

# GIN 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



**NÚMERO DE JUGADORES:** 2

## 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 indica.

## OBJETIVO DEL JUEGO:

Llegar a 100 puntos o más teniendo menos cartas sobrantes que el oponente. Las combinaciones se hacen agrupando al menos tres cartas del mismo color (8, 8, 8 o 3, 3, 3) o con secuencias de tres o más cartas en orden consecutivo del mismo palo (escaleras).

## INICIO:

Tras revolver y cortar la baraja, las cartas se reparten de una por una, cara abajo, alternando entre el que da las cartas y el oponente; cada uno recibe diez cartas. El resto de las cartas se coloca en un montón en el centro de la mesa. La primera carta del montón se coloca cara arriba junto a la pila.

## CÓMO JUGAR:

El primer turno es para el jugador que no repartió cartas. Éste puede o no tomar la carta cara arriba en el primer juego; si no lo hace, el que repartió podrá tomar el primer turno tomando la carta cara arriba. Si el que repartió no quiere esa carta, el otro jugador tomará la primera carta del mazo y comenzará el juego.

Un turno consiste en robar una carta bien del montón o bien de la pila abierta o pozo, incorporarla a su mano, y después dejar en el pozo una carta que no se quiera. Si el jugador roba una carta del pozo, no puede desecharla inmediatamente.

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

El primer jugador que logra combinar las cartas en su mano y las abate, termina o cierra el juego parcial. Hay dos posibilidades para el abatimiento de las cartas: el knock y el gin.

## GIN

El jugador que hace "Gin" es el primero en hacer una escalera con todas las cartas sin tener "cartas muertas" (cartas que no coinciden en juegos o escaleras)

## KNOCK

El knock es el abatimiento sin terminar de ligar las diez cartas de la mano. Para hacer esto, el valor total de las cartas sin combinar en su mano (o cartas muertas) no puede exceder los 10 puntos.

# GIN 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



El oponente tiene la posibilidad de colocar las cartas que le quedan en las combinaciones del jugador que ha abatido, siempre que liguen, naturalmente (posibilidad que no tiene el jugador que hizo knock con las cartas que le hayan quedado sin ligar).

## FIN DE LA PARTIDA:

El jugador que hace Gin gana la “mano” y recibe 20 puntos, más el valor de las cartas sin combinar del jugador contrario.

En cambio, el jugador que hace Knock puede ganar o perder, según sea el valor de las cartas que le queden sin combinar y el valor de las cartas sin combinar del contrario. El jugador que gana el juego se anota la diferencia entre el valor de las cartas de las dos manos. Si gana el jugador que no hizo Knock, recibe además 10 puntos extras. Este jugador también recibe los 10 puntos en caso de empate entre el valor de las cartas de los dos jugadores.

Cuando el valor de los puntos acumulados en varios juegos parciales por un jugador supera los 100 puntos, termina la partida.

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](http://www.novelty.mx)

 /NoveltyJuegos

