

Oklahoma Rummy

2 jugadores

52 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Media

Forma melds y golpea cuando la madera muerta está en o por debajo del valor de la carta al descubierto.

PREPARACIÓN

- Reparte 10 cartas a cada jugador.
- Voltea carta al descubierto para establecer el valor de golpe para la mano.

PUNTUACIÓN

- Ganancia de golpe = diferencia de madera muerta; Gin = 25 + madera muerta del oponente.
- Carta al descubierto de espada duplica todos los puntos de la mano.

Consejo: Cuando el valor de golpe es muy bajo, apunta a gin en lugar de intentar apretarte por debajo del umbral.

EN TU TURNO

- Saca del stock o montón de descarte.
- Forma melds en la mano; golpea cuando la madera muerta cumple el umbral.
- Descarta para terminar el turno.

Oklahoma Rummy es una variante de Gin Rummy donde la primera carta al descubierto del montón de stock determina la cantidad máxima de madera muerta permitida para golpear en esa mano. Este giro simple agrega profundidad estratégica significativa porque el valor de golpe cambia cada mano, a veces haciéndola muy fácil y otras veces casi imposible de golpear. El juego se juega típicamente a 200 puntos.

Objetivo

Forma melds de conjuntos y escaleras para reducir tu madera muerta por debajo del valor de golpe establecido por la carta inicial, u obtén gin con cero madera muerta.

Configuración

1. **Jugadores:** 2 (puede adaptarse para 3-4)
2. **Baraja:** Baraja estándar de 52 cartas
3. **Reparto:** 10 cartas a cada jugador. Coloca cartas restantes boca abajo como stock; voltea la carta superior boca arriba junto a ella. El valor nominal de esta carta al descubierto establece el valor de golpe para la mano.

Juego

1. **Valor de golpe:** El valor nominal de la carta al descubierto es el total máximo de madera muerta para golpear. As = 1 (solo mano gin), 2-9 = valor nominal, 10/J/Q/K = 10.
2. **Sacar:** Saca del montón de stock o toma la carta superior del montón de descarte.
3. **Meld:** Arregla cartas en tu mano en conjuntos (3-4 del mismo rango) y escaleras (3+ cartas consecutivas del mismo palo).
4. **Golpear:** Cuando tu total de madera muerta está en o por debajo del valor de golpe, puedes golpear descartando boca abajo y revelando tu mano.
5. **Colocarse:** El jugador que no golpea puede depositar cartas sin emparejar en los melds del que golpea (a menos que el que golpea tenga gin).
6. **Gin:** Si golpeas con cero madera muerta, tienes gin y el oponente no puede depositar.

Puntuación

1. **Ganancia de golpe:** Diferencia entre la madera muerta del oponente y tu madera muerta.
2. **Bonificación gin:** 25 puntos más la madera muerta total del oponente.
3. **Undercut:** Si la madera muerta del oponente es igual o menor que la del que golpea después de depositar, el oponente anota 25 puntos más la diferencia.
4. **Carta al descubierto de espada:** Si la carta al descubierto inicial es una espada, todos los puntos de esa mano se duplican.
5. **Bonificación de juego:** El primero en alcanzar 200 puntos gana, con una bonificación de juego de 100 puntos.

Variaciones

- **Oklahoma Gin:** Requiere estrictamente gin cuando la carta al descubierto es un As, haciendo esas manos muy desafiantes.
- **Double Oklahoma:** Todas las manos de espada valen el triple en lugar del doble de puntos.
- **Ajuste de puntuación objetivo:** Juega a 150 o 250 puntos en lugar de los estándares 200.

Consejos y Estrategias

- Cuando el valor de golpe es bajo (2-3), enfócate en formar melds completos en lugar de intentar golpear rápidamente.
- Cuando la carta al descubierto es una espada, juega más cautelosamente ya que los puntos se duplican y un undercut es especialmente costoso.
- Mantén cartas flexibles que pueden caber en múltiples melds potenciales.
- Rastrea descartes cuidadosamente para saber qué cartas son seguras de descartar y qué melds los oponentes pueden estar construyendo.

Consejos y estrategia

Adapta tu estrategia según el valor de golpe de cada mano. Los valores de golpe bajos significan que necesitas melds casi perfectos; los valores altos permiten golpes agresivos temprano. Sé extra cauteloso con cartas al descubierto de espada ya que los puntos se duplican.

La regla de duplicación de espada hace que la gestión de riesgo sea crucial. Cuando una espada es la carta al descubierto, evita golpear con manos marginales ya que un undercut te costará mucho. Espera por gin o un golpe muy fuerte.