

Rummy

2-6 jugadores

52 cartas

Dificultad: Fácil

Duración: Media

Sé el primero en formar todas tus cartas en grupos y secuencias válidas.

PREPARACIÓN

- Reparte 10 cartas a cada uno (2 jugadores) o 7 a cada uno (3-4 jugadores).
- Coloca las cartas restantes como pila de stock.
- Voltea la carta superior para iniciar la pila de descarte.

PUNTUACIÓN

- Cartas de cara: 10 puntos cada una.
- Cartas numeradas: valor facial.
- Ases: 1 punto.
- El ganador puntúa 0; otros suman sus cartas restantes.

Consejo: Observa lo que roban los oponentes de la pila de descarte para deducir sus grupos.

EN TU TURNO

- Roba una carta de la pila de stock o de descarte.
- Coloca cualquier grupo o secuencia válida.
- Añade cartas a los grupos existentes en la mesa.
- Descarta una carta para terminar tu turno.

Rummy es uno de los juegos de cartas más ampliamente jugados en el mundo, centrado en formar grupos y secuencias de cartas coincidentes. Los jugadores roban y descartan cartas cada turno, intentando organizar su mano en grupos válidos antes que sus oponentes. Sus mecánicas directas la hacen accesible para principiantes mientras siguen recompensando a los jugadores experimentados.

Objetivo

Sé el primero en arreglar todas las cartas en tu mano en grupos válidos (tres o cuatro cartas del mismo número) y secuencias (tres o más cartas consecutivas del mismo palo), luego sal descartando tu carta final.

Preparación

1. **Jugadores:** 2 a 6 jugadores.
2. **Mazo:** Mazo estándar de 52 cartas. Utiliza dos mazos para 5-6 jugadores.
3. **Reparto:** Cada jugador recibe 10 cartas (2 jugadores), 7 cartas (3-4 jugadores), o 6 cartas (5-6 jugadores).
4. **Stock y Descarte:** Coloca las cartas restantes boca abajo como la pila de stock. Voltea la carta superior boca arriba para iniciar la pila de descarte.

Jugabilidad

1. **Robo:** En tu turno, roba una carta de la pila de stock o la pila de descarte.
2. **Grupos:** Si tienes grupos o secuencias válidas, puedes colocarlas boca arriba en la mesa. Un grupo son tres o cuatro cartas de número coincidente. Una secuencia son tres o más cartas consecutivas del mismo palo.
3. **Colocación:** Puedes añadir cartas de tu mano a cualquier grupo ya en la mesa, ya sea tuyo u de un oponente.
4. **Descarte:** Termina tu turno colocando una carta boca arriba en la pila de descarte. No puedes descartar la misma carta que robaste de la pila de descarte ese turno.
5. **Salida:** Cuando puedas formar todas las cartas restantes en grupos válidos y tengas una carta para descartar, sales y ganas la ronda.

Puntuación

1. **Cartas de Cara (K, Q, J):** 10 puntos cada una.
2. **Cartas Numeradas:** Valor facial (p.ej., un 7 vale 7 puntos).
3. **Ases:** 1 punto cada uno.
4. **Ganador:** Puntúa cero. Todos los demás jugadores suman el valor de las cartas restantes en sus manos.

Variaciones

- **Ginebra:** Una variante de dos jugadores con mecánicas de golpe y ginebra.
- **Rummy 500:** Los puntos se otorgan por grupos colocados, no solo por salida.
- **Rummy de Contrato:** Los jugadores deben cumplir con requisitos específicos de grupos cada ronda.

Consejos y Estrategias

- Observa lo que los oponentes recogen de la pila de descarte para medir qué grupos están formando.
- Mantén cartas medias (5 a 9) temprano, ya que se conectan a más secuencias potenciales.
- Descarta cartas de alto valor temprano si no encajan en tu plan, para minimizar puntos de penalización.

Consejos y estrategia

Realiza un seguimiento de qué cartas han sido descartadas para mejorar tu toma de decisiones. Prioriza formar secuencias temprano ya que son más flexibles que los grupos.

Equilibrar ofensa y defensa es clave. Persigue agresivamente tus propios grupos, pero presta atención a lo que otros descartan para evitar alimentarles las cartas que necesitan.