

Liverpool Rummy

3-8 spelers

104 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Lang

Vervul het contract van elke uitdeelbeurt en minimaliseer strafpunten over 7 rondes.

OPZET

- Gebruik twee dekken met jokers.
- Deel kaarten uit volgens het huidige rondegetal.

SCORE

- Kaarten in hand zijn strafpunten aan het einde van elke uitdeelbeurt.
- Nummerskaarten = 5, boeren/vrouwen/heren = 10, azen = 15, jokers = 20.

Tip: Wissel jokers uit tafelmelds wanneer je de kaart hebt die ze vertegenwoordigen, om een wildcard terug te winnen voor je eigen contract.

AAN DE BEURT

- Trek van de stok of aflegstapel.
- Leg meldcontracten neer; leg daarna kaarten bij op tafelmelds.
- Leg één kaart af.

Liverpool Rummy is een contractrummy-variant die populair is in het Verenigd Koninkrijk, gespeeld over zeven uitdeelbeurten met specifieke contracten die elke ronde vervuld moeten worden. Het spel maakt gebruik van een koopmechanisme en jokers als wildcards. Elke uitdeelbeurt vereist een progressief zwaardere combinatie van sets en reeksen, waardoor het een test is van aanpassingsvermogen en handbeheer gedurende het hele spel.

Doel

Vervul het contract in elk van de zeven uitdeelbeurten en eindig met de laagste gecumuleerde strafscore.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 3-8
2. **Dek:** Twee standaard dekken van 52 kaarten plus jokers (voor 3-4 spelers); drie dekken voor 5-8 spelers
3. **Uitdelen:** Het aantal uit te delen kaarten neemt toe per ronde: 6 kaarten in ronde 1, tot 12 kaarten in ronde 7. Leg de resterende kaarten face-down als stok neer en keer één kaart om voor de aflegstapel.

Spelverloop

1. **Contracten:** Ronde 1: 2 sets van 3. Ronde 2: 1 set van 3 en 1 reeks van 4. Ronde 3: 2 reeksen van 4. Ronde 4: 3 sets van 3. Ronde 5: 2 sets van 3 en 1 reeks van 4. Ronde 6: 2 reeksen van 4 en 1 set van 3. Ronde 7: 3 reeksen van 4.
2. **Trekken:** Neem één kaart van de stok of de bovenste kaart van de aflegstapel.
3. **Kopen:** Als de huidige speler de aflegkaart niet neemt, mogen andere spelers verzoeken deze te kopen. De koper neemt de aflegkaart plus één strafkaart van de stok.
4. **Melden:** Leg je contract neer wanneer het vervuld is. Daarna mag je kaarten bijleggen op bestaande melds op tafel.
5. **Jokers:** Wildcards die elke kaart kunnen vertegenwoordigen. Een joker in een meld kan worden verwisseld door de speler die de kaart heeft die hij vertegenwoordigt.
6. **Afleggen:** Sluit je beurt af door één kaart op de aflegstapel te leggen.

Scoren

1. **Nummerskaarten (2-9):** 5 punten elk.
2. **Tienen, boeren, vrouwen, heren:** 10 punten elk.
3. **Azen:** 15 punten.
4. **Jokers:** 20 punten als ze nog in je hand zitten.
5. **Uitspelen:** De speler die als eerste zijn hand leegt, beëindigt de ronde. Alle andere spelers scoren strafpunten voor hun resterende kaarten.

Varianten

- **Mag ik?-variant:** Spelers moeten 'Mag ik?' zeggen om van de aflegstapel te kopen, met een maximum van 3 aankopen per uitdeelbeurt.
- **Liverpool Rummy voor twee:** Aangepast met één dek en vereenvoudigde contracten.
- **Snel Liverpool:** Speel slechts 5 rondes voor een kortere sessie.

Tips en strategieën

- Vervul je contract zo snel mogelijk om te kunnen beginnen met bijleggen.
- Wissel jokers uit melds van tegenstanders als je de kaart hebt die ze vertegenwoordigen, om een wildcard terug te winnen voor later gebruik.
- Beheer je aankopen zorgvuldig, want elke aankoop voegt kaarten aan je hand toe.
- In latere rondes met grotere handen is het nuttig om meerdere melds tegelijkertijd te plannen.

Tips & strategie

Geef het vervullen van het contract elke ronde prioriteit boven het verkleinen van je hand. Gebruik de joker-wisselregel in je voordeel door wildcards terug te claimen uit tafelmelds. Wees strategisch met kopen om je hand niet te laten groeien.

De joker-wisselregel is een belangrijk strategisch element. Als je een joker in een meld op tafel ziet en de kaart hebt die hij vertegenwoordigt, geeft wisselen je een krachtige wildcard voor je eigen contract.