

Knock Rummy

2-6 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Fácil

Duração: Curta

Ter o menor deadwood quando alguém bater.

PREPARAÇÃO

- 2-6 jogadores individuais.
- Distribua 7-10 cartas dependendo do número de jogadores.
- Coloque as cartas restantes como monte, vire uma para iniciar os descartes.

PONTUAÇÃO

- O vencedor recebe as diferenças de deadwood de todos os jogadores.
- Quem bateu e falhou paga o dobro da diferença como penalidade.

Dica: Bata quando seu deadwood estiver baixo, não espere a mão perfeita.

NA SUA VEZ

- Compre do monte ou da pilha de descarte.
- Organize sua mão em combinações.
- Bata para encerrar a rodada ou descarte para continuar.

Knock Rummy é uma variante rápida de rummy onde os jogadores podem encerrar a rodada a qualquer momento batendo, desafiando os adversários a ter menos pontos de deadwood. Combina as combinações do rummy com o timing ousado do Gin Rummy.

Objetivo

Forme combinações (trincas e sequências) para reduzir seu deadwood (cartas sem combinação) e bata quando acreditar que tem o menor total de deadwood na mesa.

Preparação

1. **Jogadores:** 2 a 6 jogadores, cada um jogando individualmente.
2. **Baralho:** Um baralho padrão de 52 cartas. Ases valem pouco (1 ponto).
3. **Distribuição:** 7 cartas cada para 2 jogadores, 10 cartas cada para 3-4 jogadores, ou 7 cartas cada para 5-6 jogadores. Coloque o restante como monte de compra e vire uma carta para iniciar a pilha de descarte.

Jogabilidade

1. **Passo 1:** Na sua vez, compre uma carta do monte de compra ou a carta do topo da pilha de descarte.
2. **Passo 2:** Organize sua mão em combinações (trincas de 3-4 cartas do mesmo valor ou sequências de 3+ cartas consecutivas do mesmo naipe).
3. **Passo 3:** Em vez de descartar, você pode bater para encerrar a rodada se acreditar que seu total de deadwood é o mais baixo.
4. **Passo 4:** Após a batida, todos os jogadores revelam suas mãos, formam combinações e comparam os totais de deadwood. O jogador com o menor deadwood vence.

Pontuação

- O vencedor recebe a diferença de pontos de deadwood de cada jogador perdedor.
- Se quem bateu não tiver o menor deadwood, paga uma penalidade (o dobro da diferença) ao jogador com o menor deadwood.

Variações

- **Rum Knock:** Os jogadores devem ter deadwood de 10 ou menos antes de poderem bater.
- **Rummy Sem Batida:** A rodada continua até alguém sair com zero deadwood, eliminando totalmente a opção de bater.

Dicas e Estratégias

- Bata cedo se tiver deadwood baixo, pois esperar dá aos adversários mais tempo para melhorar suas mãos.
- Acompanhe os descartes para estimar o deadwood dos adversários e decidir o momento certo de bater.
- Mantenha cartas flexíveis que possam encaixar em várias combinações potenciais.

Dicas e estratégia

O timing da batida é tudo. Bater cedo demais e você arrisca ser superado; esperar demais e os adversários alcançam você.

Observar o que os adversários pegam da pilha de descarte revela informações sobre suas mãos. Se parecerem perto de terminar, bater rapidamente pode ser sua melhor defesa.