

# Rummy tradicional

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

 /NoveltyJuegos



**NÚMERO DE JUGADORES:** 2 a 4.

## CONSIDERACIONES:

Se juega empleando una baraja de póker de 52 cartas (sin comodines).

Los ases sólo tienen su valor bajo; por lo tanto el valor de las cartas de menos a más es A-2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K.

El As vale por un punto y las figuras Jota, Reina y Rey 10 puntos cada una. Las otras cartas valen lo mismo que su numeración.

## OBJETIVO DEL JUEGO:

Descartarse antes que los demás jugadores formando combinaciones de cartas.

## INICIO:

Cuando juegan dos personas, se le da a cada uno diez cartas. Con tres o cuatro jugadores, se reparten siete cartas. Las cartas se reparten una a la vez, cara abajo, y en dirección a las manecillas del reloj. El resto del paquete se coloca cara abajo sobre la mesa y sirve como el mazo o montón de donde se sacarán las cartas. La primera carta del montón se coloca cara arriba junto al mazo para iniciar el pozo o pila de descarte.

## CÓMO JUGAR:

Para empezar, el primer jugador toma un naipe del mazo boca abajo o uno de los naipes descartados boca arriba. Con este naipe el jugador irá completando sus combinaciones. Se pueden combinar una o más cartas por turno. Las combinaciones se colocan boca arriba sobre la mesa .

Hay dos tipos de combinaciones: escaleras (o series) y grupos.

Escaleras: Una escalera es una combinación de 3 o más cartas que pertenecen al mismo palo (o color), y con valores crecientes, como en 4,5, 6, ó en J,Q,K.

Grupos: Un grupo es una combinación de 3 o 4 cartas del mismo valor y diferente palo o color. Un grupo no puede formarse con más de 4 cartas y no puede tener dos cartas del mismo palo o color.

Añadiendo cartas y manipulando: En vez de crear una nueva combinación desde su mano, un jugador puede también añadir cartas a las combinaciones que ya están en la mesa. Incluso, puede coger cartas de combinaciones existentes para combinarlas con otras cartas, siempre y cuando se asegure de que al final de su turno, todas las cartas sobre la mesa forman parte de combinaciones válidas. No está permitido coger cartas de la mesa y llevarlas a la mano.

Después de hacer alguna combinación, el jugador debe descartar un naipe y colocarlo cara arriba en el pozo. Si al inicio del turno, un jugador tomó una carta del pozo, no puede regresarla al pozo en el mismo turno.

Si las cartas del mazo se terminan antes de que algún jugador acabe su mano, el pozo se volteará sin revolver las cartas para formar un pozo nuevo. El siguiente Jugador puede escoger tomar una carta del pozo o la primera carta del montón nuevo.

# Rummy tRadicional

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



## FIN DE LA PARTIDA:

El primer jugador en deshacerse de todas sus cartas en la mano gana la partida. Si Todas las cartas en una mano se pueden usar para combinarlas con otras, no será necesario que la última carta vaya al pozo.

Al ganador le tocan el total de todos los puntos que queden en las manos de los otros jugadores, incluyendo las combinaciones.

Un ganador que combina una mano entera en un turno, sin haber hecho combinaciones anteriores, hace "Rummy" y todos los demás jugadores le pagarán doble.

## REGLAS OPCIONALES:

1. Las cartas del pozo se pueden examinar.
2. Cuando un jugador descarta una carta que pudiera usarse para formar alguna combinación, otro jugador puede tomar esta carta diciendo "¡Rummy!" Deberá dejar otra carta en su lugar para el pozo. El siguiente turno se hará siguiendo el orden original de la jugada. Si dos jugadores gritan "¡Rummy!" al mismo tiempo, el jugador más próximo a la izquierda del que dejó la carta es el que la puede tomar ahora
3. Un As puede ser alto o bajo, o sea que tanto las secuencias 3-2-A y A-K-Q son válidas, pero no así 2-A-K. Cuando se juega así un As en la mano cuenta como 11 puntos y no como 1.
4. El arreglo de las cartas es continuo así que la secuencia 2-A-K es válida y el As cuenta como 11 puntos.
5. Para salirse un jugador debe hacer combinaciones en por lo menos dos turnos diferentes. Los jugadores no pueden bajar una mano entera en una sola jugada. Esto limita las pérdidas advirtiendo a los jugadores que bajen sus cartas cuando haya riesgo de que el juego vaya a terminar en la próxima mano.