

El Remigio

LA BARAJA

Se utiliza la baraja de poker español de 52 cartas, más dos comodines.

OBJETIVO DEL JUEGO

Combinar las diez cartas según las jugadas posibles antes que otro jugador y exponerlas de una sola vez.

ORDEN Y VALOR DE LAS CARTAS

El orden, de mayor a menor, es el siguiente: rey (K), caballo (Q), sota (J), diez, nueve, ocho, siete, seis, cinco, cuatro, tres, dos y as.

Su valor es el representado por el índice, excepto en las figuras, cuyo valor es 10 tantos para cada una de ellas. El comodín es una carta que sirve para suplir a cualquier otra en una combinación y vale 20 tantos.

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 10 cartas a cada jugador, de una en una, descubriendo la siguiente carta, la cual quedará sobre la mesa junto al mazo de cartas sobrantes para iniciar los descartes.

Si al terminar la distribución de las cartas, se comprueba que existe error por haber dado alguna carta de más o de menos a algún jugador, se procederá a una nueva y correcta distribución.

JUGADAS O COMBINACIONES QUE PUEDEN HACERSE.- Cada jugador, con sus cartas, procurará formar series de cartas iguales o escaleras con cartas 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 puede ligar con el rey (K) y el caballo (Q) o con el dos y el tres. Sin embargo, hay jugadores que admiten también que pueda ligarse correlativamente el rey (K) con el as, dos, tres, etc. Al comenzar la partida, será conveniente decidir la modalidad a seguir.

En el caso de que las diez cartas de un jugador sean del mismo palo, no será necesario que éstas combinen entre sí en series de cartas iguales o en escaleras; esta jugada se denomina Color.

Si todas las cartas son correlativas y del mismo palo, la jugada es Escalera Color. La mayor jugada es hacer Remigio que se consigue cuando las diez cartas de la mano son iguales.

Todas las jugadas pueden hacerse empleando comodines.

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 las cartas de su mano, que dejará descubierta a su derecha, por si le interesa tomarla al jugador siguiente, terminando con ello su turno de juego. Éste, asimismo,

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 cometiere error al coger carta inadvertidamente dos veces y descubre que tiene en su mano once cartas, o por el contrario, se descartase sin haber cogido y tiene solamente nueve, 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, después de barajar todas las cartas, se continuará el juego en el orden en que quedó suspendido.

El juego termina cuando un jugador, después de haberse descartado, haya conseguido ligar todas las cartas de su mano, entonces, las descubrirá sobre la mesa, diciendo “Cerrado”; pero si termina el juego con jugada, deberá cantarla diciendo “Color”, “Escalera de color” o “Remigio”.

TANTEO DEL JUEGO.- Antes de comenzar la partida, los jugadores determinarán, de común acuerdo, el valor del tanto.

En el momento en que un jugador ha cantado “Cerrado”, cada uno de los jugadores restantes mostrará sus cartas y pagará al ganador un número de tantos igual al valor de la carta o cartas que le hayan quedado sin combinar.

Hay premios por “cerrar” sin comodín o con jugada especial.

Cada jugador pagará al que cerró, el valor de sus cartas sin combinar, multiplicando:

Por 2 si cerró sin comodín

Por 3 si cerró con Color y comodín

Por 4 si cerró con Color sin comodín

Por 5 si cerró con Escalera y comodín

Por 6 si cerró con Escalera sin comodín

Por 10 si cerró con Remigio