

# Shanghai Rummy

3-5 spelers

104 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Lang

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

## OPZET

- Gebruik twee dekken met jokers.
- Deel 11 kaarten per speler uit.

## SCORE

- Strafpunten voor kaarten die nog in je hand zitten aan het einde van elke ronde.
- Nummerskaarten = 5, boeren/vrouwen/heren = 10, azen = 15, jokers = 20.

*Tip: Bewaar je aankopen voor kaarten die direct je contract voltooien, niet voor kaarten die misschien nuttig zijn.*

## AAN DE BEURT

- Trek van de stok of neem de bovenste aflegkaart (anderen mogen die kopen als jij ze laat liggen).
- Leg het contract neer als het klaar is; leg daarna kaarten bij op bestaande melds.
- Leg één kaart af.

Shanghai Rummy is een contractrummy-variant met een koopmechanisme waarmee spelers buiten hun beurt om kaarten van de aflegstapel kunnen kopen. Gespeeld over 10 rondes met steeds zwaardere contracten, waarbij elke ronde specifieke combinaties van sets en reeksen vereist. De koopregel zorgt voor intense concurrentie om sleutelkaarten en voegt een extra strategische laag toe bovenop het standaard contractrummy.

## Doel

Vervul het contract voor elke ronde en minimaliseer de strafpunten voor kaarten die nog in je hand zitten. De speler met de laagste totaalscore na alle 10 rondes wint.

## Voorbereiding

1. **Spelers:** 3-5
2. **Dek:** Twee standaard dekken van 52 kaarten met 4 jokers (108 kaarten)
3. **Uitdelen:** 11 kaarten per speler. Leg de rest als stok neer en keer één kaart om voor de aflegstapel.

## Spelverloop

1. **Contracten:** Elke ronde heeft een specifiek contract, doorgaans beginnend met 2 sets van 3 en oplopend tot combinaties zoals 3 reeksen van 4.
2. **Trekken:** Trek van de stok of neem de bovenste aflegkaart.
3. **Kopen:** Als de actieve speler de bovenste aflegkaart niet wil, mogen andere spelers (in wijzerzin) deze kopen door ook een strafkaart van de stok te trekken. Elke speler mag per ronde een beperkt aantal keer kopen (doorgaans 2-3 keer).
4. **Melden:** Zodra je het vereiste contract hebt, leg je dit neer op je beurt. Daarna mag je kaarten bijleggen op bestaande melds op tafel.
5. **Afleggen:** Sluit je beurt af door één kaart af te leggen.

## Scoren

1. **Nummerskaarten (2-9):** 5 punten elk.
2. **Tienen, boeren, vrouwen, heren:** 10 punten elk.
3. **Azen:** 15 punten elk.
4. **Jokers:** 20 punten elk.
5. **Rondestraf:** Som van de kaartwaarden die nog in je hand zitten.
6. **Winnaar:** Laagste totaalscore na alle rondes.

## Varianten

---

- **Beperkte aankopen:** Sommige versies laten slechts 1 koop per ronde toe om het spel te versnellen.
- **Shanghai met wildcards:** Tweetalen kunnen naast jokers ook als extra wildcards worden gebruikt.
- **Kort Shanghai:** Speel slechts 7 rondes voor een sneller spel.

## Tips en strategieën

---

- Gebruik je aankopen verstandig en bewaar ze voor kaarten die direct bijdragen aan het vervullen van je contract.
- Let op wat andere spelers kopen, want dat verradt wat zij nodig hebben voor hun contracten.
- Probeer je contract zo vroeg mogelijk te vervullen zodat je kaarten kunt bijleggen en je hand kunt verkleinen.
- In latere rondes met zwaardere contracten is het soms de moeite waard om strafkaarten te accepteren als de gekochte kaart cruciaal is.

## Tips & strategie

---

Wees selectief met je aankopen, want elke aankoop voegt een strafkaart aan je hand toe. Richt je op het vervullen van het contract voordat je je hand probeert te verkleinen. Let op wat anderen kopen om hun voortgang bij te houden.

Het koopmechanisme creëert een kosten-batenanalyse: elke aankoop geeft je een gewenste kaart maar vergroot ook je hand. Koop alleen als de kaart je contract significant vooruithelpt.