

Kalooki

3-6 spelers

108 kaarten

Moeilijkheid: Moeilijk

Duur: Lang

Behaal de laagste strafpuntscore door vereiste combinaties te vormen over 9 rondes.

OPZET

- Gebruik twee 54-kaartdekken (108 kaarten totaal, inclusief jokers).
- Deel 9 kaarten in ronde 1, elke ronde met 1 meer tot 16.
- Elke ronde heeft een specifiek contract (combinaties van drietallen en viertallen).

SCORE

- Joker: 50 pt, Zwart aas: 15 pt, gezichtskaarten/10: 10 pt elk.
- Genummerde kaarten 2-9: nominale waarde in strafpunten.
- Een ronde winnen trekt 50 af van je totaalscore.
- Laagste cumulatieve strafpuntscore na 9 rondes wint.

Tip: Roep naar afgelegde kaarten vroeg voordat je combinaties neerlegt, want roepen is verboden na het combineren.

AAN DE BEURT

- Trek één kaart van de stapel of aflegstapel.
- Leg combinaties neer die voldoen aan de contractvereiste van de ronde.
- Hecht kaarten aan op bestaande combinaties na het spelen van je eigen combinaties.
- Leg één kaart af om je beurt te beëindigen.

Kalooki, een boeiende Contract Rummy-variant, staat bekend onder verschillende namen zoals Kaluki of Caribische Kalooki. Het heeft een prominente aanwezigheid op de Caribische eilanden, met name Jamaica en Trinidad en Tobago. De aantrekkingskracht ervan reikt tot andere regio's, wat het de bijnaam 'Jamaicaanse Rummy' oplevert.

Hoe speel je Kalooki?

Kalooki wordt gespeeld met een set van twee jokerversies van de Anglo-Amerikaanse 54-kaartdekken. Jokers zijn inbegrepen en dus moet een Kalooki-dek in totaal 108 kaarten bevatten.

Sets

Kalooki is opgesplitst in 9 spellen, waarbij een totale 'set' Kalooki eindigt na die 9 spellen. Tijdens elk spel is er een bepaald 'contract' dat elke speler moet halen om te scoren in dat spel. In het eerste spel moet een speler bijvoorbeeld minstens drie 'drietallen' spelen.

Drietallen en viertallen

- **Drietallen** (in andere Rummy-spellen 'boeken' genoemd) zijn een set van drie of meer kaarten die allemaal dezelfde waarde hebben. Kleur doet er niet toe en kaarten van dezelfde kleur mogen in één drietall voorkomen.
- **Viertallen** (in andere Rummy-varianten 'reeksen' genoemd) zijn een reeks van minstens 4 kaarten die allemaal dezelfde kleur hebben, oplopend of aflopend in waarde (Aas, 2-9, 10, B, V, H, Aas).
- Jokers mogen niet opeenvolgend worden gebruikt. 9, Joker, Joker, V is niet geldig, maar 9, Joker, Boer, Joker is wel geldig. Dezelfde regel geldt ook voor drietallen.

Uitdelen

De deler wordt willekeurig bepaald en deelt dan 9 kaarten aan elke speler, inclusief zichzelf, voor het eerste spel. De delerpositie wisselt tussen elke speelronde en gaat met de klok mee aan het einde van elk spel.

Spelverloop

Het spel begint met de speler direct met de klok mee van de deler die als eerste aan de beurt is. Een speler moet aan het begin van zijn beurt één kaart trekken en aan het einde er één afleggen. De eerste afleg wordt naast de stapel gelegd, met de beeldzijde omhoog. Alle afleggen worden met de beeldzijde omhoog geplaatst.

Roepen

Kalooki heeft een speciale regel die 'roepen' heet. Wanneer een speler nog geen combinaties heeft neergelegd of kaarten heeft aangehecht, mag hij roepen. Een speler roept wanneer een andere speler aan het einde van zijn beurt een kaart heeft afgelegd en het niet zijn beurt is als volgende in de rotatie. Het roepen is in wezen een bod op de kaart die net is afgelegd.

- Als de afleggende speler het roepen toestaat, neemt de roepende speler direct de afleg op en trekt ook een kaart van de stapel. Dit geeft de roepende speler 2 extra kaarten.
- Als de afleggende speler het roepen niet toestaat, heeft de speler wiens beurt het is als eerste het recht op de afleg.
- Als die hem niet wil, wordt de kaart normaal afgelegd in de aflegstapel en gaat het spel door.

Eindigen en winnen

Elke ronde eindigt wanneer een speler zijn hand leeg speelt en aan de minimale contractvereiste heeft voldaan. De winnaar van het totale spel is de speler met de laagste cumulatieve strafpunten score. De winnaar van een ronde ontvangt een bonus en trekt 50 punten af van zijn totaalscore.

Kalooki-regels

- Jokers kunnen niet worden uitgewisseld zoals in andere rummy-spellen. De originele speler van een viertal met een joker erin mag de joker vervangen door de kaart die hij vertegenwoordigt, maar de joker moet dan naar één van de uiteinden van het viertal worden verplaatst. Jokers in drietallen kunnen helemaal niet worden verplaatst.
- Een speler moet voldoen aan de minimale combinatievereiste die vastgesteld is voordat de ronde eindigt, anders ontvangt die een straf van 50 punten bovenop de dode kaarten in zijn hand.
- Spelers mogen ook kaarten 'aanhechten', door individuele geldige kaarten toe te voegen aan combinaties die al op tafel liggen. Een speler mag pas aanhechten nadat hij al zijn combinaties in die beurt heeft gespeeld. Als een speler aanheecht, mag hij daarna in dezelfde beurt geen combinatie meer vormen.

Scoren en punten

Elke volgende ronde omvat het uitdelen van een extra kaart. Alle door een speler gespeelde drietallen en viertallen moeten unieke kleuren hebben ten opzichte van elkaar, maar niet over combinaties heen. De laagste score aan het einde van de totale set wint.

- **Ronde 1:** 9 kaarten uitgedeeld, 3 drietallen moeten gespeeld worden
- **Ronde 2:** 10 kaarten uitgedeeld, 2 drietallen en 1 viertal
- **Ronde 3:** 11 kaarten uitgedeeld, 2 viertallen en 1 drietal
- **Ronde 4:** 12 kaarten uitgedeeld, 3 viertallen
- **Ronde 5:** 12 kaarten uitgedeeld, 4 drietallen
- **Ronde 6:** 13 kaarten uitgedeeld, 3 drietallen en 1 viertal
- **Ronde 7:** 14 kaarten uitgedeeld, 2 drietallen en 2 viertallen
- **Ronde 8:** 15 kaarten uitgedeeld, 1 drietal en 3 viertallen
- **Ronde 9:** 16 kaarten uitgedeeld, 4 viertallen

Strafwaarden

- Joker: 50 punten
- Zwart aas: 15 punten
- H, V, B, 10: 10 punten
- 9-2: Nominale waarde in punten
- Rood aas: 1 punt

Voorbeeldhand

Stel dat het bord combinaties heeft: 3-4-5-Joker, 5-5-5 en 9-10-B-V. En je hand is: 5, 8, H, 7, 8, 9, 10, 4, 10. Als je geen combinaties hebt gespeeld, zou het voordelig zijn om eerst de combinatie 7-10 te spelen en vervolgens de 5 en H aan te hechten voor een speel van 6 kaarten.

Tips & strategie

Plan je combinaties strategisch, observeer de zetten van tegenstanders en gebruik jokers verstandig om je score te maximaliseren en te winnen bij Kalooki.

Strategische planning en zorgvuldige observatie van de zetten van tegenstanders zijn cruciaal bij Kalooki. Gebruik jokers verstandig en plan je combinaties om je score te maximaliseren en te winnen.