

Rummikub

Equipamiento:

El Rummikub se juega con 106 fichas, 104 normales y dos comodines. Las fichas están numeradas del uno al trece y en cuatro diferentes colores (negro, rojo, azul y amarillo).

Cada jugador tiene un soporte para guardar sus fichas de forma que el oponente no las vea.

Inicio:

Para empezar las fichas son mezcladas boca abajo, cada jugador tomará 14 fichas para jugar.

Para decidir quien empieza primero todos sacan una ficha, empieza quien sacó el número más alto, en el caso de un comodín se saca otra ficha. Luego los jugadores las devuelven.

Juego:

Para iniciar los jugadores deben tener una combinación de fichas la suma de los números de estas sea 30 puntos o más, en el caso de usarse un comodín, este valdrá cero.

En el caso de no tener una combinación de 30 puntos o más el jugador debe robar una ficha y automáticamente pasar el turno al siguiente jugador.

Una vez bajado una combinación de 30 puntos o más puede bajar cualquier combinación sin importar su puntuación, en el caso de no bajar ninguna ficha en algún turno, el jugador debe robar una ficha y terminar su turno.

Combinaciones:

Existen 2 tipos de combinaciones: la serie, y la escalera.

Las Series están compuestas por 3 o 4 fichas del mismo número, pero todos de distinto color.

Por ejemplo:

3 negro, 3 rojo, 3 azul y 3 amarillo.

Las Escaleras están compuestas por 3 o más fichas del mismo color y con un valor numérico continuo.

Por ejemplo:

rojo 6, 7, 8 y 9.

Agregar fichas a una combinación:

Los jugadores pueden agregar fichas a combinaciones ya existentes creando escaleras muy largas (hasta 13 fichas consecutivas).

En el caso de las series es más limitado ya que solo pueden ser máximo 4 fichas.

Manipulación de fichas jugadas:

Durante su turno, un jugador puede mover fichas o incluso desarmar y armar combinaciones sobre la mesa a fin de poder desprenderse de sus fichas.

Al final de su turno todas las nuevas combinaciones deben ser validas y todas las fichas sacadas de las combinaciones de la mesa deben devolverse a la mesa dentro de combinaciones validas en el mismo turno.

Cambiando una escalera: en una escalera el jugador puede poner una ficha en un extremo y sacar la que este en el otro.

Ejemplo: 3 rojo, 4, y 5 ya jugados, puedes poner un 6 rojo y sacar el 3 rojo para usarlo en cualquier parte.

Separando escaleras: en una escalera larga el jugador puede separarla y poner una ficha en el medio creando escaleras más pequeñas.

Ejemplo: azul 6, 7, 8, 9 y 10, en esta escalera se puede separar y poner un 8 para crear dos escaleras 6, 7, 8, y 8, 9, 10.

Substitución en una serie: En una serie de 3 fichas los jugadores pueden poner una ficha y sacar otra para usarla en cualquier parte.

Ejemplo: si 6 azul, 6 rojo y 6 amarillo están en una serie un jugador puede poner un 6 negro y sacar otra para poder usarla.

Remoción de fichas: en una combinación que tenga cuatro o más fichas el jugador puede sacar una sin tener que reemplazarla para usarla a su antojo. En el caso de una escalera solo se puede aplicar en los extremos.

Substitución de comodín: Si un jugador tiene una ficha del mismo color y número de un comodín en juego, puede reemplazarlo para poder usarlo. Ejemplo: si hay una combinación 3 azul, 4 azul y un comodín y el jugador tiene un 5 azul, 7 rojo y 7 amarillo puede substituir el comodín por el 5 azul y utilizarlo para completar la serie de sietes y crear 2 nuevas combinaciones.

Ganador:

El juego continua hasta que a uno de los jugadores se le agotan las fichas entonces debe gritar "Rummikub!!" para declararse ganador.

Puntuación:

Cuando un jugador gana, los demás jugadores deben sumar la puntuación de las fichas que quedaron en su soporte (puntuación del juego). El comodín tiene un valor de 30 puntos. La puntuación de los perdedores es negativa y la del ganador es la suma de todos los demás jugadores, pero positiva.

Por ejemplo supongamos que el jugador A ganó el juego, el jugador B tiene un puntuación de 5, el jugador C tiene 10 puntos y el jugador D tiene 3. El jugador A acumula 18 puntos, entonces quedaría así: jugador A: 18, jugador B: -5, jugador C: -10, jugador D: -3.

En el caso de que se agoten las fichas para robar, los jugadores deben seguir jugando hasta que ninguno pueda bajar más fichas, entonces el ganador será el que tenga menor puntuación.