Rummikub Investo

Una variante táctica de Rummikub para 2 jugadores

En **Investo** todo gira en torno a invertir con astucia.
Durante la partida, colocas fichas en un **bote**. Cuando una fila contiene cuatro fichas, se forma un **Investo**.

Más adelante puedes retirar ese Investo para ganar puntos, pero solo si puedes jugar de inmediato alguna de sus fichas en la mesa.
Investo es un juego de estrategia, riesgo y planificación:
¿juegas tus fichas enseguida o las inviertes primero en el bote para ganar puntos más adelante?

Objetivo del juego

Intenta ser el primero en conseguir **20 puntos o más**.

Ganas puntos al retirar Investos del bote.
Atención: las fichas que te queden en el atril al final de una ronda restan puntos.
Y las fichas que queden en tu reserva dan puntos a tu adversario.

Conceptos principales

Escalera: una secuencia ascendente de al menos tres fichas del mismo color (p. ej., 7-8-9 azules)

Bote: cuatro filas sobre la mesa, cada una con una ficha base boca abajo

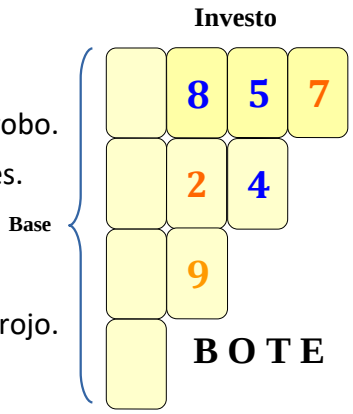
Ficha base: la primera ficha, boca abajo, de cada fila del bote

Investo: una fila con tres fichas boca arriba junto a la ficha base

Reserva: fichas boca arriba que colocas delante de ti si al final de tu turno tienes más de 10 en el atril

Preparación

- Retira los comodines del juego.
- Mezcla las demás fichas y forma pilas boca abajo: el montón de robo.
- Coloca cuatro fichas boca abajo en fila vertical entre los jugadores.
  Estas son las fichas base del bote.
- Cada jugador toma 10 fichas del montón y las coloca en su atril.
- Reparte los comodines al azar. Empieza quien reciba el comodín rojo.
  Después, los comodines ya no se utilizan.



Desarrollo de un turno

Un turno consta de un máximo de cuatro pasos:

1. Roba una ficha
2. Opcionalmente, retira un Investo del bote
3. Juega fichas en la mesa: forma o amplía una escalera
4. Coloca una ficha en el bote

Normalmente, siempre realizas los pasos 1 y 4.
Si realizas el paso 2, debes realizar también el paso 3.

Paso 1. Roba una ficha

Toma:

- una ficha del montón de robo, o
- una ficha de la reserva de tu adversario.

Paso 2. Retira un Investo del bote

Puedes retirar del bote un Investo completo.

Condición

En el paso 3 debes poder jugar **una de sus tres fichas boca arriba** en la mesa:

- en una nueva escalera, o
- para ampliar una escalera existente.

Cómo hacerlo

- Retira del bote las cuatro fichas del Investo.
- Separa la ficha o las fichas que vayas a utilizar en el paso 3.
- Coloca las demás fichas en tu atril.

Puntuación

Un Investo retirado vale **1 punto por cada ficha no superpuesta**.

- La ficha base boca abajo también vale 1 punto.
- Las fichas superpuestas no dan puntos.

Nueva ficha base

Sustituye inmediatamente la ficha base retirada por otra ficha boca abajo del montón de robo.

En caso de superposición

Si hay dos fichas superpuestas, la ficha inferior pasa al otro jugador.

Paso 3. Juega fichas en la mesa

En este paso puedes:

- formar una nueva escalera,
- ampliar escaleras existentes,
- reorganizar las escaleras, como en el Rummikub habitual.

También puedes realizar el paso 3 sin haber realizado el paso 2.
En ese caso, solo utilizas fichas que ya tenías en tu atril.

Tras mover o reorganizar las fichas, todas las escaleras de la mesa deben seguir siendo válidas.
Si no lo consigues, pierdes todos los puntos obtenidos hasta ese momento en la ronda.

Paso 4. Coloca una ficha en el bote

Mientras quede espacio en el bote, al terminar tu turno coloca **una ficha boca arriba** de tu atril en el bote.

Puedes colocarla:

- junto a una ficha base, o
- junto a otra ficha colocada anteriormente en esa fila.

Cuando hay tres fichas boca arriba junto a una ficha base, la fila se convierte en un Investo.
En un turno posterior, un jugador puede retirarlo mediante el paso 2.

Superposición

En el paso 4, en lugar de colocar una ficha junto a una fila, también puedes **superponer fichas**.
Para ello, coloca una ficha:

- encima de otra ficha que esté boca arriba,
- del mismo valor,
- pero de un color diferente.

Ejemplo: **4 amarillo sobre 4 azul**.
Tras superponer una ficha, roba inmediatamente **otra ficha del montón**.
La superposición reduce el valor de un Investo, ya que las fichas superpuestas no dan puntos.

Cuando el bote está lleno

El bote está lleno cuando hay un Investo en cada una de sus cuatro filas.
A partir de entonces, solo puedes realizar el paso 4 si **superpones fichas**.
Si no puedes o no quieres superponer fichas y tienes más de 10 en tu atril, se omite el paso 4.
Coloca las fichas sobrantes en tu reserva.

La regla de las diez fichas y la reserva

Al final de tu turno puedes tener un máximo de **10 fichas** en el atril.
Si tienes más, coloca las sobrantes boca arriba delante de ti, en tu reserva.
Si al terminar tu turno tienes menos de 10 fichas en el atril y aún quedan fichas en tu reserva, debes devolverlas al atril hasta llegar a un máximo de 10.
En el paso 1, tu adversario puede tomar una ficha de tu reserva en lugar de robarla del montón.
Después de cada ronda, tu adversario obtiene **1 punto por cada ficha** que quede en tu reserva.

Final de una ronda

Una ronda termina:

- cuando uno de los jugadores se queda sin fichas, o
- cuando se agota el montón de robo.

Si se agota el montón, el jugador que robó la última ficha termina su turno.

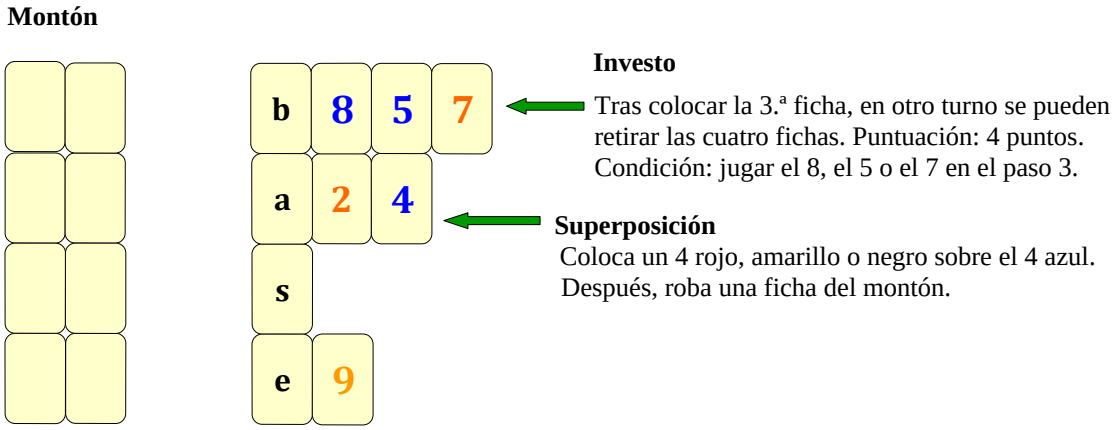
Después, se ajustan las puntuaciones:

- cada ficha que te quede en el atril resta **1 punto**;
- cada ficha que quede en tu reserva da **1 punto** a tu adversario.

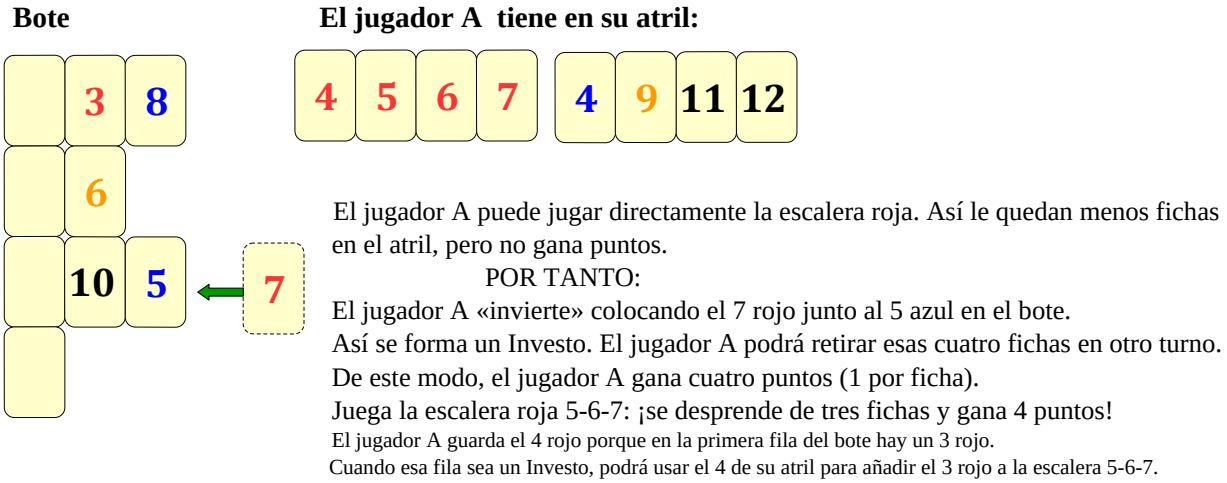
Ganador

Gana quien alcance **20 puntos o más** al final de una ronda.
Si ambos superan los 20 puntos, gana quien tenga más.
En caso de empate, se juega una ronda decisiva.

Las fichas en la mesa – Investo – Superposición



Invertir fichas en el bote



El jugador A puede jugar directamente la escalera roja. Así le quedan menos fichas en el atril, pero no gana puntos.

POR TANTO:

El jugador A «invierte» colocando el 7 rojo junto al 5 azul en el bote.
Así se forma un Investo. El jugador A podrá retirar esas cuatro fichas en otro turno.
De este modo, el jugador A gana cuatro puntos (1 por ficha).
Juega la escalera roja 5-6-7: ¡se desprende de tres fichas y gana 4 puntos!
El jugador A guarda el 4 rojo porque en la primera fila del bote hay un 3 rojo.
Cuando esa fila sea un Investo, podrá usar el 4 de su atril para añadir el 3 rojo a la escalera 5-6-7.

PERO:

El jugador B sospecha que A necesita el 7 rojo para formar una escalera. Tal vez sea un farol, pero prefiere asegurarse. Por eso superpone el 7 azul al 7 rojo, convencido de haber frustrado la inversión de A.

SIN EMBARGO:

¡El jugador A aún tenía otra opción: el 10 negro!
Todavía puede retirar el Investo, ya que con ese 10 puede formar la escalera negra 10-11-12.
Pero el jugador A solo obtiene 3 puntos, pues el 7 superpuesto no da puntos.

Una salvedad a esta «historia de éxito»: si B tiene, además del 7 azul, un 6 azul, A pierde su oportunidad. En ese caso, B puede retirar el Investo del bote tras añadir el 7 rojo y colocar en la mesa la escalera azul 5-6-7. También en Investo, invertir conlleva riesgos.