

Liverpool Rummy

3-8 jugadores

104 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Larga

Completa el contrato de cada reparto y minimiza puntos de penalización en 7 repartos.

PREPARACIÓN

- Utiliza dos barajas con Comodines.
- Reparte cartas según el número de reparto actual.

PUNTUACIÓN

- Las cartas en la mano son puntos de penalización al final de cada reparto.
- Cartas numéricas = 5, figuras = 10, Ases = 15, Comodines = 20.

Consejo: Canjea Comodines de melds de mesa cuando posees la carta que representan para ganar un comodín para tu propio contrato.

EN TU TURNO

- Saca del stock o montón de descarte.
- Coloca melds de contrato; deposita en melds de mesa después.
- Descarta una carta.

Liverpool Rummy es una variante de contract rummy popular en el Reino Unido, jugada en siete repartos con contratos específicos que deben cumplirse cada ronda. El juego usa un sistema de compra y Comodines como cartas comodín. Cada reparto requiere una combinación progresivamente más difícil de conjuntos y escaleras, lo que lo hace una prueba de adaptabilidad y gestión de mano a lo largo del juego completo.

Objetivo

Completa el contrato en cada uno de los siete repartos y termina con la puntuación de penalización acumulativa más baja.

Configuración

1. **Jugadores:** 3-8
2. **Baraja:** Dos barajas estándar de 52 cartas más Comodines (para 3-4 jugadores); tres barajas para 5-8 jugadores
3. **Reparto:** El número de cartas repartidas aumenta con cada ronda: 6 cartas en reparto 1, hasta 12 en reparto 7. Coloca cartas restantes boca abajo como stock y voltea una para el montón de descarte.

Juego

1. **Contratos:** Reparto 1: 2 conjuntos de 3. Reparto 2: 1 conjunto de 3 y 1 escalera de 4. Reparto 3: 2 escaleras de 4. Reparto 4: 3 conjuntos de 3. Reparto 5: 2 conjuntos de 3 y 1 escalera de 4. Reparto 6: 2 escaleras de 4 y 1 conjunto de 3. Reparto 7: 3 escaleras de 4.
2. **Sacar:** Toma una carta del stock o la superior del montón de descarte.
3. **Compra:** Si el jugador actual no toma el descarte, otros jugadores pueden solicitar comprarlo. El que compra toma el descarte más una carta de penalización del stock.
4. **Meld:** Coloca tu contrato cuando se cumple. Después de eso, deposita cartas en cualquier meld de la mesa.
5. **Comodines:** Cartas comodín que pueden representar cualquier carta. Un Comodín en un meld puede ser canjeado por un jugador que posea la carta que representa.
6. **Descartar:** Termina tu turno colocando una carta en el montón de descarte.

Puntuación

1. **Cartas numéricas (2-9):** 5 puntos cada una.
2. **10s, Jacks, Queens, Kings:** 10 puntos cada una.
3. **Ases:** 15 puntos.
4. **Comodines:** 20 puntos si quedan en la mano.
5. **Salir:** El jugador que vacía su mano primero termina la ronda. Todos los otros jugadores anotan puntos de penalización para cartas restantes.

Variaciones

- **Variante ¿Puedo?:** Los jugadores deben decir ¿Puedo? para comprar del montón de descarte, y un límite de 3 compras por reparto aplica.
- **Liverpool Rummy para dos:** Adaptado con una sola baraja y contratos simplificados.
- **Liverpool rápido:** Reduce a 5 repartos para una sesión de juego más corta.

Consejos y Estrategias

- Completa tu contrato lo más rápido posible para comenzar a depositar cartas.
- Canjea Comodines de los melds de oponentes cuando posees la carta representada para recuperar un comodín para uso posterior.
- Maneja tus compras cuidadosamente ya que cada una agrega cartas a tu mano.
- En repartos posteriores con manos más grandes, planifica múltiples melds simultáneamente.

Consejos y estrategia

Prioriza cumplir el contrato de cada reparto antes de enfocarte en reducir el tamaño de la mano. Usa la regla de canje de Comodín a tu ventaja recuperando cartas comodín de los melds de mesa. Sé estratégico con compras para evitar inflar tu mano.

La regla de canje de Comodín es un elemento estratégico clave. Si ves un Comodín en un meld en la mesa y posees la carta que representa, canjearlo te da una poderosa carta comodín para tu propio contrato.