

# Liverpool Rummy

3-8 giocatori

104 carte

Difficoltà: Media

Durata: Lunga

Completa il contratto di ogni distribuzione e minimizza i punti di penalità nelle 7 distribuzioni.

## PREPARAZIONE

- Usa due mazzi con Jolly.
- Distribuisci le carte in base al numero di distribuzione corrente.

## PUNTEGGIO

- Le carte in mano sono punti di penalità alla fine di ogni distribuzione.
- Carte numeriche = 5, figure = 10, Assi = 15, Jolly = 20.

*Consiglio: Scambia i Jolly dalle combinazioni sul tavolo quando hai la carta che rappresentano per ottenere un jolly potente per il tuo contratto.*

## AL TUO TURNO

- Pesca dalla pila o dalla pila degli scarti.
- Posa le combinazioni del contratto; aggiungi alle combinazioni del tavolo dopo.
- Scarta una carta.

Il Liverpool Rummy è una variante del Rummy a contratto popolare nel Regno Unito, giocata in sette distribuzioni con contratti specifici che devono essere soddisfatti ogni manche. Il gioco usa un sistema di acquisto e i Jolly come carte jolly. Ogni distribuzione richiede una combinazione progressivamente più difficile di tris e sequenze, rendendola una prova di adattabilità e gestione della mano nell'arco dell'intera partita.

## Obiettivo

Completare il contratto in ognuna delle sette distribuzioni e terminare con il punteggio di penalità cumulativo più basso.

## Preparazione

1. **Giocatori:** Da 3 a 8
2. **Mazzo:** Due mazzi standard di 52 carte più Jolly (per 3-4 giocatori); tre mazzi per 5-8 giocatori
3. **Distribuzione:** Il numero di carte distribuite aumenta con ogni manche: 6 carte alla distribuzione 1, fino a 12 alla distribuzione 7. Posiziona le carte rimanenti coperte come pila e scopri una per la pila degli scarti.

## Svolgimento del gioco

1. **Contratti:** Distribuzione 1: 2 tris da 3. Distribuzione 2: 1 tris da 3 e 1 sequenza da 4. Distribuzione 3: 2 sequenze da 4. Distribuzione 4: 3 tris da 3. Distribuzione 5: 2 tris da 3 e 1 sequenza da 4. Distribuzione 6: 2 sequenze da 4 e 1 tris da 3. Distribuzione 7: 3 sequenze da 4.
2. **Pesca:** Prendi una carta dalla pila o dalla cima della pila degli scarti.
3. **Acquisto:** Se il giocatore corrente non prende lo scarto, gli altri giocatori possono richiedere di acquistarlo. L'acquirente prende lo scarto più una carta di penalità dalla pila.
4. **Combinazione:** Posa il contratto quando soddisfatto. Dopo, aggiungi carte a qualsiasi combinazione sul tavolo.
5. **Jolly:** Carte jolly che possono rappresentare qualsiasi carta. Un Jolly in una combinazione può essere scambiato da un giocatore che ha la carta che rappresenta.
6. **Scarto:** Termina il turno posando una carta sulla pila degli scarti.

## Punteggio

1. **Carte numeriche (2-9):** 5 punti ciascuna.
2. **10, Fanti, Donne, Re:** 10 punti ciascuno.
3. **Assi:** 15 punti.
4. **Jolly:** 20 punti se rimasti in mano.
5. **Uscita:** Il giocatore che svuota prima la mano termina il turno. Tutti gli altri giocatori segnano punti di penalità per le carte rimanenti.

## Varianti

---

- **Variante Posso?:** I giocatori devono dire Posso? per acquistare dalla pila degli scarti, e si applica un limite di 3 acquisti per distribuzione.
- **Liverpool Rummy per due:** Adattato con un singolo mazzo e contratti semplificati.
- **Liverpool veloce:** Riduci a 5 distribuzioni per una sessione di gioco più breve.

## Consigli e strategie

---

- Completa il contratto il più velocemente possibile per iniziare ad aggiungere carte.
- Scambia i Jolly dalle combinazioni degli avversari quando hai la carta rappresentata per recuperare un jolly per un uso successivo.
- Gestisci attentamente gli acquisti poiché ognuno aggiunge carte alla tua mano.
- Nelle distribuzioni successive con mani più grandi, pianifica più combinazioni contemporaneamente.

## Consigli e strategia

---

Dai priorità al soddisfacimento del contratto in ogni distribuzione prima di concentrarti sulla riduzione della mano. Usa la regola dello scambio del Jolly a tuo vantaggio recuperando le carte jolly dalle combinazioni sul tavolo. Sii strategico con gli acquisti per evitare di gonfiare la mano.

La regola dello scambio del Jolly è un elemento strategico fondamentale. Se vedi un Jolly in una combinazione sul tavolo e hai la carta che rappresenta, scambiarlo ti dà una potente carta jolly per il tuo contratto.