

# Boathouse Rum

## Volgorde van de Kaarten

K (hoog), Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, A. (In vele vormen van Rummy, mag de aas ofwel laag ofwel hoog zijn.)

## Het Delen

De deler geeft één kaart per keer met de afbeelding naar beneden, beginnend met de speler aan zijn linkerkant. Bij een spel van twee personen, krijgt elke speler 10 kaarten. Bij een spel van drie of vier personen, krijgt elke speler 7 kaarten; bij een spel van vijf of zes personen, krijgt elke speler 6 kaarten. De overige kaarten worden met de afbeelding naar beneden op de tafel gelegd en vormen de stock.

De bovenste kaart van de stapel wordt omgedraaid en wordt de “up” kaart. Deze wordt naast de stapel gelegd en begint de aflegstapel.

Bij een spel van twee personen, deelt de winnaar van elke ronde voor de volgende. Bij een spel van meer dan twee personen, deelt de persoon die links zit van de vorige deler.

## Het Doel van het Spel

Elke speler probeert bijpassende sets van groepen van drie of vier te maken van dezelfde waarde, of van drie of meer opeenvolgende kaarten van dezelfde kleur.

Een aas telt voor hoog of laag in de volgorde, en volgordes mogen het hoekje omgaan zoals K, A, 2 of A, K, Q.

## Het Spel

Beginnend met de speler links van de deler, trek elke speler om beurt twee kaarten uit de stock of, voor het trekken van die kaarten, twee kaarten van bovenaan de aflegstapel. Dan moet de speler maar één kaart afleggen. Het spel eindigt als een speler al de kaarten in zijn hand kwijt is.

De speler mag ook een set van bij elkaar passende kaarten open op de tafel leggen. Als de speler geen set wil neerleggen, legt hij een kaart af en plaats hij deze open op de aflegstapel. Als de speler een kaart van de aflegstapel heeft getrokken, mag hij deze niet weer afleggen in dezelfde beurt.

## Afleggen

Een speler mag één of meer kaarten uit zijn hand toevoegen aan een al bestaande set op de tafel. Dus als er drie drieën op de tafel liggen, mag hij een vierde toevoegen; als 10, 9, 8 op de tafel liggen, mag hij J of Q, J, 7, of 7, 6 toevoegen.

## Het Spel Verlaten

Wanneer een speler al zijn kaarten kwijtraakt, wint hij het spel. Als de laatste kaart van de stock is getrokken en geen enkele speler heeft uitgespeeld, mag de speler wiens beurt het is ofwel een nieuwe kaart van de aflegstapel nemen, ofwel de aflegstapel omdraaien om een nieuwe stock te maken (zonder deze te schudden) en de bovenste kaart nemen. Het spel gaat dan verder.

Een speler betaalt alleen voor kaarten in zijn hand die op het eind van het spel geen deel uitmaken van een set. Hij betaalt de pipwaarde (zoals getoond op de kaart) van al zijn niet passende kaarten. De aas telt hier mee voor 11 punten. Een speler maakt “rummy” als hij al de kaarten in zijn handen in één keer kan kwijtspelen, zonder al eerder kaarten te hebben neer- of afgelegd. Als dat gebeurt, betaalt elke andere speler hem dubbel – twee keer wat zijn tegenstanders hem anders in punten moeten afstaan.