

Spielregel **ROSERL** am Computer

ROSERL (manche sagen auch LORUM) ist ein Kartenspiel für 4 Personen und wird mit einer alten sächsischen Skat-Karte mit 32 Karten gespielt. Die 4 Personen heißen Links, Mitte, Rechts, Spieler. Der Computer übernimmt das Spiel für die Personen Links, Mitte, Rechts. Die Person ‚Spieler‘ wird von Dir gesteuert. Du klickst auf die Karte, die Du ausspielen willst. Falsch zugeben wird vom Computer verhindert. Ein Stich besteht immer aus je einer Karte der 4 Personen. Am Ende eines Stiches muss der Spieler auf die grüne Spielfläche klicken oder die Enter-Taste drücken.

Während des Spiels kommen diverse Hinweise oder Bemerkungen, diese verschwinden, wenn Du auf ‚OK‘ klickst oder die Enter-Taste drückst.

ROSERL besteht aus vier Runden zu je sechs Spielen. Bei RoserIM kannst Du am Ende von jedem Spiel entscheiden, ob Du dieses Spiel wiederholen willst, oder ob Du mit dem nächsten Spiel fortsetzen willst. Bei RoserIO entfällt die Entscheidungsmöglichkeit. Nach jedem Spiel kommt ein neuer Ausspieler dran, der nächste im Uhrzeigersinn. ROSERL kann ab der zweiten Runde abgebrochen und mit dem abgebrochen Punktestand wieder aufgenommen werden. Dazu muss ROSERL mit dem Menü ‚Beenden‘ beendet werden. Beim Beenden über das Schließ-Kreuz wird der Punktestand nicht gespeichert.

Gewinner nach der vierten Runde wird derjenige Spieler, der die wenigsten Punkte hat. Er wird in die Tabelle ‚Bestwerte‘ aufgenommen.

Der Punktestand kann jederzeit über das Menü ‚Spiel-Abrechnung zeigen‘ oder durch Drücken der Tastenkombination Strg+S aufgerufen werden.

ROSERL ist eine Abkürzung und steht für die 6 Spielarten, aus denen sich eine Runde zusammensetzt.

- R = Rote Karten, bei diesem Spiel muss man versuchen, keine roten Karten zu bekommen. Bei den ersten 2 Stichen darf keine rote Karte ausgespielt oder abgeworfen werden (es sei denn, ein Spieler hat tatsächlich nur Rote).
- O = Ober, bei diesem Spiel muss man versuchen, keine Ober zu bekommen.
- S = Stiche, bei diesem Spiel muss man versuchen keine Stiche zu bekommen.
- E = Erster Stich und letzter Stich, bei diesem Spiel muss man versuchen, weder den ersten Stich noch den letzten Stich zu bekommen.
- R = Roter König, bei diesem Spiel muss man versuchen nicht den roten König zu bekommen.
- L = Lorum, bei diesem Spiel muss man versuchen bis zum Spielende soviel wie möglich Karten abzulegen.

Das Ausspielen und Bedienen

Der Ausspieler bestimmt die Farbe der Karte, die bei jedem Stich von den Mitspielern zugegeben werden muss. Wer die ausgespielte Farbe nicht hat, kann eine andere Farbe abwerfen. Einen Stich bekommt immer der Spieler, der die höchste Karte der ausgespielten Farbe hingelegt hat. Wer einen Stich bekommen hat, muss beim nächsten Stich ausspielen. Der Rangfolge der Karten von unten nach oben lautet: 7 – 8 – 9 – 10 – Unter – Ober – König – Ass.

Die Spielwertung

Am Ende eines Spieles werden die Minuspunkte ermittelt. Diese verteilen sich in einer Runde von Spiel zu Spiel wie folgt:

R - jede rote Karte wird mit einem Minuspunkt bestraft.

O - jeder Ober wird mit zwei Minuspunkten bestraft.

S - jeder Stich wird mit einem Minuspunkt bestraft.

E - der erste Stich und der letzte Stich wird mit jeweils 4 Minuspunkten bestraft

R - der rote König wird mit 8 Minuspunkten bestraft. Das Spiel ist zu Ende sobald der rote König hingelegt wird.

L - jede Karte, die ein Mitspieler bei Ende der Lorum - Runde noch besitzt, wird mit einem Minuspunkt bestraft.

Regeln für Lorum:

Lorum wird ähnlich einer Wunsch-Patience gespielt. Es müssen aufsteigende Kartenfolgen einer Farbe mit maximal 4 Karten aufgelegt werden.

1. Wer die letzte Karte einer Folge hingelegt hat, darf eine neue Folge beginnen.
2. Auch wenn eine Kartenfolge nicht bis zu 4 Karten aufgefüllt werden kann, weil die dazu nötigen Karten schon auf dem Tisch liegen, oder weil es keine höhere Karte gibt (das ist der Fall beim Ass) darf der Spieler, der die letztmögliche Karte der Kartenfolge hinlegt, erneut ausspielen.

Beispiel: ich habe Eichel-7 und Eichel-10, aber nicht Eichel-8 und nicht Eichel-9. Ich spiele trotzdem Eichel-7 an, ein Mitspieler muss Eichel-8 besitzen und hinlegen, wieder ein Mitspieler muss Eichel-9 besitzen und hinlegen, ich spiele Eichel-10, das ist die letzte Karte einer Folge, darum darf ich erneut ausspielen.

Asse dürfen sofort ohne eine Kartenfolge aufzubauen hingelegt werden.

Tipp: Wenn man Asse hat sollte man diese zuerst hinlegen, das entspricht der Lorum-Regel 2

Der Ausspieler darf: - an Kartenfolgen abwärts anlegen, also auch an Asse.

Beendet wird das Lorum wenn ein Spieler seine letzte Karte abgelegt hat. Die in den Händen seiner Mitspieler verbleibenden Karten werden als Minuspunkte angeschrieben.