

Michigan Rummy

3-8 jugadores

52 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Larga

Acumula más fichas en tres fases: póquer, paradas y rummy.

PREPARACIÓN

- Usa una baraja estándar de 52 cartas.
- Configura el tablero/diseño con secciones de fichas etiquetadas.
- Los jugadores colocan fichas en secciones designadas antes de cada ronda.

PUNTUACIÓN

- Fase de póquer: la mejor mano gana el bote de póquer y los botes de bonus.
- Fase de paradas: jugar cartas objetivo gana esos depósitos de fichas; el primero fuera obtiene un bonus.
- Fase de rummy: el primero en salir gana el bote de rummy; otros cuentan penalizaciones.

Consejo: Evalúa tu mano para las tres fases antes de comprometerte con una sola estrategia.

EN TU TURNO

- Fase 1: Juega una mano de póquer con apuestas estándar y comparación.
- Fase 2: Juega secuencias de palos ascendentes (estilo Newmarket) para reclamar fichas especiales.
- Fase 3: Extrae y descarta para formar conjuntos de rummy y escaleras; el primero en mezclar todas las cartas gana.

Michigan Rummy es un juego de tres fases que combina elementos de póquer, paradas y rummy, jugado en un tablero o diseño especial. Los jugadores compiten en tres fases distintas cada ronda: manos de póquer, juego de paradas tipo Newmarket y mezcla de rummy.

Objetivo

Gana fichas en tres fases: una fase de póquer, una fase de paradas estilo Newmarket, y una fase de rummy. El jugador que acumule más fichas gana.

Configuración

1. **Jugadores:** 3 a 8 jugadores.
2. **Baraja:** Baraja estándar de 52 cartas.
3. **Tablero/Diseño:** Una superficie de juego con secciones etiquetadas para colocación de fichas (bonos de póquer, cartas especiales, y bote de rummy).
4. **Ante:** Los jugadores colocan fichas en secciones designadas del tablero antes de cada ronda.

Fase 1: Póquer

- **Reparto:** Cada jugador recibe una mano de póquer de 5 cartas.
- **Apuestas:** Ocurre una ronda de apuestas de póquer estándar.
- **Comparación:** La mejor mano de póquer gana el bote de póquer y cualquier bote de bonus aplicable (por ejemplo, por pares, escaleras).

Fase 2: Paradas (Michigan)

- **Juego:** Usando las mismas cartas, los jugadores juegan secuencias ascendentes por palo, estilo Newmarket.
- **Cartas especiales:** Jugar cartas objetivo específicas (As de Corazones, Rey de Picas, etc.) gana esos depósitos de fichas.
- **Primero fuera:** El primer jugador en vaciar su mano gana un bonus.

Fase 3: Rummy

- **Juego:** Usando todas las cartas repartidas, los jugadores extraen y descartan para formar conjuntos y escaleras.
- **Salir:** El primer jugador en mezclar todas las cartas gana el bote de rummy.
- **Penalizaciones:** Los jugadores restantes cuentan los valores de cartas sin mezclar como penalización.

Consejos y estrategias

- Equilibra tu estrategia en las tres fases — una mano fuerte en póquer puede ser débil en paradas.
- La gestión de fichas en todas las fases es tan importante como el juego de cartas.
- La estructura de tres fases significa que cada carta tiene múltiples usos potenciales.

Consejos y estrategia

Evalúa tu mano para las tres fases antes de comprometerte con una sola estrategia. A veces una mano de póquer mediocre es excelente para la fase de paradas.

La asignación de fichas en la fase de ante es una decisión estratégica en sí misma. Colocar más fichas en botes que crees que puedes ganar es una habilidad sutil.