Reglas del Rummy 500

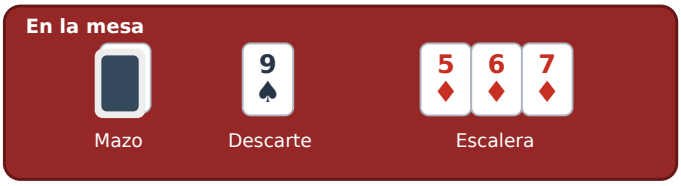
Reglas oficiales a 500 puntos (500 Rum) para 2 a 8 jugadores

Objetivo

Sé el primer jugador en llegar a **500 puntos**. Una partida se juega en varias manos. En cada mano sumas el valor de las cartas que bajas a la mesa y pierdes el de las cartas que quedan en tu mano.

Preparación

- **Jugadores:** de 2 a 8, cada uno por su cuenta.
- **Cartas:** una baraja estándar de 52 cartas. Con 5 jugadores o más, mezcla dos barajas.
- **Reparto:** 7 cartas a cada uno. Con dos jugadores, 13 cartas a cada uno.
- Deja el resto boca abajo: es el **mazo**. Voltea su primera carta para empezar la **pila de descarte**.
- Mantén la pila de descarte extendida para que todas sus cartas queden a la vista.



Combinaciones

- **Grupo:** 3 o 4 cartas del mismo valor, como 8♠ 8♥ 8♣.
- **Escalera:** 3 o más cartas seguidas del mismo palo, como 5♦ 6♦ 7♦.
- El as va arriba (Q-K-A) o abajo (A-2-3). Una escalera no da la vuelta: K-A-2 no vale.

Tu turno

Se juega en el sentido de las agujas del reloj, empezando por el jugador a la izquierda de quien reparte. Un turno tiene tres pasos.

1. Robar. Toma la primera carta del mazo **o** una carta de la pila de descarte. Puedes elegir cualquier carta de la pila con dos condiciones: te llevas también todas las cartas que tiene encima y usas de inmediato la carta elegida en una combinación. Las demás cartas van a tu mano o a la mesa.

2. Bajar (opcional). Baja grupos y escaleras. También puedes **añadir** cartas a cualquier combinación de la mesa, tuya o de un rival. Deja delante de ti las cartas que añades: puntúan para ti.

3. Descartar. Termina tu turno dejando una carta boca arriba en la pila de descarte.

Fin de una mano

La mano termina en cuanto un jugador se queda sin cartas, ya sea bajándolas todas o bajando todas menos una y descartándola. También termina si el mazo se agota y el jugador de turno no quiere robar de la pila de descarte.

Valor de las cartas

Carta	Puntos
As	**15**
As bajo en una escalera A-2-3	**1**
Rey, Reina, Jota	**10**
2 a 10	**Valor de la carta**

Puntuar una mano

- Suma el valor de todas las cartas que tienes en la mesa.
- Resta el valor de las cartas que quedan en tu mano, aunque hubieras podido bajarlas.
- Añade el resultado a tu total. Una mano, y un total, pueden ser negativos.

Ejemplo. Tienes K♠ K♥ K♦ y 4♣ 5♣ 6♣ en la mesa: 30 + 15 = **45**. Te quedan una reina y un 7: 10 + 7 = **17**. Tus puntos de la mano son 45 - 17 = **+28**.

Ganar la partida

Reparte nuevas manos, pasando el reparto a la izquierda, hasta que un jugador llegue a **500 puntos o más**. Si varios lo logran en la misma mano, gana el total más alto. Si hay empate, se juega otra mano.

Variantes habituales

El Rummy 500 se juega con muchas variantes locales. Pónganse de acuerdo antes del primer reparto.

- **Comodines:** añade dos comodines, que sustituyen a cualquier carta y valen 15 puntos.
- **Cantar «¡Rummy!»:** si una carta descartada podía bajarse, otro jugador puede cantar «¡Rummy!» antes del siguiente robo y llevársela.
- **Descarte final:** hay que terminar con un descarte para cerrar la mano.
- **Cuenta 5-10-15:** del 2 al 9 valen 5; del 10 al rey, 10; los ases, 15.
- **Cerrar para ganar:** solo puedes ganar en una mano que cierres tú.

Estas reglas son las del 500 Rum clásico, que se juega a 500 puntos. La app Rummy 500 ofrece una versión más rápida en la que cada partida es una sola mano.

Lee las reglas ilustradas · rummy500.com

Escanea el código QR para abrir las reglas en el teléfono. Imprímelo para tus partidas.