

# Boathouse Rum

Ranking de Cartas. K (alta), Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, A. (Em muitos formatos do Rummy, o Ás pode ser alto ou baixo).

## A Distribuição

O Dealer dá uma carta de cada vez, virada para baixo, começando com o jogador à esquerda. Quando duas pessoas jogam, cada pessoa obtém 10 cartas. Quando três ou quatro pessoas jogam, cada uma recebe sete cartas. Quando cinco ou seis jogam, cada um recebe seis cartas. As cartas restantes são colocadas viradas para baixo na mesa, formando o estoque.

A carta de cima do estoque é virada para cima e se torna a carta principal. Ela é colocada ao lado do estoque para começar a pilha de descarte.

Quando duas pessoas jogam o vencedor de cada mão distribui a próxima. Quando mais de duas jogam, a distribuição é passada para o próximo jogador à esquerda.

## Objetivo do Jogo

Cada jogador tenta formar conjuntos consistindo de três grupos de três ou quatro de um tipo ou sequências de três ou mais cartas do mesmo naipe.

Um ás conta como alto ou baixo em uma sequências e as sequências podem dar a volta, por exemplo, K, A, 2 ou A, K, Q.

## O Jogo

Começando com o jogador à esquerda do dealer, cada jogador em sua vez pode retirar duas cartas do estoque ou, antes de retirar estas cartas, duas cartas do topo da pilha de descarte. Então ele descarta apenas uma carta. A jogada não termina até um jogador baixar toda a sua mão de uma vez.

O jogador também pode pôr na mesa, virado para cima, qualquer conjunto. Se o jogador não deseja jogar um conjunto, ele descarta uma carta, virada para cima, na pilha de descarte. Se o jogador retirou da pilha de descarte, ele não poderá descartar a mesma carta naquela rodada.

## Dispensando

Um jogador pode adicionar uma ou mais cartas de sua mão a qualquer conjunto já mostrado na mesa. Portanto, se ele estiver mostrando três, ele pode adicionar o quarto três. Se ele estiver mostrando 10, 9, 8, ele pode adicionar o J, ou Q, J, 7, ou 7, 6.

## Saindo

Quando um jogador se livra de todas as suas cartas, ele vence o jogo.

Se a última carta do estoque foi retirada e nenhum jogador saiu, o próximo jogador pode pegar do topo da pilha de descarte ou virar a pilha de descarte para formar um novo estoque (sem embaralhar) e retirar a carta de cima. A jogada então continua como antes.

Um jogador paga apenas pelas cartas que não formarem conjuntos. Ele paga o valor pip de todas as cartas que não formarem um conjunto, com o Ás contando como 11 pontos.

Um jogador faz um “rummy” quando ele se livra de todas as cartas em sua mão de uma vez, sem ter mostrado ou dispensado nenhuma carta. Neste evento, todos os outros jogadores pagam o dobro – duas vezes o que seus oponentes teriam pagado.