

Robbers' Rummy

2-4 jugadores

52 cartas

Dificultad: Difícil

Duración: Media

Vacía tu mano fusionando y reorganizando las fusiones de la mesa.

PREPARACIÓN

- Usa dos barajas estándar.
- Reparte 13 cartas a cada jugador.
- Voltea una carta para el montón de descarte.

PUNTUACIÓN

- El ganador anota cero.
- Ases 15, figuras 10, cartas numéricas valor nominal como penalizaciones.

Consejo: Planifica reorganizaciones antes de tocar cartas para evitar dejar fusiones inválidas.

EN TU TURNO

- Roba del montón de robo o del montón de descarte.
- Coloca fusiones y reorganiza las fusiones existentes de la mesa.
- Descarta una carta (todas las fusiones de la mesa deben ser válidas).

Robbers' Rummy es una variante dinámica de rummy donde los jugadores pueden reorganizar y robar cartas de las fusiones ya sobre la mesa. Esto crea una experiencia de rompecabezas donde toda la mesa está en juego en cada turno.

Objetivo

Sé el primero en vaciar tu mano formando fusiones y reorganizando creativamente las fusiones de la mesa para incorporar tus cartas.

Configuración

1. **Jugadores:** 2-4 jugadores.
2. **Baraja:** Dos barajas estándar de 52 cartas (104 cartas en total).
3. **Reparto:** Reparte 13 cartas a cada jugador. Coloca las cartas restantes boca abajo como montón de robo y voltea una carta para el montón de descarte.

Juego

1. **Paso 1:** Roba una carta del montón de robo o del montón de descarte.
2. **Paso 2:** Coloca nuevas fusiones (conjuntos de tres o más del mismo rango, o secuencias de tres o más cartas consecutivas del mismo palo).
3. **Paso 3:** Reorganiza las fusiones existentes sobre la mesa para incorporar cartas de tu mano. Puedes dividir, combinar o extender fusiones siempre que todas las fusiones resultantes sean válidas al final de tu turno.
4. **Paso 4:** Descarta una carta para terminar tu turno. Si reorganizaste fusiones, todas las fusiones de la mesa deben ser válidas antes de descartar.

Puntuación

- El ganador anota cero. Todos los demás jugadores suman los valores nominales de las cartas en mano: Ases 15, figuras 10, cartas numéricas valor nominal.
- Los comodines (si se usan) cuentan como 20 puntos contra un jugador que los posee.

Variaciones

- **Turnos Cronometrados:** Impone un límite de tiempo de 2 minutos por turno para evitar fases de reorganización excesivamente largas.
- **Fusión Mínima:** Requiere una fusión inicial de al menos 30 puntos antes de que se permita a un jugador reorganizar las fusiones de la mesa.

Consejos y Estrategias

- Estudia cuidadosamente las fusiones de la mesa antes de tu turno para planificar reorganizaciones de antemano.
- A veces robar una carta de una fusión te permite jugar varias cartas de tu mano a través de una cadena de reorganizaciones.
- No coloques cartas valiosas sobre la mesa a menos que sea necesario, ya que los oponentes pueden reorganizar y usarlas.

Consejos y estrategia

Piensa en la mesa como un gran rompecabezas. Planifica tus reorganizaciones antes de tocar cartas, y busca reacciones en cadena donde mover una carta abre espacio para varias otras.

La capacidad de reorganizar fusiones significa que siempre debes pensar varios movimientos adelante. Una sola reorganización bien planificada puede permitirte jugar cuatro o cinco cartas en un turno.