

Orden y valor de las cartas

La baraja con la que se jugará constará de 106 cartas, yendo las cartas del 1 al 10 mas una sota, un caballo y un rey, con 4 palos,(bastos, oros, copas y espadas) y por duplicado y 2 comodines. El orden de mayor a menor, es el siguiente: As (1) 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 y el as que vale 11. El resto vale su valor. El comodín es una carta que sirve para suplir a cualquier otra, por lo que adopta el valor de la carta que suple.

Distribución de las cartas

Un jugador al azar, cogerá el mazo de cartas y barajará las mismas, dando justo antes de empezar a repartir, la opción al jugador situado a su izquierda, que corte la baraja y saque una carta. (si es el comodín, podrá quedársela, repartiéndole 13 cartas). Cada jugador recibirá 14 cartas de la “mano”, siendo la “mano” el último jugador que juega y repartiendo en primer lugar al jugador de la derecha. Una vez ha terminado de repartir, colocará el resto de cartas que no ha repartido en el centro, sacando una nueva carta visible (si esta carta es el comodín, el jugador de la derecha, podrá cogerla en caso de que tenga los 70 puntos para poder “abrirse”). Al jugador que le ha dado cartas en primer lugar, comenzará la partida robando una carta, (tendrá 15 cartas en ese momento) para combinar y desprenderse de una carta. La carta que se desprenda, quedará visible en el montón de cartas descartadas.

Y pasara al siguiente jugador de su derecha. así sucesivamente.

Una vez que un jugador se haya “abierto”, podrá coger indistintamente, carta del montón de cartas boca abajo, o carta del montón descartadas, que será la que inmediatamente haya descartado su compañero de la izquierda. En caso de coger esa carta, deberá o ponerla en la mesa o combinarla y sacarla a la mesa como combinación.

“Apertura” de las cartas

Excepto si se da el caso de que el jugador que empieza la partida, obtiene el comodín en el montón de cartas de descarte de inicio, que en este caso, si le vale, puede cogerlo y deberá tener los 70 puntos necesarios para abrir, ningún jugador podrá abrirse en la primera ronda de mano.

Para poder “abrirse”, el jugador deberá tener combinadas las cartas con 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.

“Cierre” de la partida

Aquel jugador, que cumpliendo el requisito de tener 70 puntos o más, tuviera combinadas las cartas de su mano con al menos tríos, podrá colocarlas en la mesa, formando combinaciones hasta que no tenga cartas en mano y pueda, o bien cerrar con una, la cual se pondrá boca abajo, en el montón de cartas de descarte o bien combinarlas todas y sacarlas combinadas a la mesa.

“Carta en la mesa presa”

Si un jugador, por equivocación, ha depositado una carta en la mesa (mal combinada o en el montón de descartes), y quería tirar otro, ésta no se devolverá a la mano.

Conteo de apertura

Cuando un jugador tras abrirse, se de cuenta de que no alcanza la puntuación de 70, u otro jugador cuente los puntos y constate que no alcanza los 70 puntos, quedará finalizada la partida, y el jugador que ha cometido el error, se llevará el punto.

Puntos de Cierre

SECO. Un jugador, cumpliendo las reglas, alcanza los 70 puntos y cierra sin que el resto de jugadores se hubiera abierto. De esta forma se llevarían un punto el resto de jugadores.

NO ABIERTOS. Cuando un jugador cierre la partida, y haya jugadores abiertos y no abiertos, estos últimos, se llevarán el punto.

ABIERTOS. Cuando un jugador cierre la partida, y estén todos los jugadores abiertos, aquel que tenga más puntos en la mano, será el que se lleve el punto de pérdida.

Puntos de Partida.

Los jugadores partirán con un contador de 0 puntos de partida. Cuando alcancen 3 puntos por cierre de partida (derrota) quedarán eliminados sin posibilidad de reenganche de la partida, siendo un mero espectador, sin poder ayudar al resto de jugadores.