

# Contract Rummy

3-8 jogadores

104 cartas

Dificuldade: Médio

Duração: Longa

Complete o contrato de combinações de cada rodada e tenha a menor pontuação de penalidade após 7 rodadas.

## PREPARAÇÃO

- Use dois baralhos com Curingas.
- Distribua 10 cartas (rodadas 1 a 4) ou 12 cartas (rodadas 5 a 7).

## PONTUAÇÃO

- As cartas que restarem na mão são pontos de penalidade.
- Cartas numéricas = 5 pts, figuras = 10 pts, Ases/Curingas = 15 pts.

*Dica: Concentre-se exclusivamente em cumprir o contrato antes de tentar acrescentar cartas extras às combinações.*

## NA SUA VEZ

- Compre do monte ou da pilha de descarte.
- Baixe o contrato quando cumprido; depois, acrescente cartas às combinações opcionalmente.
- Descarte uma carta para encerrar a vez.

Contract Rummy é uma variante do Rummy jogada ao longo de sete rodadas, cada uma com uma exigência específica de combinação, ou contrato, que deve ser cumprida antes de o jogador poder baixar qualquer carta. Os contratos aumentam de dificuldade a cada rodada, exigindo combinações progressivamente mais complexas de grupos e sequências. É um jogo que recompensa a paciência e o gerenciamento cuidadoso da mão.

## Objetivo

Complete o contrato exigido em cada rodada e tenha a menor pontuação total após todas as sete rodadas. Os pontos são penalidades pelas cartas que restaram na mão.

## Preparação

1. **Jogadores:** 3 a 8
2. **Baralho:** Dois baralhos padrão de 52 cartas com Curingas (108 cartas no total) para até 5 jogadores; adicione um terceiro baralho para 6 a 8 jogadores
3. **Distribuição:** 10 cartas nas rodadas 1 a 4; 12 cartas nas rodadas 5 a 7. Coloque as cartas restantes como monte de compras; vire uma carta para a pilha de descarte.

## Como Jogar

1. **Contratos por rodada:** Rodada 1: dois grupos de 3. Rodada 2: um grupo de 3 e uma sequência de 4. Rodada 3: duas sequências de 4. Rodada 4: três grupos de 3. Rodada 5: dois grupos de 3 e uma sequência de 4. Rodada 6: um grupo de 3 e duas sequências de 4. Rodada 7: três sequências de 4 (sem descartar para fechar a mão).
2. **Comprar:** Compre uma carta do monte ou a carta do topo da pilha de descarte.
3. **Cumprimento do contrato:** Você deve baixar exatamente o que o contrato exige antes de poder acrescentar cartas às combinações dos outros.
4. **Acrescentar cartas:** Depois de baixar seu contrato, você pode adicionar cartas a qualquer combinação na mesa nas jogadas seguintes.
5. **Descartar:** Encerre sua vez descartando uma carta (exceto ao fechar a mão na rodada 7).
6. **Curingas:** Os Curingas são coringa e podem substituir qualquer carta em uma combinação. Um Curinga em uma combinação pode ser substituído pela carta que ele representa.

## Pontuação

---

1. **Cartas numéricas (2-9):** 5 pontos cada.
2. **10s, Valetes, Damas, Reis:** 10 pontos cada.
3. **Ases:** 15 pontos cada.
4. **Curingas:** 15 pontos cada se restarem na mão.
5. **Penalidade da rodada:** Valor total das cartas que restaram na mão ao fim de cada rodada.
6. **Vencedor:** Menor pontuação acumulada após todas as sete rodadas.

## Variações

---

- **Progressive Rummy:** Contratos similares, mas com exigências de combinações diferentes em cada rodada.
- **Frustration Rummy:** Adiciona regras de compra em que jogadores fora da vez podem reivindicar cartas da pilha de descarte.
- **Contratos personalizados:** Crie suas próprias exigências de contrato para cada rodada e varie a dificuldade.

## Dicas e Estratégias

---

- Concentre-se em cumprir o contrato antes de se preocupar em acrescentar cartas às combinações.
- Guarde os Curingas para as rodadas mais difíceis, onde completar sequências é mais complicado.
- Acompanhe quais cartas já foram jogadas para saber o que ainda está disponível.
- Nas rodadas mais avançadas, com 12 cartas, você tem mais flexibilidade para construir várias combinações ao mesmo tempo.

### Dicas e estratégia

---

Priorize cumprir o contrato de cada rodada acima de tudo. Guarde os Curingas para os contratos mais difíceis. Acompanhe mentalmente as cartas que já foram jogadas ou descartadas para otimizar suas compras.

A decisão estratégica mais importante é quando pegar da pilha de descarte em vez do monte. Pegar uma carta visível revela informações aos adversários, então só faça isso quando ela completar diretamente parte do seu contrato.