

# Rummy 500

2-8 jugadores

52 cartas

Dificultad: Fácil

Duración: Media

## Anota 500 puntos depositando cartas en conjuntos y escaleras.

### PREPARACIÓN

- Reparte 7 cartas a cada jugador (13 para 2 jugadores).
- Coloca cartas restantes como stock; volteá la carta superior para comenzar el montón de descarte.

### PUNTUACIÓN

- Anota valores de cartas para melds; resta el valor de la mano restante.
- Figuras = 10 pts, Ases = 15 o 1, cartas numéricas = valor nominal.

Consejo: Deposita cartas de valor alto temprano para asegurar puntos y reducir tu riesgo si un oponente sale.

### EN TU TURNO

- Saca del stock o toma cartas del montón de descarte (debes usar la carta seleccionada en un meld).
- Deposita melds o agrega a melds existentes en la mesa.
- Descarta una carta para terminar tu turno.

Rummy 500 es una versión expandida del Rummy estándar donde los jugadores anotan puntos por los melds que depositan en lugar de solo salir primero. El juego se juega a 500 puntos en múltiples rondas, con jugadores capaces de construir sobre los melds de cada uno. Agrega profundidad al Rummy básico al recompensar el valor de las cartas depositadas.

## Objetivo

Sé el primer jugador en alcanzar 500 puntos formando y depositando melds de conjuntos y escaleras mientras minimizas la madera muerta en tu mano.

## Configuración

1. **Jugadores:** 2-8 (mejor con 3-5)
2. **Baraja:** Baraja estándar de 52 cartas (usa dos barajas para 5 o más jugadores)
3. **Reparto:** 7 cartas a cada jugador (13 cartas en un juego de 2 jugadores). Coloca las cartas restantes boca abajo como montón de stock y volteá la carta superior boca arriba para comenzar el montón de descarte.

## Juego

1. **Sacar:** En tu turno, saca una carta del montón de stock o toma una o más cartas del montón de descarte.
2. **Regla del montón de descarte:** Cuando tomas del montón de descarte, puedes tomar cualquier carta boca arriba pero también debes tomar todas las cartas encima de ella. La carta que selecciones debe usarse inmediatamente en un meld.
3. **Meld:** Deposita melds válidos de 3 o más cartas. Los melds pueden ser conjuntos (mismo rango, diferentes palos) o escaleras (cartas consecutivas del mismo palo).
4. **Colocarse:** Puedes agregar cartas a cualquier meld ya depositado en la mesa, incluyendo los jugados por otros jugadores.
5. **Descartar:** Termina tu turno descartando una carta boca arriba en el montón de descarte.

## Puntuación

---

1. **Cartas numéricas (2-9):** Valor nominal en puntos.
2. **10s, Jacks, Queens, Kings:** 10 puntos cada una.
3. **Ases:** 15 puntos cuando se usan alto (arriba de King) o 1 punto cuando se usan bajo (debajo de 2). En melds con cartas altas, los Ases cuentan como 15.
4. **Puntuación de ronda:** Valor total de las cartas que depositaste menos el valor total de las cartas que quedan en tu mano.
5. **Puntuaciones negativas:** Si el valor de madera muerta excede el valor de meld, anotas negativo para esa ronda.
6. **Fin del juego:** El primer jugador en alcanzar 500 puntos acumulativos gana.

## Variaciones

---

- **Rummy Persa:** Utiliza un Comodín especial que vale 20 puntos y puede substituir cualquier carta en un meld.
- **Partnership Rummy 500:** Cuatro jugadores forman dos equipos y combinan sus puntuaciones.
- **Quick 500:** Juega a 300 puntos para un juego más corto.

## Consejos y Estrategias

---

- Presta atención a lo que los oponentes sacan del montón de descarte para deducir sus manos.
- Deposita cartas de valor alto temprano para asegurar puntos y reducir riesgo.
- Ten cuidado de tomar grandes porciones del montón de descarte a menos que puedas depositar la mayoría de las cartas inmediatamente.
- Intenta salir cuando los oponentes tienen muchas cartas de valor alto en la mano para maximizar la diferencia de puntuación.

### Consejos y estrategia

---

Deposita cartas de valor alto rápidamente para asegurar puntos. Observa el montón de descarte cuidadosamente y solo recoge múltiples cartas si puedes usar la mayoría de ellas. Intenta salir cuando los oponentes tienen muchas cartas altas.

La tensión estratégica clave es entre depositar temprano para puntos garantizados versus mantener cartas para formar melds más grandes y valiosos. Depositar temprano es generalmente más seguro ya que protege tu puntuación.