

# Gin Rummy-Regeln

(Teilweise ergänzend bzw. abweichend von den "offiziellen" Regeln!)

## Allgemein

- für 2 Mitspieler
- es wird mit einem Kartenspielen a 52 Blatt gespielt
- jeder Mitspieler erhält 10 Karten
- die verbliebenen Karten bilden verdeckt als Talon abgelegt
- dann wird die erste Karte des Talon offen daneben abgelegt
  
- der Mitspieler kann dann entscheiden, ob er diese Karte aufnimmt und eine von der Hand ablegt oder nicht
- anschließend muss der Geber entscheiden, ob er diese Karte nimmt oder nicht
  
- danach zieht der Mitspieler eine Karte vom Talon und legt anschließend eine Karte ab
  
- der Geber beginnt das Spiel, in dem er entweder Karten auslegt oder aber eine Karte offen auf den Ablagestapel legt
- jeder weitere Spieler beginnt sein Spiel, indem er entweder die von seinem Vorgänger offen abgelegte Karte oder die oberste verdeckte Karte vom Stoß zieht
- als nächster Schritt folgen – soweit möglich – die Meldungen
- am Schluss legt er eine seiner Handkarten offen auf den Ablagestapel

## Meldungen

- ausgelegt werden können entweder
  - **Folgen** – bestehen aus 3 oder 4 aufeinanderfolgenden Karten der gleichen Farbe oder
  - **Sätze** – bestehend aus 3 oder 4 Karten des gleichen Ranges (keine doppelte Farbe)
  
- ein Ass kann nur am Anfang – z. B. A-2-3 – einer Sequenz liegen

optional (d. h. vor Spielbeginn zu vereinbaren)

- ein Ass kann auch am Ende einer Sequenz liegen = D-K-A oder
  
- es sind auch Sequenzen K-A-2 (round the Corner Gin) erlaubt

## Klopfen

- wenn ein Spieler sein Blatt durch neue Karten soweit verbessert hat, das die Augensumme seiner Karten, die er **nicht** als Folgen oder Sequenzen => 10 beträgt, **kann** er klopfen und legt eine Karte auf den Ablagestapel
- es besteht jedoch keine Verpflichtung zu klopfen, man kann weiterspielen, is man ggf. alle Karten in Folgen oder Sequenzen unterbringen kann, also einen Gin erreicht
- nach dem Klopfen legen alle ihre Folgen und Sequenzen aus
- die nicht-verwendbaren Karten daneben
- der Gegner kann – soweit möglich – aus seinen nicht-verwendeten Karten an Folgen oder Sequenzen des Klopfers anlegen

## Punktwerte

- Bube, Dame, König 10
- 9 - 2 nach Kartenwert
- Ass 1

## Abrechnung

- hat der Klopfer weniger nicht-verwendbare Augen dann gewinnt er die Differenz zu den Augen des Gegners als Pluspunkte
- hat jedoch der Gegner – nach Ergänzung der Auslagen des Klopfers gleich oder weniger Punkte so erhält er die Differenz als Pluspunkte zuzüglicher des sogenannten *undercut*-Bonus von 10 Punkten
- sofern der Klopfer alle seine Karten in Kombinationen auslegen kann = Gin, dann erhält der Klopfer zusätzlich zur Differenz der Augen noch den *Gin*-Bonus von 20 Punkten
- zusätzlich erhält der Sieger noch einen *box*-Bonus von 20 Punkten

## Spielende

- gespielt wird, bis einer der Mitspieler 100 Punkte erreicht hat
- hat der Gegner 0 Punkte, erhält der Sieger einen Bonus von 100 Punkten