

Rummy

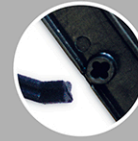
¡Piensa rápido, arma escaleras, tríos y diviértete!

Contenido:

- 106 Fichas grabadas así:
- 104 Fichas numeradas del 1 al 13 en 4 colores (negro, azul, rojo, amarillo)
- 2 Comodines
- 4 Porta fichas
- 8 Soportes
- 1 Bolsa
- 1 Dado
- Instrucciones.



El porta fichas tiene en la parte de atrás dos orificios en los cuales se colocan los soportes (2 por cada base).



Objetivo

El objetivo principal es lograr quedarse sin fichas al finalizar la partida.

Inicio del Juego

Se introducen las fichas en la bolsa, se mezclan y cada jugador escoge 14 fichas.

Para decidir quién comienza la partida, cada jugador lanza el dado, quien obtenga el número mayor comienza el juego, se continúa en el sentido de las manecillas del reloj.

Las fichas que se encuentran en la bolsa se denominan "Banca".

Inicio de partida

Para comenzar la partida, el jugador debe tener combinaciones entre tríos y escaleras que sumen como mínimo 30 puntos (estos son de las 14 fichas que se encuentran en el soporte), si el jugador no tiene el mínimo de 30, debe tomar en cada uno de sus turnos una ficha hasta completarlos, una vez lo logre podrá jugar haciendo combinaciones tanto con sus fichas, como con las que ya están en juego sobre la mesa.

Nota: El valor de las ficha es el número que esta impreso en ella.

El comodín no tiene valor en el momento de sumar los 30 puntos.



Escaleras

Se componen de 4 fichas del mismo color y una secuencia de números.



Una escalera se puede partir siempre y cuando queden las 4 fichas y complete la otra escalera con las fichas que van a ser colocadas.



Puede partirse así:



Tríos

Se compone de tres fichas de diferente color pero del mismo número.



Cuando el trío se encuentra sobre la mesa, se puede agregar otra ficha del mismo número pero de diferente color de los que se encuentran en el trío, así quedan los cuatro colores.

En turno

Una vez colocada una escalera o un trío, éstos pertenecen a todos los jugadores y son libres de modificarlos según les convenga.

Si durante su turno el jugador no tiene escaleras, tríos o fichas para jugar con las que están sobre la mesa, debe coger una ficha de la banca y termina su turno y así sucesivamente hasta lograr una jugada.

Comodín



Estas fichas, en el momento de la jugada, representan cualquier número. Sirven para lograr un trío o una escalera con las fichas que están sobre la mesa.

Cuando un comodín está en una escalera o trío puede ser sustituido por la ficha del número que está representando (fichas de la mano).

Este comodín no regresa al soporte de fichas, tiene que ser jugado en el mismo turno, mínimo con dos fichas de la mano para formar una nueva escalera o trío.

Cuando el comodín se encuentra en la escalera o en el trío, no se pueden quitar fichas para armar nuevas jugadas (después de retirado el comodín, si).

¡Arma tu estrategia, combina tu juego, quédate sin fichas y sé el ganador de este espectacular juego!