

Knock Rummy

2-6 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Breve

Avere le meno carte morte quando qualcuno bussa.

PREPARAZIONE

- Da 2 a 6 giocatori individuali.
- Distribuire 7-10 carte a seconda del numero di giocatori.
- Poni le carte rimanenti come stock, scopri una per avviare gli scarti.

PUNTEGGIO

- Il vincitore raccoglie le differenze di carte morte da tutti i giocatori.
- Chi bussa e perde paga il doppio della differenza come penalità.

Consiglio: Bussa quando le tue carte morte sono poche, non aspettare una mano perfetta.

AL TUO TURNO

- Pesca dallo stock o dalla pila degli scarti.
- Organizza la tua mano in combinazioni.
- Bussa per terminare la mano o scarta per continuare.

Il Knock Rummy è una variante di ramino dal ritmo veloce in cui i giocatori possono terminare la mano in qualsiasi momento bussando, sfidando gli avversari ad avere meno punti di carte morte. Unisce la formazione di combinazioni del ramino con il tempismo audace del Gin Rummy.

Obiettivo

Formare combinazioni (set e scale) per ridurre le carte morte (carte non abbinata) e bussare quando credi di avere il totale di carte morte più basso al tavolo.

Preparazione

1. **Giocatori:** Da 2 a 6 giocatori, ognuno individuale.
2. **Mazzo:** Un mazzo standard da 52 carte. Gli Assi sono bassi (1 punto).
3. **Distribuzione:** 7 carte ciascuno per 2 giocatori, 10 carte ciascuno per 3-4 giocatori, o 7 carte ciascuno per 5-6 giocatori. Poni le carte rimanenti come pila dello stock e scopri una carta per avviare la pila degli scarti.

Svolgimento del gioco

1. **Fase 1:** Al tuo turno, pesca una carta dalla pila dello stock o dalla carta in cima alla pila degli scarti.
2. **Fase 2:** Organizza la tua mano in combinazioni (set da 3-4 carte dello stesso valore o scale da 3+ carte consecutive dello stesso seme).
3. **Fase 3:** Invece di scartare, puoi bussare per terminare la mano se credi che il tuo totale di carte morte sia il più basso.
4. **Fase 4:** Dopo che si bussa, tutti i giocatori rivelano le proprie mani, formano le combinazioni e confrontano i totali delle carte morte. Il giocatore con le meno carte morte vince.

Punteggio

- Il vincitore raccoglie la differenza in punti di carte morte da ogni giocatore perdente.
- Se chi bussa non ha le meno carte morte, paga una penalità (il doppio della differenza) al giocatore effettivamente più basso.

Varianti

- **Rum Knock:** I giocatori devono avere carte morte di 10 o meno prima di poter bussare.
- **No-Knock Rummy:** La mano continua finché qualcuno non esce con zero carte morte, eliminando completamente l'opzione di bussare.

Consigli e strategie

- Bussa presto se hai poche carte morte, perché aspettare dà agli avversari più tempo per migliorare le loro mani.
- Tieni traccia degli scarti per stimare le carte morte degli avversari e decidere il momento giusto per bussare.
- Tieni carte flessibili che possono adattarsi a più potenziali combinazioni.

Consigli e strategia

Il tempismo del bussare è tutto. Bussare troppo presto rischia di essere superati; aspettare troppo a lungo e gli avversari recuperano.

Osservare cosa prendono gli avversari dalla pila degli scarti ti dice qualcosa sulla loro mano. Se sembrano vicini alla fine, bussare rapidamente può essere la tua migliore difesa.