

# Shanghai Rummy

3-5 jugadores

104 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Larga

Completa el contrato de cada ronda y ten la puntuación de penalización más baja.

## PREPARACIÓN

- Utiliza dos barajas con Comodines.
- Reparte 11 cartas a cada jugador.

## PUNTUACIÓN

- Puntos de penalización para cartas que quedan en la mano cada ronda.
- Cartas numéricas = 5, figuras = 10, Ases = 15, Comodines = 20.

*Consejo: Ahorra tus compras para cartas que directamente completen tu contrato en lugar de cartas que simplemente podrían ser útiles.*

## EN TU TURNO

- Saca del stock o toma descarte superior (otros pueden comprarlo si pasas).
- Coloca melds de contrato cuando se completan; deposita cartas en melds existentes.
- Descarta una carta.

Shanghai Rummy es una variante de contract rummy que introduce un mecanismo de compra permitiendo a los jugadores comprar cartas del montón de descarte fuera de turno. Jugada en 10 rondas con contratos escalonados, cada ronda requiere combinaciones específicas de conjuntos y escaleras. La regla de compra crea una intensa competencia por cartas clave y agrega una capa extra de estrategia más allá del rummy de contrato estándar.

## Objetivo

Completa el contrato para cada ronda y minimiza puntos de penalización de cartas que quedan en la mano. El jugador con la puntuación total más baja después de las 10 rondas gana.

## Configuración

1. **Jugadores:** 3-5
2. **Baraja:** Dos barajas estándar de 52 cartas con 4 Comodines (108 cartas)
3. **Reparto:** 11 cartas a cada jugador. Coloca el resto como montón de stock y voltea una carta para comenzar el montón de descarte.

## Juego

1. **Contratos:** Cada ronda tiene un contrato específico, típicamente comenzando con 2 conjuntos de 3 e escalonándose a combinaciones como 3 escaleras de 4.
2. **Sacar:** Saca del montón de stock o toma el descarte superior.
3. **Compra:** Si el jugador activo no quiere el descarte superior, otros jugadores (en orden de reloj) pueden comprarlo sacando también una carta de penalización del stock. Cada jugador está limitado a un número establecido de compras por ronda (usualmente 2-3).
4. **Meld:** Una vez que tengas el contrato requerido, colócalo en tu turno. Después de que tu contrato esté bajo, puedes depositar cartas en cualquier meld en la mesa.
5. **Descartar:** Termina tu turno descartando una carta.

## 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:** 20 puntos cada una.
5. **Penalización de ronda:** Suma de valores de cartas que quedan en la mano.
6. **Ganador:** Puntuación total más baja después de todas las rondas.

## Variaciones

---

- **Compras limitadas:** Algunas versiones permiten solo 1 compra por ronda para acelerar el juego.
- **Shanghai con comodines:** Los Doses pueden usarse como cartas comodín adicionales junto con Comodines.
- **Shanghai corto:** Reduce a 7 rondas para un juego más rápido.

## Consejos y Estrategias

---

- Usa tus compras sabiamente y guárdalas para cartas que directamente completen parte de tu contrato.
- Presta atención a lo que otros jugadores compran, ya que revela qué necesitan para sus contratos.
- Intenta completar tu contrato temprano para que puedas comenzar a depositar cartas para reducir tu mano.
- En rondas posteriores con contratos más difíciles, no dudes en tomar cartas de penalización mediante compra si la carta es crítica.

## Consejos y estrategia

---

Sé selectivo con tus compras ya que cada una agrega una carta de penalización a tu mano. Enfócate en completar el contrato antes de intentar reducir el tamaño de tu mano. Observa lo que otros compran para rastrear su progreso.

El mecanismo de compra crea un análisis de costo-beneficio: cada compra te da una carta necesaria pero también agrega al tamaño de tu mano. Solo compra cuando la carta avanza significativamente tu contrato.