



Red7

REGLAMENTO



Asmadi
GAMES

ESTÁS JUGANDO RED7

v1.2

2-4 jugadores 5-10 minutos

Las reglas de Red7 son simples: Tener la mejor carta. ¿Pero estarás jugando el mismo juego al finalizar tu turno? Si no vas ganando al final de tu turno con las reglas actuales, estás eliminado. La última persona que quede en el 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. Un 7 siempre es mayor a un 6, pero un 6 Rojo es mayor que un 6 Naranja y va bajando según el espectro de color (Rojo, Naranja, Amarillo, Verde, Azul, Índigo, Violeta). Al comparar dos cartas, se compara primero el valor, luego el color.



Para iniciar un juego, reparte una mano de 7 cartas a cada jugador, y luego reparte una carta boca arriba frente a cada jugador para iniciar su Paleta.

Inicia el Lienzo (pila de descarte) con la carta Juegos Rojo. La carta superior de la pila del Lienzo determina las reglas. El jugador con la carta más alta en su Paleta es el mejor actualmente en Rojo, así que el jugador a su izquierda va primero.

PREPARACIÓN DEL PRIMER TURNO

MANO DEL Oponente



PALETA DEL Oponente



LIENZO (PILA DE DESCARTE)



MAZO

TU PALETA



TU MANO



TU TURNO

En tu turno debes realizar una de las siguientes acciones:

1. Jugar una carta de tu mano boca arriba en tu Paleta
2. Descartar una carta de tu mano al Lienzo para cambiar el juego a la regla nueva del color de la carta descartada. Deberás ir ganando el nuevo juego después de esto. (ver derecha)
3. Jugar una carta de tu mano en tu Paleta y DESPUÉS jugar una carta de tu mano en el Lienzo. Deberás ir ganando el juego luego de hacer esto.
4. No hacer nada, y perder. Puede que quieras hacer esto intencionalmente cuando juegues Red7 con las reglas avanzadas para limitar el número de puntos que pueda anotar tu oponente. Si tu mano está vacía, deberás hacer esto.

Si no vas ganando el juego al final de tu turno, pierdes y estás fuera de la ronda. Coloca las cartas de tu mano y de tu Paleta boca abajo. Si llegas a ser el último jugador en el juego, ganas la ronda.

Vas ganando el juego actual si tu Paleta contiene más cartas que otro jugador que cumplan con la regla actual del juego. Para desempatar, se observa la carta más alta de cada jugador que siga la regla, observando primero el valor, luego el color de ser necesario. Si no tienes cartas (para Verde o Violeta) que sigan la regla, no vas ganando. Hay ejemplos para cada regla a la derecha. Si no tienes cartas en tu mano al inicio de tu turno, has perdido al no poder hacer algo para ganar al final de tu turno.

JUEGO	REGLA DEL LIENZO	EJEMPLO
ROJO	CARTA MÁS ALTA	
NARANJA	CARTAS DE UN NÚMERO	
AMARILLO	CARTAS DE UN COLOR	
VERDE	CARTAS PARES	
AZUL	CARTAS DE DIFERENTE COLOR	
ÍNDIGO	CARTAS EN ESCALERA	
VIOLETA	CARTAS MENORES A 4	

REGLAS AVANZADAS

Una vez que hayas jugado Red7 varias veces, quizás estés listo para unas reglas avanzadas, y anotar puntos entre rondas. Las reglas avanzadas de Red7 agregan dos reglas adicionales.



Cuando descartas una carta en el Lienzo, si el número en esa carta es mayor que el número total de cartas en tu Paleta, puedes jalar una carta adicional del mazo (a menos que el mazo esté vacío).



El ganador de una ronda se anota puntos. Ver la siguiente página para la estructura de la puntuación.



PUNTUACIÓN

Si ganas una ronda, toma todas las cartas de tu Paleta que coincidan con la regla actual y colócalas bajo tu carta de referencia. Por ejemplo, si ganas con Azul, teniendo más cartas de colores diferentes en tu Paleta, toma la carta más alta de cada color de tu Paleta y colócalas bajo tu carta de referencia. La siguiente ronda se jugará sin esas cartas, puesto que ya forman parte de tu pila de puntos. Las cartas equivalen su valor en puntos. Si no hay suficientes cartas para repartir una nueva mano a cada jugador, el juego termina y gana el jugador con la puntuación más alta.



CARTA DE REFERENCIA DE
PUNTUACIÓN DE COLOR

CARTAS PUNTUADAS

PUNTOS PARA GANAR

2 JUGADORES: 40 PUNTOS

3 JUGADORES: 35 PUNTOS

4 JUGADORES: 30 PUNTOS

REGLA DE ACCIÓN

Las cuatro cartas impares tienen íconos en sus esquinas. Éstos representan una regla opcional para acciones, solo para jugadores experimentados de Red7. Se pueden mezclar con las reglas básicas o avanzadas. Con estas reglas, al jugar un 1, 3, 5 o 7 en tu Paleta, DEBERÁS realizar la acción de la carta, si te es posible.

Notas: puedes jugar un 3 para intentar jalar una carta que puedas descartar como regla para seguir en el juego. **No puedes** usar un 1 para tomar una carta de otro jugador si no puedes permanecer en el juego después de haberlo hecho.



7

Escoge una carta de tu Paleta y descártala al Lienzo o colócala boca abajo sobre el Mazo. Si la descartas deberás ir ganando después de haberlo hecho.



5

Juega otra carta de tu mano a tu Paleta. Aún podrás descartar al Lienzo después de hacerlo.



3

Jala una carta del Mazo.



1

Escoge una carta de la Paleta de otro jugador, y colócala boca abajo sobre el Mazo. No puedes escoger a un jugador con menos cartas en su Paleta que tú.



Created by Carl Chudyk & Chris Cieslik
Graphic Design by Alanna Cervenak
Playtested by Lindsay Garside, Kat Dutton,
Julia Urquhart, Shuai Li Fang
Editing by Tanis O'Connor

Inspired by 7Deck by Andrew Greene &
Denis Moskowitz

Rules v1.2

Traducción: aabeltran@hotmail.com

©Asmadi Games, 2015

