

Contract Rummy

3-8 spelers

104 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Lang

Vervul het contract van elke ronde en zorg voor de laagste strafscore na 7 rondes.

OPZET

- Gebruik twee dekken met jokers.
- Deel 10 kaarten uit (rondes 1-4) of 12 kaarten (rondes 5-7).

SCORE

- Kaarten in hand leveren strafpunten op.
- Nummerskaarten = 5 ptn, boeren/vrouwen/heren = 10 ptn, azen/jokers = 15 ptn.

Tip: Richt je uitsluitend op het vervullen van het contract voordat je extra kaarten probeert bij te leggen.

AAN DE BEURT

- Trek van de stok of aflegstapel.
- Leg het contract neer als je dat kunt, leg daarna optioneel kaarten bij.
- Leg één kaart af om je beurt te beëindigen.

Contract Rummy is een rummyvariant die over zeven rondes wordt gespeeld, waarbij elke ronde een specifieke meldvereiste of contract kent dat eerst vervuld moet worden voordat een speler kaarten mag neerleggen. De contracten worden van ronde tot ronde moeilijker en vereisen steeds complexere combinaties van sets en reeksen. Het is een spel dat geduld en zorgvuldig handbeheer belooft.

Doel

Vervul het vereiste contract voor elke ronde en zorg dat je na alle zeven rondes het laagste totaalscor hebt. Punten zijn strafpunten voor kaarten die nog in je hand zitten.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 3-8
2. **Dek:** Twee standaard dekken van 52 kaarten met jokers (108 kaarten totaal) voor maximaal 5 spelers; voeg een derde dek toe voor 6-8 spelers
3. **Uitdelen:** 10 kaarten in rondes 1-4, 12 kaarten in rondes 5-7. Leg de resterende kaarten als stok neer en keer één kaart om voor de aflegstapel.

Spelverloop

1. **Contracten per ronde:** Ronde 1: twee sets van 3. Ronde 2: één set van 3 en één reeks van 4. Ronde 3: twee reeksen van 4. Ronde 4: drie sets van 3. Ronde 5: twee sets van 3 en één reeks van 4. Ronde 6: één set van 3 en twee reeksen van 4. Ronde 7: drie reeksen van 4 (geen afleggen om uit te gaan).
2. **Trekken:** Trek één kaart van de stok of de bovenste kaart van de aflegstapel.
3. **Contract vervullen:** Je moet exact het vereiste contract neerleggen voordat je kaarten aan andere melds mag toevoegen.
4. **Bijleggen:** Zodra je contract is neergelegd, mag je in volgende beurten kaarten toevoegen aan bestaande melds op tafel.
5. **Afleggen:** Sluit je beurt af door één kaart af te leggen (behalve bij uitspelen in ronde 7).
6. **Jokers:** Jokers zijn wild en kunnen elke kaart in een meld vervangen. Een joker in een meld kan worden verwisseld door de kaart die hij vertegenwoordigt.

Scoren

1. **Nummerskaarten (2-9):** 5 punten elk.
2. **Tienen, boeren, vrouwen, heren:** 10 punten elk.
3. **Azen:** 15 punten elk.
4. **Jokers:** 15 punten elk als ze nog in je hand zitten.
5. **Rondestraf:** De totale waarde van de kaarten die aan het einde van elke ronde nog in je hand zitten.
6. **Winnaar:** Laagste gecumuleerde score na alle zeven rondes.

Varianten

- **Progressive Rummy:** Vergelijkbare contracten maar met andere meldvereisten per ronde.
- **Frustration Rummy:** Voegt een koopregels toe waarbij spelers buiten hun beurt kaarten van de aflegstapel kunnen claimen.
- **Eigen contracten:** Maak je eigen contractvereisten per ronde om de moeilijkheidsgraad te variëren.

Tips en strategieën

- Richt je eerst op het vervullen van het contract voordat je nadenkt over bijleggen.
- Bewaar jokers voor moeilijke rondes waarin reeksen lastiger te voltooien zijn.
- Houd bij welke kaarten er gespeeld zijn om te weten wat er nog beschikbaar is.
- In latere rondes met 12 kaarten heb je meer vrijheid om meerdere melds tegelijk op te bouwen.

Tips & strategie

Geef het vervullen van het contract voor elke ronde absolute prioriteit. Bewaar jokers voor de moeilijkste contracten. Houd bij welke kaarten gespeeld of afgelegd zijn om je trekbeurten te optimaliseren.

De belangrijkste strategische beslissing is wanneer je van de aflegstapel trekt en wanneer van de stok. Een zichtbare kaart pakken geeft tegenstanders informatie, dus doe dit alleen als de kaart direct bijdraagt aan het vervullen van je contract.