

Rummy

Guizar y Valencia No. 23
Col. San Andrés Atoto 53500
Naucalpan, Edo. de México, México
RFC: NCM-920527-KH7
Tel. (55) 2122-3474 | Fax. (55) 5358-3374
www.novelty.mx



NÚMERO DE JUGADORES: 2 o más.

CONSIDERACIONES:

Se necesita lápiz y papel para anotar la puntuación.

OBJETIVO DEL JUEGO:

Ser el primero en acomodar todas las fichas en la mesa.

INICIO:

Se colocan las fichas boca abajo y se mezclan. Cada jugador escoge 14 fichas y un soporte para su colocación. Las fichas sobrantes se colocan en un grupo boca abajo. Cada jugador voltea una ficha del montón y el que obtenga el número más alto inicia, después el juego sigue a la derecha (el comodín no se considera en este caso como un número).

CÓMO JUGAR:

1. Principio de la partida.

Para empezar a bajar las fichas a la mesa, cada jugador debe tener combinaciones que sumen como mínimo 30 puntos. Si un jugador no tiene 30 puntos, deberá tomar en cada uno de sus turnos una ficha del montón hasta que obtenga la combinación o combinaciones que sumen 30 puntos (mínimo) y que le permitan empezar a jugar. (Es posible que tengas que emplear varios turnos antes de conseguir los puntos necesarios). El comodín no tiene valor numérico para poner las fichas sobre la mesa.

Las combinaciones pueden ser las siguientes:

- Una escalera: secuencia numérica de 3 o más cifras del mismo color y números consecutivos.
- Una serie: combinación de 3 o 4 cifras del mismo número, pero de distinto color.
- No puedes empezar a acomodar fichas en el juego de los contrincantes antes de haber puesto tus fichas sobre la mesa.

2. En tu turno.

Una vez colocadas en la mesa, las combinaciones de cifras pertenecen a todos los jugadores y cada uno es libre de modificarlas según le convenga.

- Si durante su turno un jugador no puede colocar como mínimo una ficha, debe tomar una del montón y su turno termina.
- El número 1 no puede ser colocado después del número 13.
- El juego continúa hasta que un jugador logra acomodar todas sus fichas, cuando esto sucede todos los demás jugadores suman sus puntos.

Cuando no haya más fichas al centro, los jugadores continúan hasta que no se puedan agregar más fichas a los jugadores sobre la mesa.

3. Manipulación.

La manipulación de las fichas es la parte más divertida. Los jugadores deberán tratar de colocar la mayor cantidad de fichas que puedan sobre la mesa al añadir o manipular el orden de las que ya se encuentran abajo colocadas. Una escalera o serie puede ser manipulada en muchas maneras (ver ejemplos a continuación) siempre y cuando al final de un turno no quede ninguna ficha sobrando.

Rummy

Guizar y Valencia No. 23
Col. San Andrés Atoto 53500
Naucalpan, Edo. de México, México
RFC: NCM-920527-KH7
Tel. (55) 2122-3474 | Fax. (55) 5358-3374
www.novelty.mx
f /NoveltyJuegos



4. El comodín.

- Se puede utilizar el comodín como cualquier ficha al colocarlo en una combinación de números. Ningún jugador puede retirar un comodín antes de bajar su juego(s) inicial (es). A un jugador que contenga un comodín se le pueden agregar fichas o se le puede dividir como en cualquier otro juego.
- En una combinación de números el valor del comodín es el de la cifra que reemplaza. Se puede retirar el comodín de una serie o escalera y sustituirlo por el número correspondiente con una ficha de tu soporte o de la mesa. Como con el resto de las fichas, no se puede regresar ninguna ficha de la mesa al soporte del jugador.
- Al final de la partida si queda algún comodín sobre el soporte de cualquier jugador su valor es de 30 puntos.

FIN DE LA PARTIDA:

Se termina la partida cuando un jugador coloca su última ficha. Su puntuación será la suma de los puntos de las fichas que tengan los otros jugadores en sus soportes. Los demás jugadores suman los puntos de su soporte y se los anotaran en negativo.

Si en el curso del juego se acaba el montón y ningún jugador puede colocar otra ficha sobre la mesa, el ganador será el jugador que tenga menos puntos en su soporte. Los demás jugadores suman los puntos de su soporte y se los anotarán en negativo.

OPCIONAL:

Para aumentar la dificultad del juego se puede pactar un juego límite para cada turno. En competiciones internacionales, este tiempo es de un minuto. Si deseas varias alguna regla pónganse de acuerdo todos los jugadores antes de comenzar el juego.