

Knock Rummy

2-6 jugadores

52 cartas

Dificultad: Fácil

Duración: Corta

Ten el descarte más bajo cuando alguien golpee.

PREPARACIÓN

- 2-6 jugadores individuales.
- Reparte 7-10 cartas según el número de jugadores.
- Coloca cartas restantes como robo, voltea una para iniciar descartes.

PUNTUACIÓN

- El ganador cobra las diferencias de descarte de todos los jugadores.
- El que golpea fallido paga el doble de la diferencia como penalización.

Consejo: Golpea cuando tu descarte es bajo, no esperes una mano perfecta.

EN TU TURNO

- Saca del robo o pila de descarte.
- Organiza tu mano en fusiones.
- Golpea para terminar la ronda o descarta para continuar.

Knock Rummy es una variante rummy rápida donde los jugadores pueden terminar la ronda en cualquier momento golpeando, desafiando a los oponentes a tener menos puntos de descarte. Mezcla la fusión del rummy con la audacia del timing de Gin Rummy.

Objetivo

Forma fusiones (conjuntos y secuencias) para reducir tu descarte (cartas no emparejadas) y golpea cuando creas que tienes el total de descarte más bajo en la mesa.

Configuración

1. **Jugadores:** 2 a 6 jugadores, cada uno jugando individualmente.
2. **Baraja:** Una baraja estándar de 52 cartas. Los Ases son bajos (1 punto).
3. **Reparto:** 7 cartas cada una para 2 jugadores, 10 cartas cada una para 3-4 jugadores, o 7 cartas cada una para 5-6 jugadores. Coloca la baraja restante como la pila de robo y voltea una carta para iniciar la pila de descarte.

Juego

1. **Paso 1:** En tu turno, saca una carta de la pila de robo o la carta superior de la pila de descarte.
2. **Paso 2:** Organiza tu mano en fusiones (conjuntos de 3-4 cartas del mismo rango o secuencias de 3+ cartas consecutivas del mismo palo).
3. **Paso 3:** En lugar de descartar, puedes golpear para terminar la ronda si crees que tu total de descarte es el más bajo.
4. **Paso 4:** Después de un golpe, todos los jugadores revelan sus manos, forman fusiones y comparan totales de descarte. El jugador con el descarte más bajo gana.

Puntuación

- El ganador cobra la diferencia en puntos de descarte de cada jugador perdedor.
- Si el que golpea no tiene el descarte más bajo, paga una penalización (el doble de la diferencia) al jugador con el descarte más bajo real.

Variaciones

- **Rum Knock:** Los jugadores deben tener un descarte de 10 o menos antes de ser permitidos golpear.
- **Rummy Sin Golpe:** La ronda continúa hasta que alguien salga con cero descarte, eliminando la opción de golpe por completo.

Consejos y Estrategias

- Golpea temprano si tienes descarte bajo, ya que esperar da a los oponentes más tiempo para mejorar sus manos.
- Rastrea descartes para estimar el descarte de los oponentes y decidir el momento correcto para golpear.
- Mantén cartas flexibles que puedan encajar en múltiples fusiones potenciales.

Consejos y estrategia

El timing de tu golpe es todo. Golpea demasiado pronto y arriesgas ser superado; espera demasiado y los oponentes se pondrán al día.

Observar lo que los oponentes recogen de la pila de descarte te dice sobre su mano. Si parecen cerca de terminar, golpear rápidamente puede ser tu mejor defensa.