

Rummy dos Ladrões

2-4 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Difícil

Duração: Média

Esvaziar a mão formando combinações e reorganizando as da mesa.

PREPARAÇÃO

- Use dois baralhos padrão.
- Distribua 13 cartas para cada jogador.
- Vire uma carta para o descarte.

PONTUAÇÃO

- Vencedor marca zero.
- Ases 15, figuras 10, cartas numéricas valem o valor de face como penalidade.

Dica: Planeje as reorganizações antes de mexer nas cartas para evitar deixar combinações inválidas.

NA SUA VEZ

- Compre do monte ou do descarte.
- Baixe combinações e reorganize as combinações da mesa.
- Descarte uma carta (todas as combinações da mesa devem ser válidas).

Rummy dos Ladrões é uma variante dinâmica de rummy onde os jogadores podem reorganizar e roubar cartas de combinações já na mesa. Isso cria uma experiência parecida com um quebra-cabeça, onde a mesa inteira está em jogo a cada turno.

Objetivo

Ser o primeiro a esvaziar a mão formando combinações e reorganizando criativamente as combinações da mesa para encaixar suas cartas.

Preparação

1. **Jogadores:** 2 a 4 jogadores.
2. **Baralho:** Dois baralhos padrão de 52 cartas (104 cartas no total).
3. **Distribuição:** Distribua 13 cartas para cada jogador. Coloque as cartas restantes viradas para baixo como monte de compra e vire uma carta para o descarte.

Jogabilidade

1. **Passo 1:** Compre uma carta do monte de compra ou do descarte.
2. **Passo 2:** Baixe novas combinações (trincas de três ou mais cartas do mesmo valor, ou sequências de três ou mais cartas consecutivas do mesmo naipe).
3. **Passo 3:** Reorganize combinações existentes na mesa para encaixar cartas da sua mão. Você pode dividir, juntar ou estender combinações, desde que todas as combinações resultantes sejam válidas ao final do seu turno.
4. **Passo 4:** Descarte uma carta para encerrar seu turno. Se reorganizou combinações, todas as combinações da mesa devem ser válidas antes de descartar.

Pontuação

- O vencedor marca zero. Todos os outros jogadores somam os valores de face das cartas na mão: Ases 15, figuras 10, cartas numéricas valem o valor de face.
- Coringas (se usados) contam 20 pontos contra o jogador que os tiver.

Variações

- **Turnos Cronometrados:** Imponha um limite de 2 minutos por turno para evitar fases de reorganização excessivamente longas.
- **Combinação Mínima:** Exija uma combinação inicial de pelo menos 30 pontos antes de permitir que o jogador reorganize as combinações da mesa.

Dicas e Estratégias

- Estude as combinações da mesa cuidadosamente antes do seu turno para planejar reorganizações com antecedência.
- Às vezes, roubar uma carta de uma combinação permite que você jogue várias cartas da mão através de uma cadeia de reorganizações.
- Não coloque cartas valiosas na mesa a menos que seja necessário, pois os adversários podem reorganizá-las e usá-las.

Dicas e estratégia

Pense na mesa como um grande quebra-cabeça. Planeje suas reorganizações antes de mexer nas cartas e procure reações em cadeia onde mover uma carta abre espaço para várias outras.

A capacidade de reorganizar combinações significa que você deve sempre pensar vários movimentos à frente. Uma única reorganização bem planejada pode permitir que você jogue quatro ou cinco cartas em um turno.