



Reglas del Rummikub – Cómo jugar al clásico juego de fichas

Qué es el Rummikub

El Rummikub es un **juego de mesa** basado en **fichas numeradas y combinaciones**, donde los jugadores deben formar series y escaleras para deshacerse de todas sus fichas antes que los demás.

Se juega con fichas del 1 al 13 en cuatro colores distintos, además de comodines. A diferencia de muchos juegos clásicos, aquí todos los jugadores comparten un mismo tablero de juego, lo que permite modificar y aprovechar jugadas existentes.

No gana quien tiene mejores fichas, sino quien mejor entiende el tablero.

Cómo jugar al Rummikub

El juego combina lógica, observación y timing. No basta con colocar fichas, debes saber **cuándo entrar en juego y cómo construir a partir de lo que ya existe en la mesa**.

Cada turno puedes añadir nuevas combinaciones o modificar las existentes, pero primero debes cumplir una condición inicial.

Objetivo del juego

El objetivo es **ser el primero en quedarse sin fichas** o terminar con la menor cantidad de puntos posible.

Preparación

Elemento	Detalles
Jugadores	2 a 4 (hasta 6 en versión extendida)
Fichas	106 (1–13 en 4 colores + comodines)
Fichas por jugador	14
Tipo de juego	Individual
Campo de juego	Compartido
Objetivo	Vaciar el soporte

Antes de empezar:

- 1 Todas las fichas se colocan boca abajo y se mezclan
- 2 Cada jugador roba 14 fichas
- 3 Se decide el jugador inicial sacando la ficha más alta
- 4 Se devuelven y se mezclan de nuevo

Cómo funciona una ronda

Una ronda de Rummikub tiene un flujo muy claro, pero con muchas decisiones en cada turno.

- 1 **Reparto inicial** – Cada jugador recibe 14 fichas y las organiza en su soporte
- 2 **Inicio del turno** – El jugador activo evalúa si puede jugar o no
- 3 **Entrada en juego** – Debes bajar mínimo 30 puntos en combinaciones
- 4 **Juego abierto** – Puedes añadir, crear o reorganizar jugadas
- 5 **Turno sin jugada** – Robas una ficha
- 6 **Fin de la ronda** – Termina cuando un jugador se queda sin fichas

A medida que avanza la partida, el tablero se vuelve más complejo y permite jugadas mucho más estratégicas.

Combinaciones del juego

Las combinaciones son la base del Rummikub. Sin ellas, no puedes avanzar.

Escaleras

- 1 Mínimo 3 fichas
- 2 Mismo color
- 3 Números consecutivos

Ejemplo: 7–8–9 azul

Series

- 1 Mínimo 3 fichas
- 2 Mismo número
- 3 Diferente color

Ejemplo: 10 rojo, 10 azul, 10 negro

Estas dos estructuras son las únicas combinaciones válidas.

El comodín y su uso

- 1 Puede sustituir cualquier número y color
- 2 Se puede recuperar colocando la ficha real
- 3 Debe usarse en el mismo turno tras recuperarlo
- 4 Tiene alto valor negativo si lo conservas al final

Usarlo bien marca una gran diferencia en la partida.

Reorganizar el tablero

Una de las mecánicas más potentes del Rummikub es que puedes modificar jugadas ya existentes.

- 1 **Añadir** → ampliar escaleras o completar series
- 2 **Dividir** → separar combinaciones largas en varias
- 3 **Reorganizar** → crear nuevas jugadas a partir del tablero

Esto permite generar jugadas complejas y vaciar tu soporte más rápido.

Puntuación

Cuando un jugador gana la ronda:

- 1 Los demás suman el valor de sus fichas restantes
- 2 El ganador obtiene esos puntos como positivos

Ficha	Valor
1-13	Valor nominal
Comodín	25 puntos

Cuantas menos fichas tengas al final, mejor será tu resultado.