

Oklahoma Rummy

2 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Médio

Duração: Média

Forme combinações e bata quando as cartas inúteis estiverem no valor da carta inicial ou abaixo.

PREPARAÇÃO

- Distribua 10 cartas para cada um.
- Vire a carta inicial para determinar o valor para bater na mão.

PONTUAÇÃO

- Vitória ao bater = diferença de cartas inúteis; Gin = 25 + cartas inúteis do adversário.
- Carta inicial de espadas dobra todos os pontos da mão.

Dica: Quando o valor para bater for muito baixo, mire no gin em vez de tentar ficar logo abaixo do limite.

NA SUA VEZ

- Compre do monte ou da pilha de descarte.
- Forme combinações na mão; bata quando as cartas inúteis atingirem o limite.
- Descarte para encerrar a vez.

Oklahoma Rummy é uma variante do Gin Rummy em que a primeira carta virada do monte de compras determina a contagem máxima de cartas inúteis permitida para bater naquela mão. Esse ajuste simples acrescenta profundidade estratégica significativa, pois o valor para bater muda a cada mão, às vezes tornando isso muito fácil e outras vezes quase impossível. O jogo normalmente vai até 200 pontos.

Objetivo

Forme combinações de grupos e sequências para reduzir suas cartas inúteis abaixo do valor determinado pela carta inicial virada, ou alcance gin com zero cartas inúteis.

Preparação

1. **Jogadores:** 2 (pode ser adaptado para 3 a 4)
2. **Baralho:** Baralho padrão de 52 cartas
3. **Distribuição:** 10 cartas para cada jogador. Coloque as cartas restantes viradas para baixo como monte; vire a carta do topo ao lado como carta inicial. O valor nominal dessa carta determina o valor para bater na mão.

Como Jogar

1. **Valor para bater:** O valor nominal da carta inicial é o máximo de cartas inúteis para bater. Ás = 1 (mão somente gin), 2-9 = valor nominal, 10/V/D/R = 10.
2. **Comprar:** Compre do monte ou pegue a carta do topo da pilha de descarte.
3. **Combinação:** Organize as cartas da mão em grupos (3 a 4 do mesmo valor) e sequências (3 ou mais cartas consecutivas do mesmo naipe).
4. **Bater:** Quando o total de suas cartas inúteis for igual ou inferior ao valor para bater, você pode bater descartando uma carta virada para baixo e revelando sua mão.
5. **Acrescentar cartas:** O jogador que não bateu pode acrescentar cartas sem combinação às combinações de quem bateu (exceto quando quem bateu tiver gin).
6. **Gin:** Se você bater com zero cartas inúteis, tem gin e o adversário não pode acrescentar cartas.

Pontuação

1. **Vitória ao bater:** Diferença entre as cartas inúteis do adversário e as suas.
2. **Bônus de gin:** 25 pontos mais o total de cartas inúteis do adversário.
3. **Undercut:** Se as cartas inúteis do adversário forem iguais ou menores que as de quem bateu após acrescentar cartas, o adversário marca 25 pontos mais a diferença.
4. **Carta inicial de espadas:** Se a carta inicial for de espadas, todos os pontos daquela mão são dobrados.
5. **Bônus de jogo:** O primeiro a alcançar 200 pontos vence, com bônus de 100 pontos pelo jogo.

Variações

- **Oklahoma Gin:** Exige estritamente gin quando a carta inicial for um Ás, tornando essas mãos muito desafiadoras.
- **Double Oklahoma:** Todas as mãos com espadas valem o triplo em vez do dobro.
- **Ajuste da pontuação alvo:** Jogue até 150 ou 250 pontos em vez dos 200 padrão.

Dicas e Estratégias

- Quando o valor para bater for baixo (2 a 3), concentre-se em formar combinações completas em vez de tentar bater rapidamente.
- Quando a carta inicial for de espadas, jogue com mais cautela, pois os pontos são dobrados e um undercut é especialmente custoso.
- Mantenha cartas flexíveis que possam se encaixar em múltiplas combinações possíveis.
- Acompanhe os descartes com atenção para saber quais cartas são seguras para descartar e quais combinações os adversários podem estar construindo.

Dicas e estratégia

Adapte sua estratégia de acordo com o valor para bater em cada mão. Valores baixos exigem combinações quase perfeitas; valores altos permitem bater mais cedo. Tenha cuidado extra com cartas iniciais de espadas, pois os pontos dobram.

A regra de dobrar com espadas torna o gerenciamento de risco crucial. Quando uma espada for a carta inicial, evite bater com mãos medianas, pois um undercut vai custar muito caro. Aguarde pelo gin ou por uma batida muito sólida.