

Rummy

2-6 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Fácil

Duração: Média

Descartar todas as cartas formando grupos e sequências.

PREPARAÇÃO

- 7 cartas para cada jogador (varia com número de jogadores).
- Monte e pilha de descarte.

PONTUAÇÃO

- Vencedor marca pts pelas cartas na mão dos adversários.
- As = 1 pt. Figuras = 10 pts. Demais = valor nominal.

Dica: Compre do descarte apenas se a carta completar imediatamente uma combinação.

NA SUA VEZ

- Compre do monte ou pegue o topo do descarte.
- Baixe grupos/sequências ou adicione a combinações existentes.
- Descarte uma carta.

Rummy é a base de uma enorme família de jogos. Os jogadores se revezam comprando e descartando cartas para formar grupos (mesmo valor) e sequências (mesmo naipe, consecutivas) e baixá-las na mesa.

Jogadores

2 a 6 jogadores

Baralho

Baralho padrão de 52 cartas

1. **Players:** 2 to 6 players.
2. **Deck:** Standard 52-card deck. Use two decks for 5-6 players.
3. **Deal:** Each player receives 10 cards (2 players), 7 cards (3-4 players), or 6 cards (5-6 players).
4. **Stock and Discard:** Place remaining cards face-down as the stock pile. Turn the top card face-up to start the discard pile.

Objetivo

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

1. **Drawing:** On your turn, draw one card from either the stock pile or the discard pile.
2. **Melding:** If you have valid sets or runs, you may lay them face-up on the table. A set is three or four cards of matching rank. A run is three or more consecutive cards of the same suit.
3. **Laying Off:** You may add cards from your hand to any melds already on the table, whether yours or an opponent's.
4. **Discarding:** End your turn by placing one card face-up on the discard pile. You cannot discard the same card you drew from the discard pile that turn.
5. **Going Out:** When you can form all remaining cards into valid melds and have one card left to discard, you go out and win the round.

Preparação

1. Com 2 jogadores: 10 cartas cada. Com 3-4: 7 cartas. Com 5-6: 6 cartas.
2. O restante forma o monte; a carta do topo inicia o descarte.

Jogabilidade

1. Na sua vez, compre do monte ou pegue o topo do descarte.
2. Baixe combinações válidas na mesa se puder.
3. Adicione cartas a combinações existentes na mesa.
4. Descarte uma carta.

Pontuação

O vencedor da rodada marca os pontos das cartas nas mãos dos adversários. As = 1 pt, figuras = 10 pts, demais = valor nominal. O primeiro a atingir 100 pts (ou outro limite acordado) vence o jogo.

- Watch what opponents pick up from the discard pile to gauge what melds they are building.
- Hold onto middle cards (5s through 9s) early on, as they connect to more potential runs.
- Discard high-value cards early if they do not fit into your plan, to minimize penalty points.

Dicas e estratégia

Evite revelar sua estratégia pelo descarte. Não descarte cartas que podem completar combinações do adversário.

Baixar combinações cedo limita os pontos que você perde se um adversário bater. Mas baixar cedo também revela sua estratégia.