

# Kalooki

3-6 jogadores

108 cartas

Dificuldade: Difícil

Duração: Longa

## Descartar todas as cartas formando grupos e sequências.

### PREPARAÇÃO

- Distribua 13 cartas com 2 baralhos + coringas.
- Inicie o monte de descarte.

### PONTUAÇÃO

- Vencedor = 0 pts. Perdedores marcam pelas cartas na mão.
- Coringa = 15 pts. As = 11 pts. Figuras = 10 pts.

*Dica: Guarde coringas para sequências longas onde têm mais impacto.*

### NA SUA VEZ

- Compre do monte ou pegue o topo do descarte.
- Baixe grupos/sequências na mesa.
- Descarte uma carta.

Kalooki é um jogo de remi para 2 a 6 jogadores usando dois baralhos com coringas. O objetivo é ser o primeiro a descartar todas as cartas formando grupos (três ou mais cartas do mesmo valor) e sequências (três ou mais cartas consecutivas do mesmo naipe).

## Jogadores

2 a 6 jogadores

## Baralho

Dois baralhos de 52 cartas + coringas (106 cartas)

## Objetivo

Ser o primeiro a descartar todas as cartas formando grupos e sequências válidas.

- **Threes** (called "books" in other Rummy games) are a set of three or more cards that are all the same rank. Suit does not matter, and cards of the same suit may be in a single Three.
- **Fours** (called "Sequences" in other Rummy variations) are a sequence of at least 4 cards that are all the same suit, ascending or descending in rank (Ace, 2-9, 10, J, Q, K, Ace).
- Jokers may not be used consecutively. 9, Joker, Joker, Q is not valid, but 9, Joker, Jack, Joker is valid. The same rule applies to Threes as well.

## Preparação

The Dealer is decided randomly, and then will deal 9 cards to each Player including themselves for the first game. The Dealer position will change between each round of Play, moving clockwise around the circle of Players at the end of each game.

1. Distribua 13 cartas para cada jogador.
2. O restante forma o monte; a carta do topo inicia o descarte.
3. O coringa pode substituir qualquer carta em grupos ou sequências.

## Jogabilidade

The game begins with the Player immediately clockwise from the Dealer taking their turn first. A Player must draw one card at the start of their turn, and discard one card at the end of it. The first discard should be placed next to the stock, face-up. All discards will be placed face-up.

1. Na sua vez, compre do monte ou pegue a carta do topo do descarte.
2. Baixe combinações válidas na mesa quando tiver pelo menos um grupo ou sequência.
3. Adicione cartas a combinações existentes na mesa.
4. Descarte uma carta ao final do turno.

## Pontuação

---

O vencedor marca zero. Os demais marcam pontos pelas cartas restantes na mão (coringas = 15 pts, Ases = 11 pts, figuras = 10 pts, demais = valor nominal). Menor pontuação acumulada vence a partida.

- If the discarding Player allows the call, the calling Player will immediately take the discard, as well as drawing another card from the stock. This gives the calling Player 2 extra cards.
- If the discarding Player disallows the call, the Player whose turn it is gets first dibs on the discard.
- If they do not want it, the card is discarded as normal into the discard pile and play continues.

## Dicas e estratégia

---

Não baixe combinações muito cedo se ainda tiver muitas cartas — espere até poder baixar a maior parte da mão de uma vez.

Monitorar o monte de descarte adversário é essencial para saber quais combinações os outros estão tentando formar.