



Red7

REGLAMENTO



ESTÁS JUGANDO RED7

2 a 4 jugadores – 5 a 15 minutos

Las reglas de **Red7** son simples: ¡al final de tu turno **tenés** que ir ganando! Ya sea porque jugaste una carta en tu Área de Juego que te haga ir ganando o porque cambiaste la regla de victoria vigente. Si no vas ganando al final de tu turno, estás eliminado. La última persona que quede en juego, gana.

El mazo de juego contiene 49 cartas: 7 cartas de cada uno de los 7 colores del arcoíris, numeradas del 1 al 7.

Para saber qué carta es más alta, primero se debe comparar su valor numérico y, en caso de empate, compararlas de acuerdo al valor de cada color usando la Guía de Colores como referencia (ver carta Guía de Colores). Ejemplo: un 7 **siempre** es mayor a un 6, pero cuando comparamos dos 6 entre sí, uno **ROJO** es mayor que uno **NARANJA**.



SETEO INICIAL

Para comenzar, colocá la carta Regla Inicial en el centro de la mesa, la cual formará la Pila de Reglas y entregale una carta Guía de Colores a cada jugador.

A continuación, repartile 7 cartas a cada jugador y luego repartí una carta más, boca arriba, en frente de cada uno, para iniciar su Área de Juego.

El primero en jugar es el jugador que esté a la izquierda del que tenga la carta más alta en su Área de Juego.

MANO DEL Oponente



ÁREA DE
JUEGO DEL
OPONENTE



MAZO



PILA DE
REGLAS



TU ÁREA
DE JUEGO



TU MANO

TU TURNO

En tu turno tenés que elegir alguna de las siguientes opciones:

1. Jugar una carta de tu mano boca arriba, en tu Área de Juego, que te haga ir ganando.
2. Jugar una carta de tu mano en la Pila de Reglas, cambiando así la regla de victoria actual por la regla indicada en la carta que jugaste. Solo podés hacerlo si al finalizar tu turno vas ganando.

Importante: Siempre que alguien juegue una carta en la Pila de Reglas, la deberá colocar arriba de todo. La carta que está arriba en la Pila de Reglas determina cuál es la regla actual de victoria.

3. Jugar una carta de tu mano en tu Área de Juego y **después** jugar una carta de tu mano en la Pila de Reglas. Tenés que jugar la carta en tu Área de Juego primero e ir ganando al final de tu turno.
4. No hacer nada, y perder. Esto sucede cuando no tenés cartas en la mano o puede que quieras hacerlo

intencionalmente cuando juegues **Red7** con las reglas opcionales (ver Reglas Opcionales) para limitar el número de puntos que pueda anotar tu oponente.

Si no estás ganando el juego al final de tu turno, perdés y quedás eliminado. Cuando pierdas, colocá las cartas de tu mano y de tu Área de Juego boca abajo.

Si al comenzar tu turno sos el único jugador que queda en juego, ¡ganaste!

¿QUÉ ES “IR GANANDO”?

Se considera que vas ganando el juego cuando cumplís con la regla de victoria vigente al comparar las cartas de tu Área de Juego con las de los demás jugadores.

En caso de empate, gana el que tenga la carta más alta (ver página 2).

Importante: Al momento de desempatar ignorá las cartas de tu Área de Juego que no cumplan con el criterio de la regla vigente.

Si no tenés cartas en tu mano al principio de tu turno, perdés.

TABLA DE EJEMPLOS:

COLOR	REGLA DE VICTORIA	EJEMPLO
ROJO	LA CARTA MÁS ALTA	 > 
NARANJA	MÁS DE UN MISMO NÚMERO	 > 
AMARILLO	MÁS DE UN MISMO COLOR	 > 
VERDE	MÁS NÚMEROS PARES	 > 
CELESTE	MÁS COLORES DIFERENTES	 > 
AZUL	MÁS CARTAS EN ESCALERA	 > 
VIOLETA	MÁS CARTAS MENORES A 4	 > 

ALGUNAS ACLARACIONES:

Regla **NARANJA**: si todos tienen 1 sola carta de un mismo número gana el que tenga la carta más alta.

Regla **AMARILLA**: si todos tienen 1 sola carta de un mismo color gana el que tenga la carta más alta.

Regla **VERDE**: en caso de empate gana el que tenga la carta par más alta.

Regla **CELESTE**: si todos tienen 1 solo color gana el que tenga la carta más alta.

Regla **AZUL**: si nadie tiene cartas en escalera gana el que tenga la carta más alta.

Regla **VIOLETA**: a la hora de desempatar, la carta más alta obviamente es el 3 **ROJO**.

REGLAS OPCIONALES

Una vez que hayas jugado **Red7** varias veces, vas a estar listo para poder sumar algunas reglas opcionales. **Red7** tiene 2 reglas opcionales. Podés jugar con una o con ambas.



Cuando jugás una carta en la Pila de Reglas, si el número de esa carta es mayor al número total de cartas en tu Área de Juego, podés robar una carta adicional del mazo (siempre y cuando queden cartas).



Jugar por Rondas. El ganador de cada Ronda suma puntos (leé la página siguiente para saber cómo se suman los puntos).

JUGANDO POR RONDAS

Cuando ganes una Ronda, quedate con todas las cartas de tu Área de Juego que te hayan hecho ganar de acuerdo a la regla vigente y colocalas debajo de tu Guía de Colores.

Ejemplos:

- Si ganás con la regla **CELESTE** (más colores diferentes), colocá en tu Pila de Puntos la carta más alta de cada color.
- Si ganás con la regla **VERDE** (más cartas con números pares) colocá en tu Pila de Puntos todas las cartas pares.

La siguiente Ronda se juega **sin** esas cartas, ya que ahora están en tu Pila de Puntos. Cada carta da tantos puntos como su número indica.

Luego se mezclan el resto de las cartas y se inicia la nueva Ronda. Si al finalizar una Ronda algún jugador tiene los puntos necesarios para ganar —o si no quedan cartas suficientes en el mazo para jugar una nueva Ronda— el juego termina y el jugador con más puntos gana.



TU GUÍA DE COLORES

TU PILA DE PUNTOS

PUNTOS PARA GANAR

2 JUGADORES: 40 PTS.

3 JUGADORES: 35 PTS.

4 JUGADORES: 30 PTS.

MODO AVANZADO: ACCIONES

Este modo avanzado es recomendado para los jugadores de **Red7** más experimentados.

Como podrán observar, todas las cartas con números impares tienen íconos en sus esquinas. Estos íconos representan una acción.

Si deciden jugar en Modo Avanzado, cada vez que juegues un 1, 3, 5, o 7 en tu Área de Juego, **estás obligado** a hacer la acción indicada por el ícono de la carta (siempre y cuando sea posible).



7 Elegí una carta de tu Área de Juego. **Debés** jugarla en la Pila de Reglas o colocarla (boca abajo) arriba del mazo. Solo podés jugarla en la Pila de Reglas si hace que vayas ganando.



5 Jugá inmediatamente otra carta de tu mano en tu Área de Juego (recordá que luego también podés optar por jugar una carta en la Pila de Reglas, pero solo después de terminar de jugar cartas en tu Área de Juego).



3 Robá una carta del mazo. Si no quedan cartas en el mazo, no pasa nada.



1 Elegí a otro jugador, quítale una carta de su Área de Juego y colocala (boca abajo) arriba del mazo. No podés elegir a un jugador que tenga menos cartas en su Área de Juego que vos en la tuya.

Creado por: Carl Chudyk & Chris Cieslik

Diseño gráfico: Alanna Cervenak

Testado por: Lindsay Garside, Kat Dutton,
Julia Urquhart, Shuai Li Fang

Inspirado en 7Deck by Andrew Greene &
Denis Moskowitz

Reglas v2.1



Editado por:
BUREAU DE JUEGOS S.R.L.
J.L. Borges 2342 6C
(1425) CABA, Argentina
www.bureaudejuegos.com



Un juego de:
ASMADI GAMES
www.asmadigames.com

