

# Regolamento Gin Rummy

## Meccanismo del gioco

Il Gin Rummy si gioca con un mazzo di 52 carte francesi.

Lo scopo del gioco è quello di sistemare il più velocemente possibile le proprie 10 carte, in combinazioni di tre carte minimo, in modo tale da chiudere la mano (o bussare) prima del proprio avversario ed accumulare più punti possibile.

Quando un giocatore bussa, la mano termina, i punti vengono automaticamente calcolati, e viene proclamato il vincitore della mano. I punteggi totali vengono aggiornati di conseguenza. Il gioco continua, una mano dopo l'altra, fino a quando un giocatore non raggiunga il punteggio necessario per vincere la partita a quel tavolo. Chi raggiunge per primo tale punteggio vince.

Una combinazione può consistere di 3 o più carte dello stesso valore (esempio: 2-2-2 o K-K-K), oppure di 3 o più carte dello stesso seme in sequenza (ad esempio A-2-3 di picche o 7-8-9-10-J di quadri). Una carta può far parte di una sola combinazione alla volta. Gli assi valgono uno. Le carte scombinare (che non fanno parte di una combinazione) vengono chiamate deadwood.

## Come inizia una mano

All'inizio di una mano, ciascun giocatore riceve 10 carte, una carta scoperta è messa a centro tavola (la prima del mazzo di scarto) mentre il resto del mazzo resta coperto al centro del tavolo. E' il momento del turno del primo giocatore.

Per la maggior parte della partita, un turno consiste nel prendere una carta o dal mazzo o dal mazzo di scarto, aggiungerla alla propria mano e poi scartare una carta indesiderata nel mazzo di scarto. Se si prende una carta dal mazzo di scarto, non la si può scartare subito.

All'inizio di una mano il primo giocatore può solo prendere la carta dal mazzo di scarto. Se non vuole tenerla, può cliccare sull'opzione "Passa" ed offrirla al suo avversario. Se il suo avversario non la vuole, la ri-passerà al primo giocatore. A questo punto il primo giocatore potrà prendere una carta dal mazzo. Da quel momento in poi, il gioco continua come spiegato sopra.

Se una mano dura molto tempo e tarda a completarsi, il mazzo potrebbe finire. Se il mazzo arriva a contenere solo 2 carte la mano viene abbandonata, le carte vengono rimischiate e ridistribuite.

## Come finisce una mano

Una volta formate le combinazioni, il giocatore bussa per indicare che ha chiuso la mano. Si può bussare solo se il valore totale delle carte scombinare (che non fanno parte di nessuna combinazione) è uguale o inferiore a dieci. Il valore di ciascuna carta è il seguente:

- Asso: 1 punto
- 2-10: valore nominale della carta (ad esempio: 4=4 punti.)
- J, Q, K: 10 punti.

Si può bussare alla fine del proprio turno scartando una carta sul mazzo invece che sul mazzo di scarto. Se si prova a bussare quando il valore delle carte scombinare è più di 10, un messaggio richiede di scartare quella carta nel mazzo di scarto. Se si busso senza avere in mano altre carte scombinare, si fa Gin.

Quando un giocatore bussa, le sue carte vengono automaticamente scoperte sul tavolo e organizzate in combinazioni e carte spaiate. Se il giocatore non ha un Gin, l'avversario può fare quello che si chiama lay-off, cioè includere le proprie carte nelle combinazioni del giocatore che ha bussato, per scaricare un pò di punti.

## Il Lay-off

Il Lay-Off (includere le carte scombinare del giocatore che non ha bussato nelle combinazioni dell'avversario che ha bussato) è un processo che avviene in automatico. Tutte le carte scombinare nelle mani del giocatore che non ha bussato vengono sistemate nelle combinazioni del giocatore che ha bussato, se possibile. Ad esempio, se una delle combinazioni del giocatore che ha bussato è 7-7-7, ed il suo avversario ha l'altro 7, questo è messo automaticamente nella combinazione del giocatore che ha bussato, ed il valore è dedotto dal totale delle carte scombinare del giocatore che non ha bussato.

## Il punteggio

Il giocatore che vince la mano è quello che ha il totale di carte scombinare più basso. La differenza tra i due totali è il punteggio del vincitore per quella mano.

Il sistema di punteggio è mostrato e spiegato qui sotto.



Nell'esempio qui sopra, il guiseppeg (Player 2) ha bussato scartando il 7 di quadri. Le rimanenti 10 carte in suo possesso sono composte da due combinazioni (il 9-9-9-9, 4-4-4 e 3-3-3).

Il giocatore non ha ulteriori carte scombinare e quindi riceve ulteriori 25 punti per il Gin.

A questo punto, le carte di probot (Player 1) vengono divise tra combinate e scombinare. Dove possibile, le carte scombinare vengono sistemate (automaticamente) nelle combinazioni del giocatore che ha bussato ma non è il caso questa volta.

Il totale delle carte scombinare di probot, e' di 10 punti, in quanto ha il 6 di fiori, l'asso di cuori e l'asso ed il 2 di picche' scombinare. Quello di guiseppeg e' 0. Fatta la differenza ed aggiungendo i punti per il Gin, i punti di guiseppeg 35 dopo una mano.

Si ricevono gli ulteriori 25 punti per il Gin anche se al momento del layoff il valore delle carte scombinare del giocatore che ha bussato è maggiore o uguale di quello del giocatore che non ha bussato.

### Chi vince la partita

Quando un giocatore bussato, la mano termina, i punti vengono automaticamente calcolati, e viene proclamato il vincitore della mano. I punteggi totali vengono aggiornati di conseguenza. Il gioco continua, una mano dopo l'altra e i punti di ciascuna mano vengono aggiunti al punteggio totale.

Quando un giocatore raggiunge il punteggio necessario per vincere la partita finisce.

Sono previste partite a 1 punto (che terminano quindi dopo una sola mano), a 50 punti, 100 punti e 200 punti.

### Il tempo di gioco

Ogni giocatore ha a disposizione 30 secondi per effettuare la sua mossa. Se non termina la sua azione in tempo la partita viene considerata automaticamente persa.