



## The Game of Michigan Rummy, Hearts & Poker For 2 - 9 Players Ages 8 & Up

NOTE: There are many ways to play Tripoley. These are the original instructions for the game. Over time, Tripoley enthusiasts have added, deleted and deviated from these rules to create the games that they love and remember. Feel free to add your own variations and rules to this popular game!

### SET-UP

- 1) Divide the chips evenly among all Players. (Chips are located under the playing surface in the box.)
- 2) Each Player places one chip on each section of the Tripoley layout (Ace, King, Queen, Jack, Ten, King-Queen, 8-9-10, Kitty and Pot).
- 3) Choose one Player to start as the Dealer.
- 4) Use the Tripoley Playing Cards or any standard deck of playing cards. Remove the Jokers and deal out the entire deck to all Players. **IMPORTANT:** In addition to dealing to the Players, the Dealer must also deal an extra hand or "dead" hand (This hand remains facedown, unless players choose to use the option under Play Variations). Depending on the number of Players, some will have more cards in their hand than others.
- 5) Tripoley is a combination of three separate games played in the following order: Hearts, Poker, Michigan Rummy.

### OBJECT OF THE GAME

In Tripoley, Players collect chips through a series of games, which includes Hearts, Poker & Michigan Rummy. The Player who collects the most chips by the end of the game wins.

### PLAY

#### HEARTS (PAY CARDS)

Hearts provides an opportunity for Players to collect chips for specific cards they may be holding in their hand.

- In no certain order, holders of the Ace, King, Queen, Jack, Ten of Hearts place the card or cards in front of them and collect the chips from the matching Tripoley Sections.
- If a Player has both the King and Queen of Hearts, he can take chips from the King Section, the Queen Section and the King-Queen Section.
- Chips from the 8-9-10 Section are won by any 8-9-10 sequence in one Suit. The holder of the 8-9-10 of Hearts, Diamonds, Spades or Clubs can collect the chips in that section. If more than one Player is in possession of an 8-9-10 sequence, the chips are divided equally among those Players.
- Uncollected chips and chips located in the Kitty and the Pot are not collected in the Hearts portion of the game.

#### POKER

To play the Poker portion of Tripoley, Players use the same hand from the Hearts round. Any Hearts laid out by a Player to collect chips are placed back in their hand to be used in the Poker round. Players must choose only five cards from their entire hand to form the best Poker hand possible. Poker hands rank as follows from best to worst:

- |  |  |
|--|--|
| <b>1) Straight Flush (i.e. 3-4-5-6-7, all one Suit)</b>      | <b>5) Straight (i.e. 3-4-5-6-7, different Suits)</b> |
| <b>2) Four of a Kind (i.e. All four Aces)</b>                | <b>6) Three of a Kind</b>                            |
| <b>3) Full House (Three of a Kind, and one Pair)</b>         | <b>7) Two Pairs</b>                                  |
| <b>4) Flush (5 cards, all one Suit, but not in sequence)</b> | <b>8) One Pair</b>                                   |

Once each Player forms their best Poker hand, they place the remaining cards aside and only play with their chosen five.

- The Dealer starts the betting. Depending on the value of his hand, the Dealer may pass or bet.
- If he does bet, the other Players must match or raise the bet. A Player who does not match or raise the bet must fold his hand and cannot win the Poker portion.
- All bets and raises are placed in the Pot.
- Players may wish to set limits on how many chips may be bet and how many raises are allowed.
- After the betting is completed, each Player must reveal their Poker hand, starting with the last Player who raised the bet.
- The Player with the best Poker hand wins all of the chips in the Pot.

## MICHIGAN RUMMY

To begin the Michigan Rummy portion of Tripoley, Players again use the original hand they started the game with.

- The Dealer begins the Michigan Rummy round by laying the lowest card in his hand (regardless of Suit) in front of him calling it by name with the two being the lowest card and the Ace the highest card. The Player who holds the next highest consecutive card in that Suit then lays that card in front of him. NOTE: The card must be laid down in exact sequence. If a two of Spades is played, only the Player holding the 3 of Spades may play the next card.
- Since the "dead" hand may contain cards in the chosen sequence, there will often be missing links in the sequence, when no Player will have a card to play. When the next card in sequence cannot be played due to a missing card or due to the fact that the highest card in the Suit has been played, the Player who played the last card restarts the sequence again. The new sequence must be a different Suit from the one just ended. The Player may play a card of any other Suit, as long as he plays the lowest card of that Suit in his hand. If the player does not have a card of a different suit to play, the player to his left begins the new sequence with a new Suit.
- A Player may only change suits, when a sequence is stopped or ends. Players continue to build upon the sequence, discarding their cards whenever possible. The first Player to discard all the cards in their hand wins the Michigan Rummy portion and all of the chips in the Kitty. The other Players pay the winner one chip for each card left in their hands.

## END OF THE GAME

After completing the first round of Hearts, Poker & Michigan Rummy, the Deal will pass to the left. The new Dealer will re-shuffle the cards and begin again by placing chips on each of the Tripoley Sections (Ace, King, Queen, Jack, Ten, King-Queen, 8-9-10, Kitty and Pot) then dealing out the deck to all Players plus a "dead hand".

The game may be ended after any round or after a pre-determined amount of rounds. To distribute any remaining chips on the Tripoley layout, use the following option:

### Showdown Poker

All cards are collected and shuffled. Five cards are dealt face up to each player. This is a "Showdown" Poker hand and the Player with the best Poker hand wins the remaining chips on the Tripoley layout. Players may also place bets before the "Showdown" hand is dealt.

## WINNING

The Player with the most chips at the end of the game wins!

## VARIATIONS IN PLAY

- Players may wish to combine Michigan Rummy and Hearts, eliminating a separate game for Hearts. During Michigan Rummy, Players collect chips for Pay Cards that they play (Ace, King, Queen, Jack, Ten, King-Queen, 8-9-10). Players do not receive chips for Pay Cards left in their hand at the end of Michigan Rummy.
- After looking at his hand, the Dealer may exchange it for the "dead" hand or sell it to bidding Players (The Dealer may not look at the "dead" hand before making his decision). If the Dealer chooses to sell the "dead" hand, the Player who bids the highest amount of chips, exchanges his hand for the "dead" hand and pays the Dealer the amount bid. The chips may also be placed in the Kitty, so other Players have the chance to win it.
- Players may determine specific values for different color Tripoley chips. Placing higher value chips on the Tripoley layout adds a twist to standard Tripoley play.





## El Juego de Rumy de Michigan, Corazones y Póquer Para 2-9 Jugadores Edades de 8 en adelante

NOTA: Hay muchas maneras de jugar al Tripoley. Estas son las instrucciones originales para el juego. A través de los años, los fanáticos del Tripoley le han agregado, suprimido y se han desviado de estas reglas para crear los juegos que recuerdan y les encantan. ¡Siéntase libre de agregar sus propias variaciones y reglas a este popular juego!

### PARA COMENZAR

- 1) Reparta las fichas equitativamente entre los jugadores.
- 2) Cada jugador pone una ficha en cada sección de la disposición del Tripoley (el As, el Rey, la Reina, la Sota, el Diez, los Reyes, 8-9-10, la Bolsa y el Pozo).
- 3) Se escoge a un jugador para dar las cartas, el Tallador.
- 4) Use la Baraja de Cartas Tripoley o cualquier baraja regular de cartas, separe los Comodines y reparta el resto de las cartas a los jugadores.  
IMPORTANTE: Además de repartir las cartas a los jugadores, el Tallador dará una mano extra o "mano muerta". Dependiendo del número de jugadores, algunos tendrán una carta más que los otros.
- 5) El Tripoley es una combinación de tres juegos jugados en el orden siguiente: Corazones, Póquer y Rumy de Michigan.

### EL OBJETO DEL JUEGO

En el Tripoley, los jugadores recogen fichas a través de una serie de juegos, que incluyen Corazones, Póquer y Rumy de Michigan. El jugador que recoge el mayor número de fichas al final del juego gana.

### EL JUEGO

#### CORAZONES (CARTAS QUE PAGAN)

El juego de Corazones provee la oportunidad de que los jugadores recojan fichas por las cartas que tienen en su mano.

- Sin orden particular, los que tienen la carta del As, el Rey, la Reina, la Sota y el Diez de Corazones recogen las fichas de las secciones del Tripoley correspondientes.
- Si un jugador tiene ambas cartas del Rey y la Reina, puede tomar las fichas de la sección del Rey, la Reina y los Reyes.
- Las fichas de la sección 8-9-10 se ganan con cualquier combinación de 8-9-10 de un mismo palo. El que tenga las cartas 8-9-10 de Corazones, Diamantes, Espadas o Tréboles pueden recoger las fichas de esa sección. Si más de un jugador tiene la combinación 8-9-10, se dividirán las fichas equitativamente entre ellos.
- Las fichas que se encuentran en la sección de la Bolsa y el Pozo no se recogen en la sección del juego de Corazones.

#### PÓQUER

Para jugar la sección de Póquer del Tripoley, los jugadores usan la misma mano de la ronda de Corazones. Las cartas de Corazones usadas por el jugador para recoger fichas se devolverán a su mano para ser usadas en la ronda de Póquer. Los jugadores pueden seleccionar sólo cinco cartas de su mano para formar la mejor mano de Póquer posible. Las manos de Póquer se clasifican de la siguiente manera, de lo mejor a lo peor:

- |  |  |
|--|--|
| 1) Escalera de color (por ejemplo 3-4-5-6-7, del mismo Palo) | 5) Escalera real (eje.: 3-4-5-6-7, de distinto Palo) |
| 2) Cuatro de la misma Clase (eje.: los Cuatro Ases)          | 6) Trío  |
| 3) Full (un Trío y una Pareja)                               | 7) Dos Parejas                                       |
| 4) Color (5 cartas, del mismo Palo, pero no en secuencia)    | 8) Una Pareja  |

Una vez que los jugadores han formado su mejor mano de Póquer, colocan el resto de sus cartas a un lado y juegan sólo con las cinco seleccionadas.

- El que reparte las cartas comienza la apuesta. Dependiendo del valor de su mano, puede pasar o apostar.
- Si apuesta, los otros Jugadores deben pagar o ponerle más a la apuesta. Un que no paga o le pone más a la apuesta debe cerrar sumano y no puede ganar la sección de Póquer.
- Todas las apuestas se ponen en el Pozo.
- Los jugadores pueden poner límites en cuanto al número de fichas que se pueden apostar y cuánto más se le puede poner.
- Luego de completar las apuestas, cada jugador deberá revelar su mano de Póquer, comenzando con el último jugador que elevó la apuesta.
- El jugador con la mejor mano de Póquer gana todas las fichas del Pozo.

## RUMY DE MICHIGAN

Para comenzar la sección de Rummy de Michigan del Tripoley, los jugadores de nuevo usan la mano original con la cual comenzaron el juego.

- El que reparte las cartas comienza la ronda de Rummy de Michigan poniendo su carta menor (sin importar el Palo) en frente de él, llamándola por su nombre. El jugador que tenga la próxima carta, en orden ascendente, del mismo Palo, la pone en frente de él. NOTA: Las cartas deberán ponerse en secuencia exacta. Si se pone el dos de Espadas, solamente el jugador con el tres de Espadas puede poner la siguiente carta.
- Puesto que la "mano muerta" puede contener cartas de la secuencia escogida, a menudo habrá eslabones perdidos en la secuencia, donde ningún jugador tendrá carta para jugar. Cuando ocurre una parada en la secuencia, o porque la carta mayor de ese Palo se ha jugado, el Jugador que puso la última carta comienza la secuencia de nuevo. La nueva secuencia deberá ser de un Palo diferente al que acaba de terminar. El jugador puede poner una carta de cualquier otro Palo, en tanto que sea la carta menor de ese Palo, que tenga en la mano.
- El Palo de una secuencia sólo puede ser cambiado debido a una parada en la secuencia jugada. Los jugadores continúan jugando la secuencia, descartando las cartas que puedan. El primer jugador que descarte todas las cartas de la mano gana la sección de Rummy de Michigan y todas las fichas de la Bolsa. Los otros jugadores le pagan al ganador una ficha por cada carta que tengan en la mano.

## PARA TERMINAR

Después de completar la primera ronda de Corazones, Póquer y Rummy de Michigan, el turno del Tallador pasa a su izquierda. Mezcle de nuevo las cartas y comience de nuevo el juego colocando las fichas en cada una de las secciones del Tripoley (el As, el Rey, la Reina, la Sota, el Diez, los Reyes, 8-9-10, la Bolsa y el Pozo) repartiendo entonces las cartas a los jugadores, más la "mano muerta".

El juego puede terminar después de cada ronda que quiera o luego de completar un número de rondas predeterminadas. Para distribuir las fichas que sobran en la disposición del Tripoley, usa la opción a continuación:

### Prueba decisiva de Póquer

Recoja las cartas de los jugadores y mezcle de nuevo la baraja completa. Reparta cinco cartas boca arriba a cada jugador. Esta es una mano de Póquer de enfrentamiento decisivo y el jugador con la mejor mano gana las fichas que quedan en la disposición del Tripoley. Los jugadores pueden establecer apuestas antes de recibir su mano de prueba decisiva.

## EL GANADOR

¡El jugador con el mayor número de fichas al final del juego gana!

## VARIACIONES DEL JUEGO

- Los jugadores pueden combinar el Rummy de Michigan y Corazones, eliminando la ronda separada de Corazones. Durante la ronda del Rummy de Michigan, los jugadores recogen fichas por las Cartas que Pagan que saquen (el As, el Rey, la Reina, la Sota, el Diez, los Reyes, 8-9-10). Los jugadores no reciben fichas por las Cartas que Pagan que les queden en la mano al terminar la ronda de Rummy de Michigan.
- Después de mirar su mano, el que reparte las cartas puede cambiar su mano por la "mano muerta" (pero no puede mirar la "mano muerta" antes de tomar la decisión). El que reparte las cartas puede vender la "mano muerta" a los jugadores. El jugador que apueste la más fichas cambia su mano por la "mano muerta" y paga el que reparte la cuesta del apeusto. También, las fichas pueden ponerse en la Bolsa, para que los otros Jugadores tienen la oportunidad para ganarlas.
- Los Jugadores pueden determinar los valores específicos para los colores diferentes de las fichas Tripoley. Cuando Jugando las fichas con el valor superior sobre la disposición del Tripoley, puede cambiar el juego usual para una manera diferente.

