

Contract Rummy

3-8 jugadores

104 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Larga

Completa el contrato de meld de cada ronda y ten la puntuación de penalización más baja después de 7 rondas.

PREPARACIÓN

- Utiliza dos barajas con Comodines.
- Reparte 10 cartas (rondas 1-4) o 12 cartas (rondas 5-7).

PUNTUACIÓN

- Las cartas que quedan en la mano son puntos de penalización.
- Cartas numéricas = 5 pts, figuras = 10 pts, Ases/Comodines = 15 pts.

Consejo: Enfócate únicamente en completar el contrato antes de intentar depositar cartas extra.

EN TU TURNO

- Saca del stock o montón de descarte.
- Deposita contrato si se cumplen, luego opcionalmente deposita cartas.
- Descarta una carta para terminar el turno.

Contract Rummy es una variante de Rummy jugada en siete rondas, cada una con un requisito de meld o contrato específico que debe cumplirse antes de que un jugador pueda depositar cartas. Los contratos se escalonan en dificultad de ronda en ronda, requiriendo combinaciones progresivamente más complejas de conjuntos y escaleras. Es un juego que recompensa la paciencia y la gestión cuidadosa de la mano.

Objetivo

Completa el contrato requerido para cada ronda y ten la puntuación total más baja después de las siete rondas. Los puntos son puntos de penalización de las cartas que quedan en la mano.

Configuración

1. **Jugadores:** 3-8
2. **Baraja:** Dos barajas estándar de 52 cartas con Comodines (108 cartas totales) para hasta 5 jugadores; agrega una tercera baraja para 6-8 jugadores
3. **Reparto:** 10 cartas en rondas 1-4, 12 cartas en rondas 5-7. Coloca cartas restantes como montón de stock; voltear una carta boca arriba para el montón de descarte.

Juego

1. **Contratos por ronda:** Ronda 1: dos conjuntos de 3. Ronda 2: un conjunto de 3 y una escalera de 4. Ronda 3: dos escaleras de 4. Ronda 4: tres conjuntos de 3. Ronda 5: dos conjuntos de 3 y una escalera de 4. Ronda 6: un conjunto de 3 y dos escaleras de 4. Ronda 7: tres escaleras de 4 (sin descarte para salir).
2. **Sacar:** Saca una carta del stock o la carta superior del montón de descarte.
3. **Cumplimiento del contrato:** Debes depositar el requisito de contrato exacto antes de poder depositar cartas en otros melds.
4. **Colocarse:** Una vez que tu contrato esté depositado, puedes agregar cartas a cualquier meld en la mesa en turnos posteriores.
5. **Descartar:** Termina tu turno descartando una carta (excepto al salir en ronda 7).
6. **Comodines:** Los Comodines son comodines y pueden substituir cualquier carta en un meld. Un Comodín en un meld puede ser reemplazado por la carta que representa.

Puntuación

1. **Cartas numéricas (2-9):** 5 puntos cada una.
2. **10s, Jacks, Queens, Kings:** 10 puntos cada una.
3. **Ases:** 15 puntos cada una.
4. **Comodines:** 15 puntos cada una si quedan en la mano.
5. **Penalización de ronda:** Valor total de las cartas que quedan en la mano al final de cada ronda.
6. **Ganador:** Puntuación acumulativa más baja después de las siete rondas.

Variaciones

- **Rummy Progresivo:** Contratos similares pero con requisitos de meld diferentes en cada ronda.
- **Rummy de Frustración:** Agrega reglas de compra donde jugadores fuera de turno pueden reclamar cartas del montón de descarte.
- **Contratos personalizados:** Crea tus propios requisitos de contrato para cada ronda para variar la dificultad.

Consejos y Estrategias

- Enfócate en completar tu contrato antes de preocuparte por depositar cartas adicionales.
- Mantén Comodines para rondas difíciles donde las escaleras son más difíciles de completar.
- Rastrea qué cartas se han jugado para saber qué está disponible.
- En rondas posteriores con 12 cartas, tienes más flexibilidad para construir múltiples melds simultáneamente.

Consejos y estrategia

Prioriza completar el contrato para cada ronda antes que nada. Ahorra Comodines para los contratos más difíciles. Mantén nota mental de cartas que se han jugado o descartado para optimizar tus sorteos.

La decisión estratégica más importante es cuándo sacar del montón de descarte versus del stock. Tomar una carta visible revela información a los oponentes, así que solo hazlo cuando completa directamente parte de tu contrato.