

El Chinchón

LA BARAJA

Usa una baraja Española de 40 o 48 cartas.

OBJETIVO DEL JUEGO

Combinar las cartas de la mano antes que los demás jugadores para exponerlas de una sola vez, con arreglo a las jugadas que se explican a continuación.

ORDEN Y VALOR DE LAS CARTAS

El orden de las cartas, de mayor a menor, es el siguiente: rey, caballo, sota, nueve, ocho, siete, seis, ... hasta el as que es el menor.

El valor de cada carta, es el representado por su índice cuando se emplea una baraja de 48 cartas. Cuando se juega con la baraja de 40 cartas, cambia el valor de las figuras, siendo 8 el de la sota, 9 el del caballo y 10 el del rey.

DISTRIBUCIÓN DE LAS CARTAS

Cada jugador toma una carta de la baraja, siendo “mano” el que sacó la carta mayor. El jugador situado a la izquierda del “mano”, dará siete cartas a cada jugador, de una en una, descubriendo la siguiente carta, la cual quedará en la mesa junto al mazo para iniciar el montón de descartes.

Cada jugador, con las cartas de su mano, procurará formar series de cartas iguales o escaleras de color con cartas correlativas del mismo palo.

Tanto las series de cartas iguales como las escaleras, para que sean válidas, deberán estar formadas como mínimo por tres cartas. En las escaleras, el as solamente puede ligar con el dos, tres, etc. , y el rey con el caballo, sota, etc.

El Chinchón es la jugada máxima y consiste en ligar las siete cartas de la mano.

EL JUEGO

Inicia el juego el “mano”, el cual puede optar por tomar la carta que se dejó descubierta sobre la mesa o, si ésta no le conviene, la carta superior del mazo.

A continuación se descartará de una de sus cartas, dejándola descubierta a su derecha, por si le interesa tomarla al jugador siguiente, terminando con ello su turno de juego. El siguiente, podrá optar entre coger la carta descartada por el jugador “mano” o la carta superior del mazo, descartándose a continuación y así sucesivamente cada jugador al llegarle su turno.

Si en el transcurso del juego, algún jugador comete el error de coger inadvertidamente dos cartas, teniendo en su mano ocho cartas, o por el contrario, de descartarse sin haber cogido y tiene solamente seis, en ninguno de ambos casos podrá cerrar, limitándose a seguir las incidencias del juego para perder la menor cantidad posible de tantos o no pagar nada si consigue completar su jugada defectuosa. En el caso de quedar agotado el mazo de cartas sin haberse cerrado el juego, se recogerán todos los descartes y, barajando todas las cartas, se continuará el juego en el orden en que quedó suspendido.

Un jugador puede abatir cuando le queden en su mano una o más cartas sin combinar por un valor total no superior a 5 puntos. Al abatir, expone todas las cartas combinadas sobre la mesa, conservando aún en la mano las no combinadas.

Los demás jugadores, en su turno, pueden colocar sobre las combinaciones expuestas por el que abatió las cartas que tengan sin combinar, bien en los tríos o en las escaleras, en orden correlativo ascendente o descendente. Cuando se juega con dos barajas, las escaleras se irán completando por riguroso turno de jugadores de izquierda a derecha y no podrá ponerse más que por una sola carta de cada valor correlativo.

A continuación, expone sus combinaciones el siguiente jugador, añadiendo los demás, en la forma antes señalada, las cartas que tengan sin ligar.

El juego termina cuando algún jugador, consiga deshacerse de todas sus cartas menos una, que utilizará para cerrar dejándola en el montón de descartes boca abajo.

El jugador que abate exponiendo todas sus cartas combinadas de una sola vez, Chinchón, tiene un premio de 10 puntos y además la ventaja de que ningún otro jugador podrá poner cartas sobre sus combinaciones expuestas.

TANTEO DEL JUEGO.- La partida de Chinchón se juega a 70 ó 100 puntos. Previamente, cada jugador pone en el plato la cantidad estipulada. En cada juego, va anotando cada jugador en su cuenta tantos puntos como sumen las cartas que le quedaron sin combinar, eliminándose los jugadores que sobrepasen la puntuación convenida de la partida. Gana la partida el último jugador que en su tanteo ha quedado sin llegar al total de la partida.

El jugador que abate exponiendo todas sus cartas combinadas, Chinchón, descuenta los 10 puntos de premio de su cuenta de tanteo.

REENGANCHE.- Los jugadores que van quedando eliminados de la partida, tienen derecho a uno o más reenganches, debiendo hacerlo con la puntuación del jugador que la tuviese más alta en ese momento, y poniendo en el plato nuevamente la cantidad estipulada que cada jugador puso al comienzo de la partida.