karte ziehen / Karte abwerfen

Der Spieler muss zu Beginn seines Spielzugs 1 Karte ziehen: entweder die oberste Karte vom offenen Ablagestapel oder die oberste Karte vom verdeckten Nachziehstapel.

**Anmerkung:** Ist der Nachziehstapel leer, wird der Ablagestapel gemischt und zum neuen Nachziehstapel.

Am Ende seines Spielzugs muss der Spieler 1 Karte offen auf den Ablagestapel werfen.

## Karten ablegen und Einläuten des Rundenendes

Die Spieler versuchen durch das Nachziehen und Abwerfen von Karten alle ihre Handkarten zu Kombinationen (Sätze und Reihen) zu arrangieren. Kann ein Spieler nach dem Nachziehen einer Karte alle seine Handkarten zu gültigen Kombinationen verbauen, darf er sie auf einmal offen vor sich ablegen.

**Achtung:** Nach dem Ablegen muss er noch eine Handkarte übrig haben, die er abwerfen kann.

## Kombinationen zum Ablegen

Es gibt zwei verschiedene Kombinationen zum Ablegen der Karten: Sätze und Reihen.

**Satz:** Ein Satz besteht aus mindestens 3 Karten mit dem gleichen Wert.

**Reihe:** Eine Reihe besteht aus mindestens 3 Karten der gleichen Farbe mit direkt aufeinanderfolgenden Werten. Dabei folgen auf die Karte „10“ die Karten „Bube“ (J), „Dame“ (Q) und „König“ (K).

## Joker

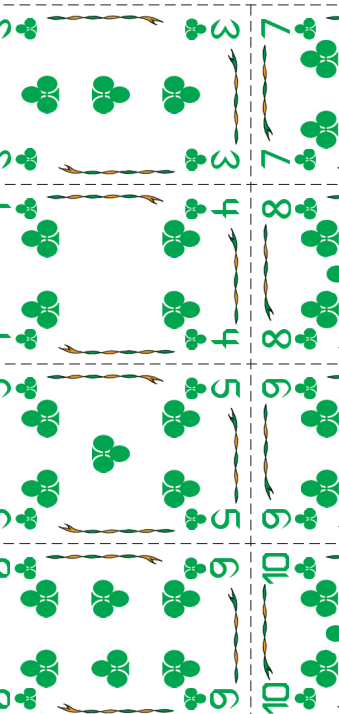
Fehlende Karten in den Kombinationen können durch Joker ersetzt werden. In jeder Runde gibt es zwei verschiedene Arten von Joker:

**Allgemeine Joker:** Hiervon sind insgesamt 3 Karten im Spiel.

**Zusätzliche Joker einer Runde:** In jeder Runde werden alle 5 Karten eines Wertes zu zusätzlichen Jokern. In der ersten Runde, wenn 3 Karten ausgeteilt werden, sind es die Karten mit dem Wert „3“, in der zweiten Runde, wenn 4 Karten ausgeteilt werden, die Karten mit dem Wert „4“ usw.

**Anmerkung:** Für eine Kombination können beliebig viele Joker verwendet werden.

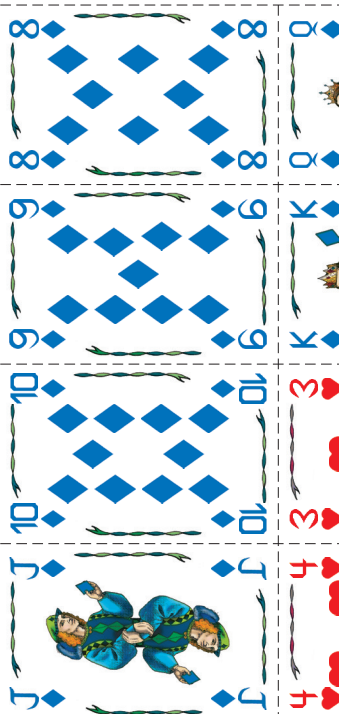
Schneide die Karten an der gestrichelten Linie aus.



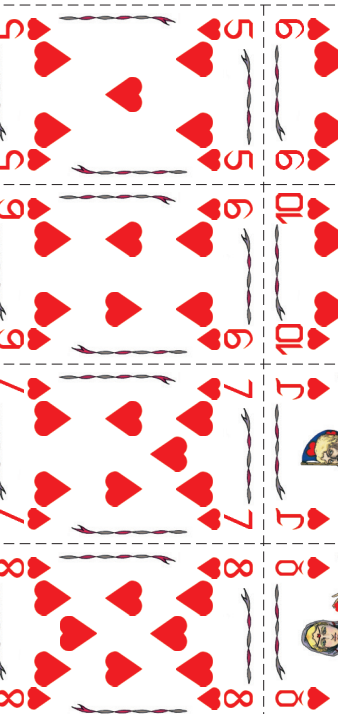
Schneide die Karten an der gestrichelten Linie aus.



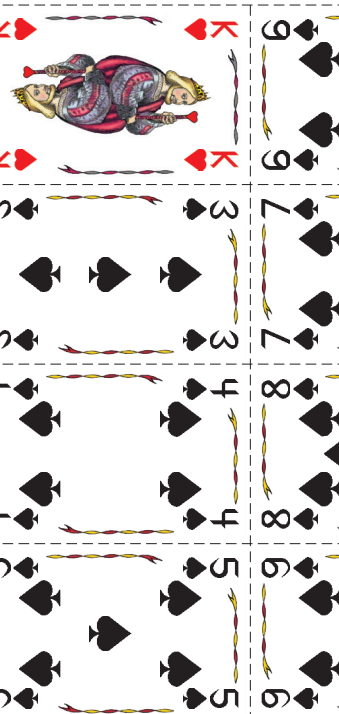
Schneide die Karten an der gestrichelten Linie aus.



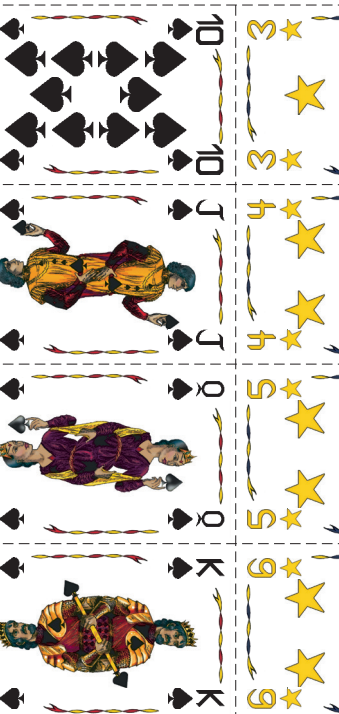
Schneide die Karten an der gestrichelten Linie aus.



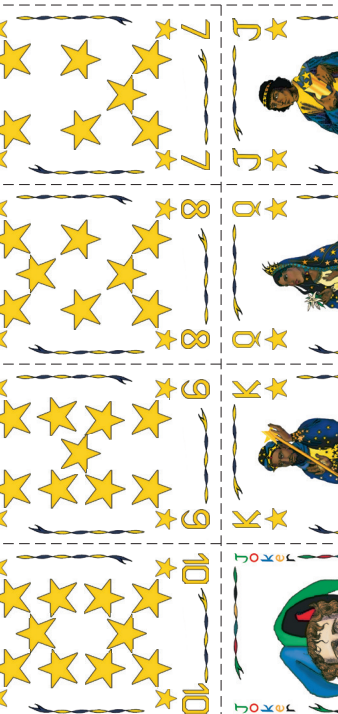
Schneide die Karten an der gestrichelten Linie aus.



Schneide die Karten an der gestrichelten Linie aus.



Schneide die Karten an der gestrichelten Linie aus.



Schneide die Karten an der gestrichelten Linie aus.



Der Klassiker  
für schnelle Kombinierer

Das Stichspiel  
mit dem Kniff

Das Buchstaben-  
Rommé

Das Spiel  
für kleine Kombinierer