

# Kalooki

3-6 jugadores

108 cartas

Dificultad: Difícil

Duración: Larga

## Tener la puntuación de penalización más baja formando fusiones requeridas en 9 rondas.

### PREPARACIÓN

- Use dos barajas de 54 cartas (108 cartas en total, incluyendo Comodines).
- Reparta 9 cartas en la ronda 1, aumentando 1 cada ronda hasta 16.
- Cada ronda tiene un contrato específico (combinaciones de Treses y Cuatros).

### PUNTUACIÓN

- Comodín: 50 pts, As negro: 15 pts, Cartas de cara/10: 10 pts cada una.
- Cartas numeradas 2-9: valor nominal en puntos de penalización.
- Ganar una ronda resta 50 de su puntuación total.
- La puntuación de penalización acumulativa más baja después de 9 rondas gana.

*Consejo: Llame a las cartas descartadas temprano antes de sacar sus fusiones, ya que las llamadas se prohíben después de la fusión.*

### EN TU TURNO

- Robe una carta del stock o pila de descarte.
- Juegue fusiones que cumplan con el requisito de contrato de la ronda.
- Fiche cartas en fusiones existentes después de jugar las tuyas.
- Descarte una carta para terminar su turno.

*Kalooki, una cautivadora variación de Contract Rummy, se conoce por varios nombres como Kaluki o Caribbean Kalooki. Tiene una presencia significativa en las Islas del Caribe, especialmente en Jamaica y Trinidad y Tobago. Su atracción se extiende a otras regiones, ganándose el apodo de "Jamaican Rummy".*

## ¿Cómo se juega Kalooki?

Kalooki se juega usando un zapato de dos variantes de Comodín de las barajas Anglo-Americanas de 54 cartas. Los Comodines se incluyen, por lo que una baraja de Kalooki debe tener 108 cartas en total.

## Conjuntos

Kalooki se divide en 9 juegos, con un total "conjunto" de Kalooki terminando después de esos 9 juegos. Durante cada juego, hay un "contrato" particular que debe ser cumplido por cada Jugador para puntuar en ese juego. Por ejemplo, en el primer juego, un Jugador debe jugar al menos tres "treses".

## Treses y Cuatros

- **Treses** (llamados "libros" en otros juegos de Rummy) son un conjunto de tres o más cartas que tienen exactamente el mismo rango. El palo no importa, y cartas del mismo palo pueden estar en un solo Tres.
- **Cuatros** (llamados "Secuencias" en otras variaciones de Rummy) son una secuencia de al menos 4 cartas que son todas del mismo palo, ascendentes o descendentes en rango (As, 2-9, 10, J, Q, K, As).
- Los Comodines no se pueden usar consecutivamente. 9, Comodín, Comodín, Q no es válido, pero 9, Comodín, Jack, Comodín sí es válido. La misma regla se aplica a los Treses también.

## Reparto

El Repartidor se decide al azar, y luego repartirá 9 cartas a cada Jugador incluyéndose a sí mismo para el primer juego. La posición del Repartidor cambiará entre cada ronda de Juego, moviéndose en el sentido de las agujas del reloj alrededor del círculo de Jugadores al final de cada juego.

## Juego

El juego comienza con el Jugador inmediatamente en el sentido de las agujas del reloj desde el Repartidor tomando su turno primero. Un Jugador debe robar una carta al inicio de su turno y descartar una carta al final del mismo. El primer descarte debe colocarse al lado del stock, boca arriba. Todos los descartes se colocarán boca arriba.

## Llamada

Kalooki tiene una regla especial conocida como "llamada". Cuando un Jugador no ha sacado ningún meld o fichado ninguna carta, puede llamar. Un Jugador llama cuando otro Jugador ha descartado una carta al final de su turno, y no es su turno siguiente en la rotación. La llamada es esencialmente una puja por la carta que acaba de ser descartada.

- Si el Jugador que descarta permite la llamada, el Jugador que llama inmediatamente toma el descarte, así como roba otra carta del stock. Esto le da al Jugador que llama 2 cartas adicionales.
- Si el Jugador que descarta rechaza la llamada, el Jugador cuyo turno es obtiene la primera opción del descarte.
- Si no lo quieren, la carta se descarta normalmente en la pila de descarte y el juego continúa.

## Finalización y victoria

Cada ronda termina cuando un Jugador vacía su mano de cartas y ha cumplido el requisito de contrato mínimo. El ganador del juego general es el Jugador con la puntuación de penalización acumulativa más baja. El ganador de una ronda recibe un bonificación y resta 50 puntos de su puntuación total.

## Reglas de Kalooki

- Los Comodines no se pueden canjear como en otros juegos de rummy. El Jugador original de un Cuatro con un Comodín en él puede reemplazar el Comodín con la carta que representa, pero el Comodín debe ser movido a cualquiera de los extremos del Cuatro. Los Comodines en Treses no se pueden mover en absoluto.
- Un Jugador debe cumplir el requisito de fusión mínima establecido antes de que la ronda termine, de lo contrario, recibirá una penalización de 50 puntos además del marfil en su mano.
- Los Jugadores también pueden "fichar" cartas, agregando cartas legales individuales a fusiones que ya están dispuestas en el tablero. Un Jugador solo puede fichar después de haber jugado todos sus fusiones en ese turno. Si un Jugador ficha, no podrá formar una fusión después en el mismo turno.

## Puntuación y puntos

Cada ronda progresiva implica el reparto de una carta adicional. Todos los Treses y Cuatros jugados por un Jugador deben tener palos únicos relativos entre sí, pero no entre fusiones. La puntuación más baja al final del conjunto total gana.

- **Ronda 1:** Reparto de 9 cartas, se deben jugar 3 Treses
- **Ronda 2:** Reparto de 10 cartas, 2 Treses y 1 Cuatro
- **Ronda 3:** Reparto de 11 cartas, 2 Cuatros y 1 Tres
- **Ronda 4:** Reparto de 12 cartas, 3 Cuatros
- **Ronda 5:** Reparto de 12 cartas, 4 Treses
- **Ronda 6:** Reparto de 13 cartas, 3 Treses y 1 Cuatro
- **Ronda 7:** Reparto de 14 cartas, 2 Treses y 2 Cuatros
- **Ronda 8:** Reparto de 15 cartas, 1 Tres y 3 Cuatros
- **Ronda 9:** Reparto de 16 cartas, 4 Cuatros

## Valores de penalización

- Comodín: 50 puntos
- As negro: 15 puntos
- K, Q, J, 10: 10 puntos
- 9-2: Valor nominal en puntos
- As rojo: 1 punto

## Mano de ejemplo

Asuma que el tablero tiene fusiones: 3-4-5-Comodín, 5-5-5, y 9-10-J-Q. Y su mano es: 5, 8, K, 7, 8, 9, 10, 4, 10. Suponiendo que no ha jugado ninguna fusión, sería ventajoso jugar el 7-10 primero, luego fichar el 5 y K para un juego de 6 cartas.

## Consejos y estrategia

Planifique sus fusiones estratégicamente, observe los movimientos de los oponentes y use los comodines sabiamente para maximizar su puntuación y ganar en Kalooki.

La planificación estratégica y la observación cuidadosa de los movimientos de los oponentes son cruciales en Kalooki. Use comodines sabiamente y planifique sus fusiones para maximizar su puntuación y ganar.