

El Roby

LA BARAJA

Se juega con dos barajas inglesas de 52 cartas. No pueden emplearse comodines.

OBJETIVO DEL JUEGO

Consiste en agrupar, lo antes posible, las 10 cartas que se tienen en la mano, en combinaciones de tres o más cartas, exponiéndolas en una o más veces.

ORDEN Y VALOR DE LAS CARTAS

En el Roby, las figuras valen 10 puntos cada una y las demás cartas, el valor que marca su índice, excepto el as que vale 11.

DISTRIBUCIÓN DE LAS CARTAS

Se da una carta a cada jugador y el que tenga la de mayor valor repartirá diez cartas a cada jugador, de dos en dos, dejando las restantes en el centro de la mesa formando el mazo. La carta superior del mazo se deja descubierta junto al mismo, iniciando la pila de descartes.

El turno para distribuir las cartas pasa de un jugador a otro en orden de izquierda a derecha.

EL JUEGO

Empieza el jugador situado a la derecha del que dio las cartas, pudiendo tomar si le conviene, la carta que quedó descubierta o la carta superior del mazo. A continuación se descartará de una de las cartas de su mano, dejándola descubierta sobre la pila de descartes. Así, sucesivamente, cada jugador, al llegarle su turno, optará por tomar el descarte del jugador anterior o la carta superior del mazo, descartándose a su vez, obligatoriamente, de una de las cartas de su mano.

En el curso del juego, conviene descartarse siempre de las cartas de mayor valor que se tengan con pocas posibilidades de ligar jugadas, para evitar tener que apuntarse muchos tantos en contra, si un jugador cierra el juego.

Como ya se ha indicado, el juego consiste en agrupar lo antes posible las diez cartas que se tienen en la mano, en combinaciones mínimas de tres cartas, formando series de cartas iguales o escaleras del mismo palo.

El as puede combinar con el dos y con el rey (K) de su palo.

Cualquier jugador, al llegarle su turno, si lo cree conveniente, puede exponer sobre la mesa las cartas que tenga ligadas, pudiendo presentar una o más combinaciones. Para poder exponer combinaciones, deberá haber transcurrido la primera vuelta de juego, pero en el caso de que se tenga todas las cartas de la mano ligadas en combinaciones, se podrá abatir en la primera vuelta.

Los jugadores siguientes, por turno, podrán igualmente exponer sus combinaciones e incluso apoyarse en las combinaciones de los contrarios, es decir, colocar cartas sobre los tríos o escaleras expuestos sobre la mesa, pero siempre con el requisito indispensable de haber expuesto una o más combinaciones propias.

Un jugador no podrá descartarse nunca de una carta que combine con las cartas ya expuestas por los otros jugadores.

El primer jugador que consigue exponer todas sus cartas, descartándose de la última si fuera necesario, es el que gana el juego parcial, haciendo Roby. Los contrarios se anotarán los puntos que sumen las cartas que les quedaron en la mano sin exponer, aunque entre ellas tuviesen alguna combinación formada.

También puede hacer Roby el jugador que, después de haber tomado carta del mazo y no tuviese una combinación mínima de tres cartas para exponer en su propio juego, tuviera la totalidad de sus once cartas para combinar sobre el juego expuesto de los demás jugadores.

El siguiente juego parcial se inicia y se desarrolla de la misma forma, si bien, para poder exponer combinaciones, las cartas que conserve el jugador en la mano deben sumar, como máximo, la diferencia entre los puntos totales anotados en los juegos anteriores y los 99 puntos que se necesitan para seguir en el juego, ya que si se alcanzan 100 o más puntos, el jugador queda eliminado. Cuando los puntos de un jugador lleguen a 100 o sobrepasen esta cifra, quedará excluido del juego si no se reengancha. Gana la partida el jugador que consiga hacer sobrepasar esta cifra al último contrario.

REENGANCHES.- Sobrepasados los 99 puntos por un jugador, si lo desea, puede reengancharse uno o más veces, tomando en cada caso, la puntuación del jugador que la tenga más elevada en ese momento. Para tener derecho al reenganche, deberán seguir en el juego por lo menos dos jugadores, es decir, que si un jugador hace sobrepasar el tanteo a todos los demás jugadores al mismo tiempo, no habrá derecho al reenganche y dicho jugador será el que gane toda la partida.

TANTEO DEL JUEGO.- Antes de comenzar la partida, cada jugador depositará la cantidad acordada, que formará el platillo. Para reengancharse, habrá que pagar a este fondo una cantidad equivalente al contenido del plato dividido entre el número de jugadores que quedan. El jugador que gane la partida se llevará el plato.

Cada vez que un jugador haga Roby, ganará un juego parcial y recibirá de cada uno de sus contrarios la cantidad que se fije al principio de la partida, excepto de los jugadores que en ese momento sobrepasen los 99 puntos y no deseen reengancharse.