

# Rummy Indiano

2-6 jogadores

106 cartas

Dificuldade: Difícil

Duração: Média

**Declarar com 13 cartas em combinações válidas incluindo ao menos 1 sequência pura.**

## PREPARAÇÃO

- 13 cartas para cada jogador com 2 baralhos + 2 coringas.
- 1 coringa adicional é retirado aleatoriamente e também vale como coringa.

## PONTUAÇÃO

- Vencedor = 0 pts.
- Perdedores marcam pts pelas cartas não combinadas.
- Declaração inválida = penalidade de 80 pts.

## NA SUA VEZ

- Compre do monte ou pegue o topo do descarte.
- Descarte uma carta.
- Declare quando tiver combinações válidas.

*Dica: Forme a sequência pura antes de qualquer outra combinação — sem ela você não pode declarar.*

Rummy Indiano usa dois baralhos de 52 cartas + 2 coringas (106 cartas). O objetivo é formar 13 cartas em combinações válidas que incluam pelo menos 2 sequências, uma das quais deve ser pura (sem coringas).

## Jogadores

2 a 6 jogadores

- The game continues until one player reaches the agreed-upon point threshold, usually 100 points or another predetermined value.
- The player with the lowest total score at the end of the game is declared the winner.

## Baralho

Dois baralhos de 52 cartas + 2 coringas (106 cartas)

1. Shuffle the deck thoroughly.
2. Determine the dealer for the first hand.
3. Deal 13 cards to each player, one at a time, starting with the player to the dealer's left. Place the remaining deck face-down to form the draw pile. Flip the top card from the draw pile to start the discard pile.

## Objetivo

---

Ser o primeiro a declarar com 13 cartas em combinações válidas (ao menos 2 sequências, incluindo 1 pura).

1. **Drawing and Discarding:** Players take turns, starting with the player to the dealer's left, drawing a card from the draw pile or the discard pile. After drawing, players must discard one card to the discard pile.
2. **Forming Sets and Runs:** Players aim to create valid sets or runs in their hand. A valid set consists of three or four cards of the same rank. A valid run (sequence) consists of three or more sequential cards of the same suit. Aces can be high (e.g., A-K-Q) or low (e.g., A-2-3), but not both in the same sequence. **Jokers** (both printed and wild jokers) can substitute for any card in sets and runs. **Pure sequence requirement:** A player must have at least two sequences, and at least one must be a "pure sequence" (formed without any jokers).
3. **Declaring:** A player can declare their hand after drawing a card and discarding their 14th card. The player must place their valid sets/runs face-up on the table, meeting the pure sequence requirement. An invalid declaration (sets/runs don't meet requirements) results in a heavy penalty (typically 80 points).
4. **Scoring:** Points are assigned to cards not part of valid sets or runs. Face cards (Jacks, Queens, and Kings) are worth 10 points each. Aces are worth 10 points. Numbered cards are worth their face value. Jokers are worth 0 points. Penalty points may be incurred for unmatched cards.
5. **End of Round:** The round ends when a player declares their hand or when the draw pile is exhausted. Players reveal their hands and score points. A new round begins with the next dealer, and players receive new hands.

## Tipos de Combinações

---

1. **Sequência Pura:** 3+ cartas consecutivas do mesmo naipe, sem coringa
2. **Sequência Impura:** 3+ cartas consecutivas do mesmo naipe, com coringa(s)
3. **Grupo:** 3 ou 4 cartas do mesmo valor, de naipes diferentes

## Jogabilidade

---

Indian Rummy has several popular variations, each with its own set of rules and strategies.

1. Na sua vez, compre do monte ou pegue o topo do descarte.
2. Descarte uma carta.
3. Quando tiver combinações válidas, declare para vencer.
4. Você deve ter pelo menos 2 sequências (1 pura obrigatória) e o restante em grupos ou sequências adicionais.

## Pontuação

---

O vencedor marca zero. Os demais marcam pontos pelas cartas não combinadas (figuras = 10 pts, As = 10 pts, demais = valor nominal). Limite máximo geralmente 80 pts.

### Dicas e estratégia

---

Priorize a sequência pura acima de tudo. Guarde coringas para completar sequências impuras ou grupos com rapidez.

Observe o descarte adversário atentamente. Descartar cartas que formam combinações com as cartas dos adversários é um erro comum.