

Gin Rummy

LA BARAJA

Se juega con una baraja inglesa de 52 cartas, no pudiendo emplearse comodines. Es conveniente emplear dos barajas, para que, mientras un jugador da las cartas, el jugador contrario baraje la otra.

OBJETIVO DEL JUEGO

Consiste en formar cada jugador, en su mano, combinaciones de tres o más cartas, para sobrepasar antes que el jugador contrario, en varios juegos parciales, los 100 puntos que se requieren para ganar la partida.

ORDEN Y VALOR DE LAS CARTAS

El orden de las cartas, de mayor a menor, es el siguiente: rey (K), dama (Q), jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 y as.

En cuanto al valor de las mismas, las figuras valen 10 puntos y las demás cartas, el valor indicado por su índice.

DISTRIBUCIÓN DE LAS CARTAS

Se extiende la baraja sobre la mesa y cada uno de los jugadores toma una carta. El jugador que toma la carta mayor elige sitio y da, de una en una, 10 cartas a cada jugador, dejando el mazo con las restantes en el centro de la mesa. La carta superior del mazo se deja descubierta junto al mismo, iniciando el montón de descartes. En los siguientes juegos, dará las cartas el que haya ganado el juego anterior.

EL JUEGO

Empieza siempre el jugador que no dio las cartas, pudiendo tomar, si le conviene, la carta que quedó descubierta junto al mazo, descartándose obligatoriamente de una carta. Si dicha carta no le interesa, pasa, sin descartarse. El jugador contrario puede, a su vez, si le conviene, tomar dicha carta, descartándose de otra, y si no le interesa, pasa, sin descartarse. Entonces, el primer jugador puede y a tomar la carta superior del mazo, descartándose de otra. Continúa el juego, pudiendo cada jugador, en su turno, tomar la carta superior del mazo o la del montón de descartes, descartándose a continuación de una carta, que no podrá ser la misma que tomó si lo hizo del montón de descartes.

El juego consiste en agrupar las 10 cartas que se tienen en la mano en combinaciones mínimas de tres, formando series de cartas iguales o escaleras del mismo palo. El as puede combinar con el dos, pero no con el rey (K).

Un jugador puede abatir cuando le queden en la mano, sin combinar, cartas por valor total no superior a 10 puntos, haciendo Knock. Al momento de hacer su último descarte, expone todas sus cartas, cantando el número de puntos que le quedan sin combinar. No es obligatorio hacer Knock, pudiendo prolongar el juego, con objeto de mejorar su jugada. La mejor jugada es hacer Gin y consiste en exponer las 10 cartas combinadas. En cualquiera de ambos casos, al abatir, expondrá todas sus cartas, haciendo lo mismo el jugador contrario, quien tendrá la oportunidad de poderse

desprender de aquellas cartas que le quedasen sin combinar y que puedan ligar con las cartas combinadas del juego expuesto por el jugador que abatió con Knock o con Gin.

También terminará un juego parcial en el momento que sólo queden en el mazo dos cartas, dándose por nulo dicho juego y volviendo a repartir las cartas el mismo jugador.

Cuando un jugador hace Gin gana el juego parcial mientras que si un jugador hace Knock, puede ganarlo él o el jugador contrario. Lo gana él, si el valor de sus cartas sin combinar es menor que el de las cartas sin combinar del contrario y lo gana el contrario si el valor de sus cartas sin combinar es igual o menor al de las que cantó el Knock.

Las cartas del jugador contrario al que hizo el Gin o Knock se valorarán después de haber aprovechado la oportunidad de desprenderse de las cartas que tuviere sin combinar y que ligen con las combinadas del juego expuesto por el que hizo una de las dos jugadas.

TANTEO DEL JUEGO.- Una partida termina cuando se han jugado los juegos parciales necesarios para que uno de los jugadores obtenga 100 o más puntos.

El jugador que hace Gin puntúa 20, puntos más el valor de las cartas sin combinar del contrario. El que hace Knock, si gana el juego, puntúa la diferencia del valor de sus cartas sin combinar con las del jugador contrario mientras que si gana el contrario, éste puntúa 10 puntos más la diferencia de valor de las cartas sin combinar entre ambos jugadores. Si no hubiera ninguna diferencia, subsiste el premio de 10 puntos.

Una vez terminada la partida, los jugadores se anotan los siguientes premios: 100 puntos por ganar un partida, 20 puntos por cada juego parcial ganado y 100 puntos por ganar todos los juegos de una partida sin que el contrario haya ganado ninguno.

IRREGULARIDADES.- En cualquier momento, si se observa que uno de los jugadores tiene cartas de más o de menos, se anula dicho juego.

Si un jugador canta un Knock, teniendo cartas sin combinar por un valor superior a 10, y se descubre el error antes de que exponga alguna carta el contrario, éste puede optar por obligar a aquél a dejar expuestas sus cartas sólo mientras él hace la jugada siguiente, o, si le conviene, dar por legal el Knock. Si se descubre el error después de que el contrario haya expuesto sus cartas combinadas, pero sin que haya colocado ninguna en el juego del que cantó el Knock, aquél puede optar por obligar al Knock a jugar el juego hasta el final con cartas descubiertas, o permitir que las levante y siga el juego normal, pero con la penalidad para el que tuvo el error de no poder apuntarse, si gana el juego, más que la simple diferencia de valor de las cartas sin combinar. Si el error se descubre más tarde que en los casos anteriores, el Knock se da por válido.

Si un jugador que canta un Knock descarta una carta que lo hace ilegal pudiendo descartar otra que lo haga legal, deberá deshacer el error.