

El Pumba

LA BARAJA

Se juega con una baraja española de 40 cartas.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo es desprenderse antes que los contrarios de todas las cartas de la mano y así hacer Pumba.

ORDEN Y VALOR DE LAS CARTAS

El valor de las cartas se muestra en la siguiente tabla:

AS	1 punto
Tres	3 puntos
Cuatro	4 puntos
Cinco	5 puntos
Seis	6 puntos
Siete	7 puntos
Caballo	9 puntos
Rey	10 puntos
Dos	10 puntos
Sota	10 puntos

DISTRIBUCIÓN DE LAS CARTAS

El jugador encargado de repartir las cartas en primer lugar se determinará por sorteo. El que da, reparte 5 cartas al jugador situado a su derecha, el “mano”, y 4 cartas a los restantes.

EL JUEGO

El “mano” sale de una carta que pone descubierta sobre la mesa. El siguiente jugador deberá seguir el palo o poner una carta de otro palo siempre que sea de igual número, en cuyo caso, cambia el palo al de la nueva carta. Si no puede jugar ninguna carta, debe pasar el turno a otro jugador. Las cartas que se van jugando deberán superponerse bien, siendo visible únicamente la última carta jugada. Cuando un jugador se quede con una carta en la mano, hay obligación de avisarlo, diciendo en voz alta “Pumba” antes de poner su penúltima carta. Si olvida decir “Pumba” y algún jugador lo advierte, aquél queda sancionado teniendo que tomar dos cartas del mazo. El juego finaliza cuando un jugador pone su última carta. En este momento, los demás jugadores descubren las cartas contando tantos puntos como suma el valor de sus cartas.

Hay 6 cartas que tienen un significado especial:

El As o uno. Con esta carta, todos deben guardar silencio y el jugador que hable deberá coger dos cartas del mazo.

El Dos. Esta carta obliga al siguiente jugador a robar 2 cartas. Los doses son acumulativos, es decir, se puede echar otro dos para salvarse de robar y el siguiente jugador robará 4 cartas, así podría darse el caso de hasta 4 doses consecutivos, lo cual obligaría a robar 8 cartas. Pueden echarse en cualquier momento y el palo pasa a ser el del dos jugado.

El Siete. Esta carta cambia el sentido del juego.

La Sota. Esta es la carta comodín. Es decir, esta carta se puede echar en cualquier momento, excepto como respuesta al dos y permite cambiar el palo de juego al que más le convenga al jugador que la eche.

El Caballo. Esta carta salta a un jugador, por lo que el jugador situado inmediatamente después al que la ha tirado, estará un turno sin jugar.

El Rey. Con esta carta se puede echar otra del mismo palo.

TANTEO DEL JUEGO.- Cada jugador anota la suma de los puntos que le queden en su mano, de forma que, al sumar 100 o sobrepasar esta cifra, queda eliminado de la partida, continuando los otros jugadores hasta quedar uno solo que no alcance 100 puntos, el cual gana la partida. Estos 100 puntos de base pueden alterarse, de común acuerdo, antes de comenzar la partida.

El que gana un juego parcial, descuenta 5 puntos de su puntuación general.