

# Rummy

2-6 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Media

## Formare tutte le combinazioni valide e dichiarare Rummy.

### PREPARAZIONE

- Distribuisci 7-10 carte a ciascun giocatore.
- Scopri una carta per la pila degli scarti.

### PUNTEGGIO

- Figure/Asso = 10 punti; carte numeriche = valore nominale.
- Il dichiarante raccoglie i punti delle carte non combinate degli avversari.

Consiglio: Osserva le carte scartate per capire cosa cerca l'avversario.

### AL TUO TURNO

- Pesca dal mazzo o dalla pila degli scarti.
- Scarta una carta.
- Dichiarare Rummy quando hai tutte le combinazioni.

Rummy è uno dei giochi di carte più famosi al mondo. I giocatori mirano a formare combinazioni valide di carte e a ridurre al minimo i punti delle carte non combinate.

## Obiettivo

Formare combinazioni valide (tris dello stesso valore o scale dello stesso seme) e scartare tutte le proprie carte.

## Preparazione

Si usa un mazzo standard da 52 carte. Distribuisci 7-10 carte a ciascun giocatore. Scopri una carta per la pila degli scarti.

1. **Players:** 2 to 6 players.
2. **Deck:** Standard 52-card deck. Use two decks for 5-6 players.
3. **Deal:** Each player receives 10 cards (2 players), 7 cards (3-4 players), or 6 cards (5-6 players).
4. **Stock and Discard:** Place remaining cards face-down as the stock pile. Turn the top card face-up to start the discard pile.

## Svolgimento del gioco

A turno, ogni giocatore pesca dal mazzo o dalla pila degli scarti, poi scarta una carta. Quando un giocatore ha formato tutte le combinazioni, dichiara Rummy.

1. **Drawing:** On your turn, draw one card from either the stock pile or the discard pile.
2. **Melding:** If you have valid sets or runs, you may lay them face-up on the table. A set is three or four cards of matching rank. A run is three or more consecutive cards of the same suit.
3. **Laying Off:** You may add cards from your hand to any melds already on the table, whether yours or an opponent's.
4. **Discarding:** End your turn by placing one card face-up on the discard pile. You cannot discard the same card you drew from the discard pile that turn.
5. **Going Out:** When you can form all remaining cards into valid melds and have one card left to discard, you go out and win the round.

## Punteggio

Figure e Assi = 10 punti; carte numeriche = valore nominale. Il dichiarante ottiene i punti delle carte non combinate degli avversari.

1. **Face Cards (K, Q, J):** 10 points each.
2. **Number Cards:** Face value (e.g., a 7 is worth 7 points).
3. **Aces:** 1 point each.
4. **Winner:** Scores zero. All other players add up the value of cards remaining in their hands.

## Varianti

---

Le varianti includono Gin Rummy, Indian Rummy, Canasta e molte altre.

- **Gin Rummy:** A two-player variant with knocking and gin mechanics.
- **Rummy 500:** Points are scored for melds laid down, not just for going out.
- **Contract Rummy:** Players must meet specific meld requirements each round.

## Consigli e strategie

---

Osserva le carte scartate dall'avversario per capire cosa cerca. Forma le combinazioni il prima possibile.

- Watch what opponents pick up from the discard pile to gauge what melds they are building.
- Hold onto middle cards (5s through 9s) early on, as they connect to more potential runs.
- Discard high-value cards early if they do not fit into your plan, to minimize penalty points.

### Consigli e strategia

---

Forma combinazioni rapidamente. Osserva la pila degli scarti per capire la strategia avversaria.

La formazione veloce delle combinazioni e l'osservazione degli scarti sono fondamentali.