

Rummy 500

2-8 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Media

Segna 500 punti combinando carte in tris e sequenze.

PREPARAZIONE

- Distribuisci 7 carte ciascuno (13 per 2 giocatori).
- Posiziona le carte rimanenti come pila; scopri la carta in cima per iniziare la pila degli scarti.

PUNTEGGIO

- Segna il valore delle carte per le combinazioni; sottrai il valore della mano rimanente.
- Figure = 10 punti, Assi = 15 o 1, carte numeriche = valore nominale.

Consiglio: Posa le carte di alto valore presto per bloccare i punti e ridurre il rischio se un avversario esce.

AL TUO TURNO

- Pesca dalla pila o prendi carte dalla pila degli scarti (devi usare la carta selezionata in una combinazione).
- Posa combinazioni o aggiungile alle combinazioni esistenti sul tavolo.
- Scarta una carta per terminare il turno.

Il Rummy 500 è una versione ampliata del Rummy standard in cui i giocatori segnano punti per le combinazioni che posano piuttosto che semplicemente uscire per primi. La partita si gioca fino a 500 punti in più manche, con i giocatori che possono aggiungere carte alle combinazioni altrui. Aggiunge profondità al Rummy di base premiando il valore delle carte combinate.

Obiettivo

Essere il primo giocatore a raggiungere 500 punti formando e posando combinazioni di tris e sequenze, minimizzando le carte senza combinazione in mano.

Preparazione

1. **Giocatori:** Da 2 a 8 (meglio con 3-5)
2. **Mazzo:** Mazzo standard di 52 carte (usa due mazzi per 5 o più giocatori)
3. **Distribuzione:** 7 carte a ogni giocatore (13 carte in una partita a 2 giocatori). Posiziona le carte rimanenti coperte come pila degli scarti e scopri la carta in cima per iniziare la pila degli scarti.

Svolgimento del gioco

1. **Pesca:** Nel tuo turno, pesca una carta dalla pila o prendi una o più carte dalla pila degli scarti.
2. **Regola della pila degli scarti:** Quando prendi dalla pila degli scarti, puoi prendere qualsiasi carta scoperta ma devi anche prendere tutte le carte sopra di essa. La carta selezionata deve essere immediatamente usata in una combinazione.
3. **Combinazione:** Posa combinazioni valide di 3 o più carte. Le combinazioni possono essere tris (stesso valore, semi diversi) o sequenze (carte consecutive dello stesso seme).
4. **Aggiunta:** Puoi aggiungere carte a qualsiasi combinazione già sul tavolo, incluse quelle giocate dagli altri giocatori.
5. **Scarto:** Termina il tuo turno scartando una carta scoperta sulla pila degli scarti.

Punteggio

1. **Carte numeriche (2-9):** Valore nominale in punti.
2. **10, Fanti, Donne, Re:** 10 punti ciascuno.
3. **Assi:** 15 punti se usati alti (sopra il Re) o 1 punto se usati bassi (sotto il 2). Nelle combinazioni con carte alte, gli Assi contano come 15.
4. **Punteggio di manche:** Valore totale delle carte combinate meno il valore totale delle carte rimanenti in mano.
5. **Punteggi negativi:** Se il valore delle carte senza combinazione supera il valore delle combinazioni, il punteggio di quella manche è negativo.
6. **Fine partita:** Il primo giocatore a raggiungere 500 punti cumulativi vince.

Varianti

- **Rummy persiano:** Usa un Jolly speciale del valore di 20 punti che può sostituire qualsiasi carta in una combinazione.
- **Rummy 500 a coppie:** Quattro giocatori formano due squadre e combinano i loro punteggi.
- **Veloce 500:** Gioca fino a 300 punti per una partita più breve.

Consigli e strategie

- Presta attenzione a cosa pescano gli avversari dalla pila degli scarti per dedurre le loro mani.
- Posa le carte di alto valore presto per bloccare i punti e ridurre il rischio.
- Sii cauto nel prendere grandi porzioni della pila degli scarti a meno che tu non possa combinare immediatamente la maggior parte delle carte.
- Cerca di uscire quando gli avversari hanno molte carte di alto valore in mano per massimizzare il differenziale di punteggio.

Consigli e strategia

Posa le carte di alto valore rapidamente per assicurarti i punti. Osserva attentamente la pila degli scarti e prendi più carte solo se puoi usarne la maggior parte. Cerca di uscire quando gli avversari hanno molte carte alte.

La tensione strategica principale è tra combinare presto per punti garantiti e tenere le carte per formare combinazioni più grandi e preziose. Combinare presto è generalmente più sicuro poiché protegge il punteggio.