

Kalooki

3-6 giocatori

108 carte

Difficoltà: Difficile

Durata: Lunga

Avere il punteggio penalità più basso formando le combinazioni richieste in 9 round.

PREPARAZIONE

- Usa due mazzi da 54 carte (108 carte totali, con Jolly).
- Distribuisci 9 carte nel round 1, aumentando di 1 a ogni round fino a 16.
- Ogni round ha un contratto specifico (combinazioni di terzine e quartine).

PUNTEGGIO

- Jolly: 50 pt, Asso nero: 15 pt, Figure/10: 10 pt ciascuno.
- Carte 2-9: valore nominale in punti penalità.
- Vincere un round sottrae 50 dal punteggio totale.
- Il punteggio penalità cumulativo più basso dopo 9 round vince.

Consiglio: Chiama le carte scartate presto prima di giocare le tue combinazioni, perché la chiamata è vietata dopo aver calato.

AL TUO TURNO

- Pesca una carta dal mazzo o dalla pila degli scarti.
- Gioca combinazioni che soddisfano il contratto del round.
- Aggiungi carte alle combinazioni esistenti dopo aver giocato le tue.
- Scarta una carta per terminare il turno.

Kalooki è una variante del Rummy a contratto con una presenza significativa nelle Isole dei Caraibi, specialmente in Giamaica e Trinidad e Tobago, dove è noto anche come 'Rummy Giamaicano'.

Come si gioca a Kalooki?

Kalooki si gioca con due mazzi da 54 carte (con Jolly), per un totale di 108 carte.

Combinazioni

Kalooki si divide in 9 partite, ognuna con un 'contratto' specifico che ogni giocatore deve soddisfare. Ad esempio, nella prima partita bisogna giocare almeno tre 'terzine'.

Terzine e quartine

Le terzine sono tre carte dello stesso valore; le quartine sono sequenze di quattro carte dello stesso seme. Il contratto richiede combinazioni specifiche per ogni partita.

- **Threes** (called "books" in other Rummy games) are a set of three or more cards that are all the same rank. Suit does not matter, and cards of the same suit may be in a single Three.
- **Fours** (called "Sequences" in other Rummy variations) are a sequence of at least 4 cards that are all the same suit, ascending or descending in rank (Ace, 2-9, 10, J, Q, K, Ace).
- Jokers may not be used consecutively. 9, Joker, Joker, Q is not valid, but 9, Joker, Jack, Joker is valid. The same rule applies to Threes as well.

Distribuzione

Il mazziere viene scelto casualmente e distribuisce 9 carte a ciascun giocatore nella prima partita. Il mazziere cambia ogni round in senso orario.

Svolgimento del gioco

Il gioco inizia con il giocatore immediatamente in senso orario rispetto al mazziere. Si pesca una carta all'inizio del turno e si scarta una carta alla fine.

Chiamata

Un giocatore può 'chiamare' una carta scartata da un altro giocatore quando non è il suo turno, a condizione di non aver ancora giocato combinazioni.

- If the discarding Player allows the call, the calling Player will immediately take the discard, as well as drawing another card from the stock. This gives the calling Player 2 extra cards.
- If the discarding Player disallows the call, the Player whose turn it is gets first dibs on the discard.
- If they do not want it, the card is discarded as normal into the discard pile and play continues.

Fine e vittoria

Ogni round termina quando un giocatore esaurisce le carte. Il vincitore del gioco complessivo è quello con il punteggio penalità cumulativo più basso.

Regole di Kalooki

Ogni round progressivo prevede la distribuzione di una carta aggiuntiva. Il punteggio più basso alla fine del set totale vince.

- Jokers cannot be exchanged like in other rummy games. The original Player of a Four with a Joker in it may replace the Joker with the card it represents, but the Joker must then be moved to either end of the Four. Jokers in Threes cannot be moved at all.
- A Player must meet the minimum melding requirement laid out before the round ends, otherwise, they will receive a 50-point penalty in addition to the deadwood in their hand.
- Players may also "tack" cards, adding individual legal cards onto melds that are already laid out on the board. A Player may only tack after they have played all their melds on that turn. If a Player tacks, they will not be allowed to form a meld afterward on the same turn.

Punteggio e punti

Jolly: 50 pt, Asso nero: 15 pt, Figure/10: 10 pt ciascuno, Carte 2-9: valore nominale in punti penalità. Vincere un round sottrae 50 dal punteggio totale.

- **Round 1:** 9 Card Deal, 3 Threes must be played
- **Round 2:** 10 Card Deal, 2 Threes and 1 Four
- **Round 3:** 11 Card Deal, 2 Fours and 1 Three
- **Round 4:** 12 Card Deal, 3 Fours
- **Round 5:** 12 Card Deal, 4 Threes
- **Round 6:** 13 Card Deal, 3 Threes and 1 Four
- **Round 7:** 14 Card Deal, 2 Threes and 2 Fours
- **Round 8:** 15 Card Deal, 1 Three and 3 Fours
- **Round 9:** 16 Card Deal, 4 Fours

Valori di penalità

Le carte rimaste in mano al termine del round vengono conteggiate come punti penalità secondo i valori sopra indicati.

- Joker: 50 Points
- Black Ace: 15 Points
- K, Q, J, 10: 10 Points
- 9-2: Face value in points
- Red Ace: 1 Point

Esempio di mano

Se il tavolo ha: 3-4-5-Jolly, 5-5-5 e 9-10-J-Q, e la tua mano è 5, 8, K, 7, 8, 9, 10, 4, 10, conviene giocare prima 7-10 e poi aggiungere 5 e K per un gioco da 6 carte.

Consigli e strategia

Pianifica le combinazioni strategicamente, osserva le mosse degli avversari e usa i Jolly con saggezza.

La pianificazione strategica e l'osservazione attenta delle mosse degli avversari sono cruciali.