

# Shanghai Rummy

3-5 giocatori

104 carte

Difficoltà: Media

Durata: Lunga

Completa il contratto di ogni manche e ottieni il punteggio di penalità più basso.

## PREPARAZIONE

- Usa due mazzi con Jolly.
- Distribuisci 11 carte a ogni giocatore.

## PUNTEGGIO

- Punti di penalità per le carte rimaste in mano ogni manche.
- Carte numeriche = 5, figure = 10, Assi = 15, Jolly = 20.

*Consiglio: Salva gli acquisti per le carte che completano direttamente il contratto piuttosto che carte che potrebbero essere utili.*

Lo Shanghai Rummy è una variante del Rummy a contratto che introduce una meccanica di acquisto che consente ai giocatori di acquistare carte dalla pila degli scarti fuori turno. Giocato in 10 manche con contratti crescenti, ogni manche richiede combinazioni specifiche di tris e sequenze. La regola dell'acquisto crea intensa competizione per le carte chiave e aggiunge un ulteriore livello di strategia rispetto al Rummy a contratto standard.

## Obiettivo

Completare il contratto per ogni manche e minimizzare i punti di penalità dalle carte rimaste in mano. Il giocatore con il punteggio totale più basso dopo tutte le 10 manche vince.

## Preparazione

1. **Giocatori:** Da 3 a 5
2. **Mazzo:** Due mazzi standard di 52 carte con 4 Jolly (108 carte)
3. **Distribuzione:** 11 carte a ogni giocatore. Posiziona il resto come pila e scopri una carta per iniziare la pila degli scarti.

## AL TUO TURNO

- Pesca dalla pila o prendi lo scarto in cima (altri possono acquistarlo se passi).
- Posa il contratto quando completo; aggiungi carte alle combinazioni esistenti.
- Scarta una carta.

## Svolgimento del gioco

1. **Contratti:** Ogni manche ha un contratto specifico, tipicamente iniziando con 2 tris da 3 e aumentando fino a combinazioni come 3 sequenze da 4.
2. **Pesca:** Pesca dalla pila o prendi lo scarto in cima.
3. **Acquisto:** Se il giocatore attivo non vuole lo scarto in cima, gli altri giocatori (in ordine orario) possono acquistarlo pescando anche una carta di penalità dalla pila. Ogni giocatore è limitato a un numero fisso di acquisti per manche (di solito 2-3).
4. **Combinazione:** Una volta che hai il contratto richiesto, posalo nel tuo turno. Dopo aver posato il contratto, puoi aggiungere carte a qualsiasi combinazione sul tavolo.
5. **Scarto:** Termina il turno scartando una carta.

## Punteggio

1. **Carte numeriche (2-9):** 5 punti ciascuna.
2. **10, Fanti, Donne, Re:** 10 punti ciascuno.
3. **Assi:** 15 punti ciascuno.
4. **Jolly:** 20 punti ciascuno.
5. **Penalità di manche:** Somma dei valori delle carte rimaste in mano.
6. **Vincitore:** Punteggio totale più basso dopo tutte le manche.

## Varianti

---

- **Acquisti limitati:** Alcune versioni consentono solo 1 acquisto per manche per velocizzare il gioco.
- **Shanghai con jolly:** I due possono essere usati come carte jolly aggiuntive insieme ai Jolly.
- **Shanghai breve:** Riduci a 7 manche per una partita più veloce.

## Consigli e strategie

---

- Usa gli acquisti saggiamente e salvali per le carte che completano direttamente parte del tuo contratto.
- Presta attenzione a cosa acquistano gli altri giocatori, poiché rivela cosa necessitano per i loro contratti.
- Cerca di completare il contratto presto per poter iniziare ad aggiungere carte e ridurre la mano.
- Nelle manche successive con contratti più difficili, non aver paura di prendere carte di penalità tramite acquisto se la carta è critica.

## Consigli e strategia

---

Sii selettivo con gli acquisti poiché ognuno aggiunge una carta di penalità alla tua mano. Concentrati sul completamento del contratto prima di cercare di ridurre la mano. Osserva cosa acquistano gli altri per tracciare i loro progressi.

La meccanica di acquisto crea un'analisi costi-benefici: ogni acquisto ti dà una carta necessaria ma aggiunge anche alla dimensione della mano. Acquista solo quando la carta avanza significativamente il tuo contratto.