

Rummy 500

2-8 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Fácil

Duração: Média

Alcance 500 pontos baixando combinações de cartas em grupos e sequências.

PREPARAÇÃO

- Distribua 7 cartas para cada um (13 para partidas de 2 jogadores).
- Coloque as cartas restantes como monte; vire a carta do topo para iniciar a pilha de descarte.

PONTUAÇÃO

- Some o valor das cartas combinadas e subtraia o valor das que restaram na mão.
- Figuras = 10 pts, Ases = 15 ou 1, cartas numéricas = valor nominal.

Dica: Baixe cartas de alto valor logo no início para garantir pontos e reduzir o risco se um adversário fechar a mão.

NA SUA VEZ

- Compre do monte ou pegue cartas da pilha de descarte (a carta escolhida deve ser usada em uma combinação).
- Baixe combinações ou acrescente cartas às combinações existentes na mesa.
- Descarte uma carta para encerrar sua vez.

Rummy 500 é uma versão expandida do Rummy padrão em que os jogadores pontuam pelas combinações que baixam, e não apenas por fechar a mão primeiro. O jogo vai até 500 pontos ao longo de várias rodadas, e os jogadores podem acrescentar cartas às combinações uns dos outros. Isso acrescenta profundidade ao Rummy básico ao recompensar o valor das cartas combinadas.

Objetivo

Seja o primeiro jogador a alcançar 500 pontos formando e baixando combinações de grupos e sequências, enquanto minimiza as cartas inúteis na mão.

Preparação

1. **Jogadores:** 2 a 8 (ideal com 3 a 5)
2. **Baralho:** Baralho padrão de 52 cartas (use dois baralhos para 5 ou mais jogadores)
3. **Distribuição:** 7 cartas para cada jogador (13 cartas em partidas de 2 jogadores). Coloque as cartas restantes viradas para baixo como monte de compras e vire a carta do topo para iniciar a pilha de descarte.

Como Jogar

1. **Comprar:** Na sua vez, compre uma carta do monte de compras ou pegue uma ou mais cartas da pilha de descarte.
2. **Regra da pilha de descarte:** Ao pegar da pilha de descarte, você pode pegar qualquer carta virada para cima, mas também deve pegar todas as cartas acima dela. A carta escolhida deve ser usada imediatamente em uma combinação.
3. **Combinação:** Baixe combinações válidas de 3 ou mais cartas. As combinações podem ser grupos (mesmo valor, naipes diferentes) ou sequências (cartas consecutivas do mesmo naipe).
4. **Acrescentar cartas:** Você pode adicionar cartas a qualquer combinação já na mesa, inclusive às dos outros jogadores.
5. **Descartar:** Encerre sua vez descartando uma carta virada para cima na pilha de descarte.

Pontuação

1. **Cartas numéricas (2-9):** Valor nominal em pontos.
2. **10s, Valetes, Damas, Reis:** 10 pontos cada.
3. **Ases:** 15 pontos quando usados altos (acima do Rei) ou 1 ponto quando usados baixos (abaixo do 2). Em combinações com cartas altas, Ases valem 15.
4. **Pontuação da rodada:** Valor total das cartas combinadas menos o valor total das cartas que restaram na mão.
5. **Pontuação negativa:** Se o valor das cartas inúteis superar o das combinações, o jogador pontua negativamente naquela rodada.
6. **Fim do jogo:** O primeiro jogador a alcançar 500 pontos acumulados vence.

Variações

- **Persian Rummy:** Usa um Curinga especial que vale 20 pontos e pode substituir qualquer carta em uma combinação.
- **Rummy 500 em Parceria:** Quatro jogadores formam duas equipes e somam suas pontuações.
- **Rummy 500 Rápido:** Jogue até 300 pontos para uma partida mais curta.

Dicas e Estratégias

- Preste atenção no que os adversários pegam da pilha de descarte para deduzir suas mãos.
- Baixe cartas de alto valor logo no início para garantir pontos e reduzir riscos.
- Tenha cuidado ao pegar grandes porções da pilha de descarte, a menos que possa usar a maioria das cartas imediatamente em combinações.
- Tente fechar a mão quando os adversários estiverem com muitas cartas de alto valor na mão para maximizar a diferença de pontuação.

Dicas e estratégia

Baixe cartas de alto valor rapidamente para garantir pontos. Observe a pilha de descarte com atenção e só pegue várias cartas de uma vez se puder usar a maioria. Tente fechar a mão quando os adversários estiverem com muitas cartas altas.

A principal tensão estratégica está entre baixar combinações cedo para garantir pontos e segurar cartas para formar combinações maiores e mais valiosas. Baixar combinações mais cedo costuma ser mais seguro, pois protege sua pontuação.