

5. Chemundo-Rommé

Diese Variante wird mit den anorganischen Verbindungen **und** den organischen Karten gespielt. Eine Mindestzahl von drei Spielern wird empfohlen.

Bei nur zwei Spielern empfiehlt es sich mit 12 statt mit 11 Karten pro Spieler zu spielen.

Anmerkung:

Sind 2 Chemundo Spiele verfügbar, kann auch mit jeweils 2x40 AC- oder 2x40 OC-Kartenblättern und mit insgesamt 6 Jokern gespielt werden. Daraus ergeben sich, wie unten auf Seite 21 genannt, etwas modifizierte Regeln beim Sammeln von Reihen.

a) Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, die Karten in Sätzen, Folgen oder Reihen zu sammeln und abzulegen, d.h. vor sich hin zu legen, oder einzelne Karten an andere Reihen anzulegen.

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler alle seine Karten ablegt hat und damit gewinnt.

b) Vorbereitungen

Zunächst müssen die Aktionskarten aus dem Spiel entfernt werden. Die Joker bleiben im Kartensatz. Insgesamt wird also mit $2 \times 40 + 6 = 86$ Karten gespielt.

Die Spielgruppe benennt einen Spielleiter. Er teilt an alle Spieler 11 Karten aus.

Die übrigen Karten werden als Stapel verdeckt in die Mitte der Spielrunde gelegt. Dies ist der Ziehstapel.

Der Spielleiter deckt vom Ziehstapel die oberste Karte auf und legt sie neben den Ziehstapel. Diese Karte ist die erste Karte des Ablage- oder Abwurfstapels.

Der Spielleiter nimmt das Chemundo-Begleitheft (s- dort S. 19-22) oder die Liste der Verbindungen (-> Tabellen: [Namen & Formeln.pdf](#)) und legt sie verdeckt vor sich.

Anmerkung:

Vor Beginn des Spiels muss festgelegt werden, ob beim Ablegen einer Karte die Verbindung oder das Gefahrensymbol benannt werden muss.

Einsteiger können darauf verzichten. In diesem Fall ist es die Aufgabe des Spielleiters den Namen der abgelegten Verbindung aus der Liste herauszusuchen und den Mitspielern zu nennen. Hinweise zum stufenweisen Einstieg in dieses Ansagen gibt es unter [Karten & Chemie.pdf](#).

c) Spielablauf

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Ein Spielzug beginnt immer damit, dass eine Karte vom Zieh- oder Abwurfstapel gezogen wird und endet mit dem Ablegen einer Karte auf den Ablagestapel.

D. h. der Spieler kann, wie bei Rommé üblich, immer eine neue Karte mit seinen Handkarten austauschen.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Ablegen von Sätzen, Folgen oder Reihen:

Erst ab der **zweiten Spielrunde** haben die Spieler die Möglichkeit Sätze, Folgen oder Reihen abzulegen, die aber bestimmte Bedingungen erfüllen müssen.

Sätze oder Folgen können bestehen aus:

- # OC-Karten mit der gleichen Kohlenstoffanzahl (z. B. 3 x C₃)
oder aus
 - # OC-Karten derselben homologen Reihe (z. B. 3 beliebige Alkohole),
aus
 - # AC-Karten eines Satzes mit gleichen Kationen
und^{*)} dabei jeweils in Kombination mit Anionen
mit der Endung:
-**id** (z. B.: Chlorid, Bromid, Iodid oder Hydroxid) oder
-**at** (z. B.: Nitrat, Sulfat, Carbonat oder Phosphat)
oder aus beliebigen
 - # AC-Karten mit gleichen Anionen (z. B. 3 beliebige Chloride)
- ^{*)} (Änderung gegenüber dem Chemundo-Booklet auf Seite 9: und statt oder)

Um das erste Mal einen Satz Karten ablegen zu können, müssen ferner die folgenden Bedingungen erfüllt sein.

D. h., der Spieler kann

- # einen Satz bestehend aus mindestens **3 OC-Karten**
und
- # einen Satz aus mindestens **3 AC-Karten**
oder
- # nur einen Satz aus mindestens **4 AC-** oder **4 OC-** Karten ablegen.

Anmerkung:

Stehen 2 Chemundo Spiele zur Verfügung, kann mit 2 x 40 OC-Karten und mit 6 Jokern gespielt werden. In diesem Fall müssen die 3 OC-Karten einer homologen Reihe **lückenlos** gesammelt werden. Dies entspricht der üblichen Regel beim klassischen Rom.
Bei nur einem OC-Kartensatz mit einer geringeren Wahrscheinlichkeit passende Karten zu sammeln, können dagegen wie o. g., z. B. 3 beliebige Alkohole gesammelt werden.

Nach dem ersten Ablegen

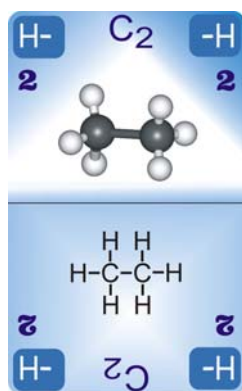
Nach dem ersten Ablegen können beliebige AC- oder OC-Sätze abgelegt werden. Ebenso darf man an bestehende Sätze auch von anderen Spielern anlegen.

Allerdings kann bei den OC-Karten nur an **direkt benachbarte** C-Verbindungen angelegt werden.

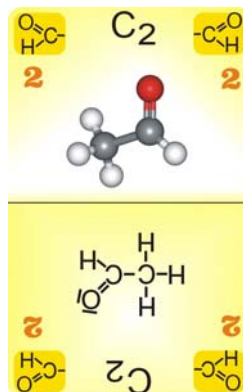
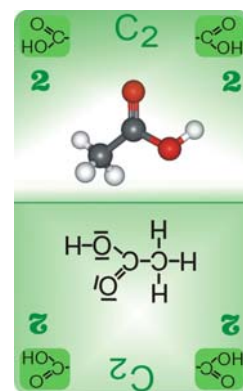
Z. B. kann Propan (C₃) an Butan-Pentan---Heptan (C_{4,5,--7}) angelegt werden.

Erläuterungen und Beispiele zu Sätzen, Folgen oder Reihen**OC-Sätze oder Reihen (Organische Kartensätze)**

Es kann z.B. ein Satz von 3 C₂-Verbindungen wie folgt abgelegt werden:

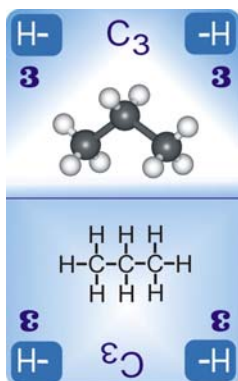


Ethan

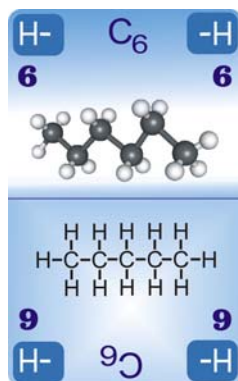
Ethanal
[Acetaldehyd]Ethansäure
[Essigsäure]

Wie bereits o. g., kommt es beim Sammeln und Ablegen von organischen Verbindungen einer homologen Reihen nicht darauf an, dass es sich um aufeinanderfolgende Verbindungen (Anzahl der Kohlestoffatome in Reihe) handelt.

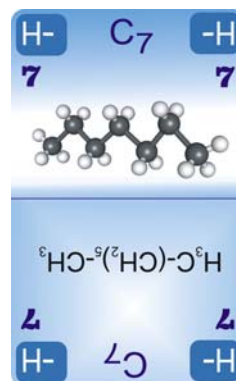
So darf z. B. folgender Satz auch eine Lücke aufweisen:



Propan



Hexan



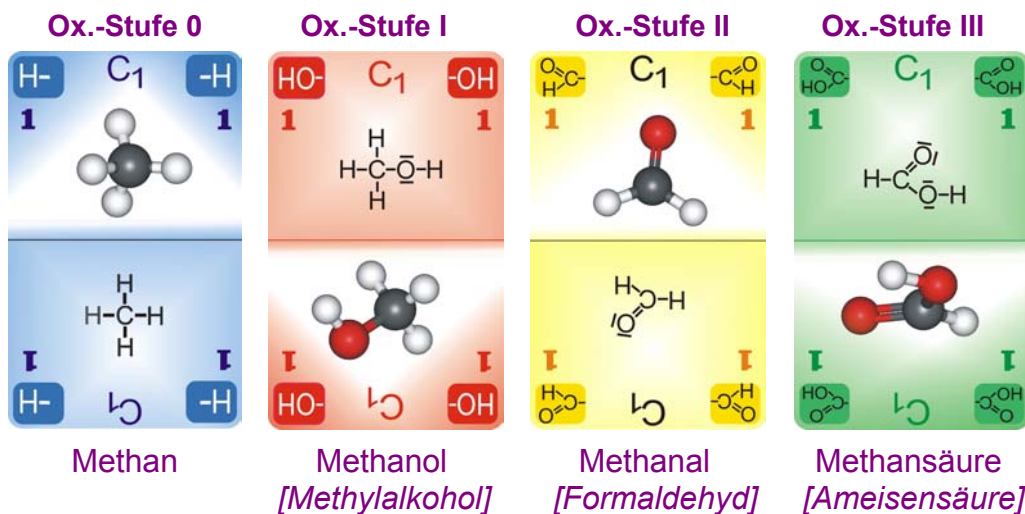
Heptan

Aber als Anlageregeln gilt: **Nur benachbart anlegen!**

Ein Spieler, der später an diese „Reihe“ anbauen möchte, muss dann immer mit direkt benachbarten C-Verbindungen anlegen oder zunächst die Lücken füllen.

D. h.: Ethan (C₂) oder Butan (C₄) könnte angelegt werden, während dagegen C₁ Methan nicht erlaubt wäre.

Ein weiteres Beispiel zum Ablegen zeigt die u. g. Oxidationsreihe mit 4 C₁-Karten. Mit diesem **4er** wären dann bereits alle Ablegebedingungen erfüllt und der Spieler könnte einzelne Karten an andere Kombinationen oder Sätze anlegen oder Joker gegen die entsprechenden Karten tauschen.



An o. g. 4er OC-Satz kann später nur noch die 5. C₁-Karte, d. h. in diesem Fall Chlor-methan [Methylchlorid] angelegt werden.

Anmerkung zur Chemie:

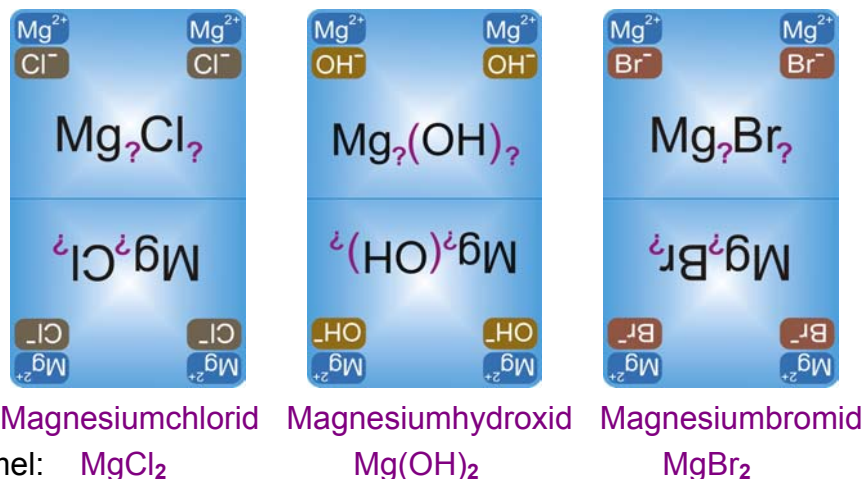
Kohlendioxid CO₂ hätte dann die Oxidationsstufe IV. Ferner sind bei o. g. C₁-Reihe in eckigen Klammern auch die Trivialnamen der Verbindungen angegeben, also hier Form-aldehyd bzw. Ameisensäure (engl.: formic acid). Diese Namen dürfen natürlich genauso wie die englischen Bezeichnungen im Spiel Verwendung finden.

AC-Sätze (Anorganische Kartensätze)

Nachstehend werden die Ablegeregelungen für die AC-Karten gegenüber dem Chemundo-Booklet ergänzt und verdeutlicht.

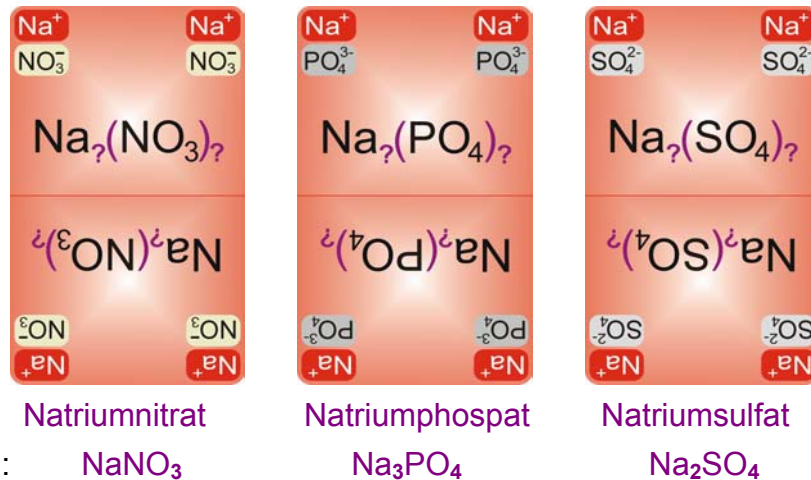
Wie oben auf Seite 21 genannt, sind nur **-id** oder **-at**-Sätze mit gleichem Kation erlaubt:

Eine solcher **-id-Satz** kann z. B. so aussehen:



Wie üblich sollte beim Ablegen die Chemie der Karten angesagt werden.

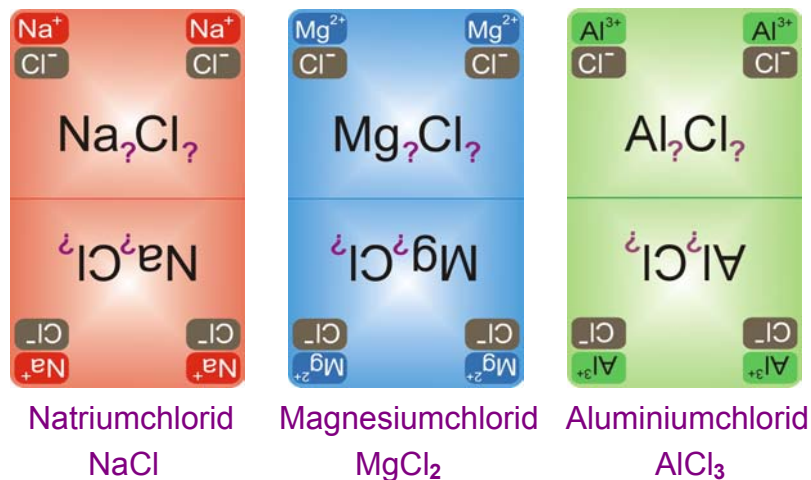
Ein Beispiel für einen anorganischen **at-Satz** sind die nachfolgenden 3 Natriumsalze:



Anmerkung:

Ohne die **id-** oder **at-**Regel wäre es zu einfach, z. B. an einen Satz aus 3 beliebiger Natriumsalze anzulegen. Während beim OC-Blatt die Direkt-Anlegeregeln gilt (nur an direkt benachbarte C-Komponenten anlegen), wurde für den AC-Satz die id- bzw. at-Regel definiert.

Ebenso kann man aber auch 3 beliebige AC-Karten mit gleichen Anionen sammeln und ablegen: Hier z. B. 3 **Chloride**:



Diese Regel entspricht ganz analog dem Sammeln von z. B. 3 C₃-Komponenten beim OC-Blatt. Somit kann man später noch 2 weitere Chloride anlegen und den Satz damit abschließen.

Anmerkung:

Die o. g. Regeln des Sammelns, Ablegens und Ansagens beruhen auf Erfahrungswerten und Wahrscheinlichkeitsabschätzungen im Vergleich zum klassischen Kartenspiel Rommé. Sie können natürlich in Eigenregie modifiziert werden. Dies gilt insbesondere beim Rommé-Spiel mit zwei AC- oder zwei OC-Kartensätzen. Für diese Variante kann man leicht Spielregeln für Chemundo-Canasta entwickeln, wobei man auch Aktionskarten mit in das Kartenblatt einbauen kann. Bonuskarten z. B. als rote Dreier, oder die Karten *Verbotene Einfahrt* als schwarze Dreier bzw. *Stop*-Karten im Canasta-Spiel.

Die Joker



Im Spiel sind 6 Karten berühmter Pioniere der Chemie und Atomphysik. Diese Karten können als Joker eingesetzt werden und helfen somit, jede beliebige AC- oder OC-Karte für einen Satz von 3 oder mehr Karten zu vervollständigen.

Hierbei muss aber eindeutig festgelegt sein, für welche Karte der Joker steht.

Besitzt ein Spieler jene Karte, für die ein Joker eingesetzt wurde, so kann er diese gegen den Joker austauschen, sobald er am Zug ist und vorher seine Pflichtaufgabe erfüllt hat.

d) Ende des Spieles

Hat der Spieler nur noch eine Karte auf der Hand und ist er wieder an der Reihe, muss er natürlich zunächst wieder eine Karte ziehen. Um dann diese beiden Karten loszuwerden gibt es zwei Möglichkeiten:

- er legt beide Karten an den bereits vorhandenen Sätze oder Reihen an oder
- er legt nur eine Karte an und wirft die andere auf den Ablagestapel

In beiden Fällen beendet er das Spiel als Sieger.