

Rummy a contratto

3-8 giocatori

104 carte

Difficoltà: Media

Durata: Lunga

Completa il contratto di combinazione di ogni manche e avere il punteggio di penalità più basso dopo 7 manche.

PREPARAZIONE

- Usa due mazzi con Jolly.
- Distribuisci 10 carte (manche 1-4) o 12 carte (manche 5-7).

PUNTEGGIO

- Le carte rimaste in mano sono punti di penalità.
- Carte numeriche = 5 punti, figure = 10 punti, Assi/Jolly = 15 punti.

Consiglio: Concentrati esclusivamente sul completamento del contratto prima di cercare di aggiungere carte extra.

AL TUO TURNO

- Pesca dalla pila o dalla pila degli scarti.
- Posa il contratto se soddisfatto, poi opzionalmente aggiungi carte.
- Scarta una carta per terminare il turno.

Il Rummy a contratto è una variante del Rummy giocata in sette manche, ognuna con uno specifico requisito di combinazione o contratto che deve essere soddisfatto prima che un giocatore possa posare carte. I contratti aumentano in difficoltà di manche in manche, richiedendo combinazioni progressivamente più complesse di tris e sequenze. È un gioco che premia la pazienza e la gestione attenta della mano.

Obiettivo

Completare il contratto richiesto per ogni manche e avere il punteggio totale più basso dopo tutte e sette le manche. I punti sono penalità per le carte rimaste in mano.

Preparazione

1. **Giocatori:** Da 3 a 8
2. **Mazzo:** Due mazzi standard di 52 carte con Jolly (108 carte in totale) per un massimo di 5 giocatori; aggiungi un terzo mazzo per 6-8 giocatori
3. **Distribuzione:** 10 carte nelle manche 1-4, 12 carte nelle manche 5-7. Posiziona le carte rimanenti come pila; scopri una carta per la pila degli scarti.

Svolgimento del gioco

1. **Contratti per manche:** Manche 1: due tris da 3. Manche 2: un tris da 3 e una sequenza da 4. Manche 3: due sequenze da 4. Manche 4: tre tris da 3. Manche 5: due tris da 3 e una sequenza da 4. Manche 6: un tris da 3 e due sequenze da 4. Manche 7: tre sequenze da 4 (nessuno scarto per uscire).
2. **Pesca:** Pesca una carta dalla pila o la carta in cima alla pila degli scarti.
3. **Soddisfazione del contratto:** Devi posare l'esatto requisito del contratto prima di poter aggiungere carte ad altre combinazioni.
4. **Aggiunta:** Una volta posato il contratto, puoi aggiungere carte a qualsiasi combinazione sul tavolo nei turni successivi.
5. **Scarto:** Termina il turno scartando una carta (eccetto quando si esce nella manche 7).
6. **Jolly:** I Jolly sono carte jolly e possono sostituire qualsiasi carta in una combinazione. Un Jolly in una combinazione può essere sostituito dalla carta che rappresenta.

Punteggio

1. **Carte numeriche (2-9):** 5 punti ciascuna.
2. **10, Fanti, Donne, Re:** 10 punti ciascuno.
3. **Assi:** 15 punti ciascuno.
4. **Jolly:** 15 punti ciascuno se rimasti in mano.
5. **Penalità di manche:** Valore totale delle carte rimaste in mano alla fine di ogni manche.
6. **Vincitore:** Il punteggio cumulativo più basso dopo tutte e sette le manche.

Varianti

- **Rummy progressivo:** Contratti simili ma con diversi requisiti di combinazione in ogni manche.
- **Rummy frustrazione:** Aggiunge regole di acquisto in cui i giocatori fuori turno possono reclamare le carte dalla pila degli scarti.
- **Contratti personalizzati:** Crea i tuoi requisiti di contratto per ogni manche per variare la difficoltà.

Consigli e strategie

- Concentrati sul completamento del contratto prima di preoccuparti di aggiungere carte.
- Tieni i Jolly per le manche difficili in cui le sequenze sono più difficili da completare.
- Tieni traccia di quali carte sono state giocate per sapere cosa è ancora disponibile.
- Nelle manche successive con 12 carte, hai più flessibilità per costruire più combinazioni contemporaneamente.

Consigli e strategia

Dai priorità al completamento del contratto per ogni manche prima di tutto il resto. Salva i Jolly per i contratti più difficili. Tieni nota mentale delle carte giocate o scartate per ottimizzare le pescate.

La decisione strategica più importante è quando pescare dalla pila degli scarti rispetto alla pila. Prendere una carta visibile rivela informazioni agli avversari, quindi fallo solo quando completa direttamente parte del tuo contratto.