

Boathouse Rum

Rango de cartas. K (alto), Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, A. (En muchas formas de Rummy, el As puede ser alto o bajo).

El Reparto

El repartidor da una carta a la vez boca abajo, comenzando con el jugador de la izquierda. Cuando dos personas juegan, cada persona recibe 10 cartas. Cuando juegan tres o cuatro personas, cada una recibe siete cartas; cuando juegan cinco o seis, cada uno recibe seis cartas. Las cartas restantes se colocan boca abajo sobre la mesa, formando la pila.

La carta superior de la pila se pone boca arriba y se convierte en la carta de arriba. Se coloca al lado de la pila para iniciar la pila de descarte.

Cuando dos personas juegan, el ganador de cada mano reparte la siguiente. Cuando juegan más de dos, el acuerdo pasa al siguiente jugador de la izquierda.

Objetivo del Juego

Cada jugador intenta formar conjuntos combinados que consisten en grupos de tres o cuatro de un tipo, o secuencias de tres o más cartas del mismo tipo.

Un As cuenta alto o bajo en una secuencia, y las secuencias pueden ir a la vuelta de la esquina como en K, A, 2 o A, K, Q.

El Juego

Comenzando con el jugador a la izquierda del repartidor, cada jugador a su vez puede robar dos cartas de la pila o, antes de robar esas cartas, dos cartas de la parte superior de la pila de descarte. Luego descarta solo una carta. El juego no termina hasta que un jugador puede poner toda su mano a la vez.

El jugador también puede colocar sobre la mesa, boca arriba, cualquier conjunto combinado de fusión. Si el jugador no desea colocar una fusión, descarta una carta, boca arriba, en la pila de descarte. Si el jugador ha robado de la pila de descarte, no puede descartar la misma carta en ese turno.

Descarte

Un jugador puede agregar una o más cartas de su mano a cualquier conjunto coincidente que ya se muestra en la mesa. Por lo tanto, si se muestran tres, puede agregar el cuarto tres; si se muestran 10, 9, 8, puede agregar J, o Q, J, 7 o 7, 6.

Salir

Cuando un jugador descarta todas sus cartas, gana el juego.

Si la última carta de la pila se ha robado y ningún jugador se ha salido, el siguiente jugador puede tomar la parte superior de la pila de descarte o puede dar vuelta a la pila de descarte para formar una nueva pila (sin barajarla) y roba la carta superior. El juego continúa como antes.

Un jugador paga solo por cartas en su mano, que no forman conjuntos coincidentes. Paga el valor de puntos de todas las cartas sin igualar, con el As contando como 11 puntos. Un jugador se vuelve "Rummy" cuando descarta todas las cartas en su mano a la vez, sin haber puesto o descartado antes ninguna carta. En este caso, cualquier otro jugador le paga el doble, el doble de lo que sus oponentes deberían de otra manera.