

7 Y MEDIA

EL CASTILLAR

*Campeonato de
Multijuegos*

Uriandia

EL CASTILLAR

7 Y MEDIA

Reglas del Juego para:

2 JUGADORES

3 JUGADORES

4 JUGADORES

5 JUGADORES

6 JUGADORES

7 JUGADORES

8 JUGADORES

9 JUGADORES

10 JUGADORES

EL JUEGO

- El juego de las 7 y Media es un juego de cartas compuesto por una baraja de 40 naipes. Esta, a su vez, está dividida en 4 palos (oros, copas, espadas y bastos).

ANTES DE JUGAR

- El organizador del torneo será la persona encargada de repartir y barajar las cartas. Si esta persona participa como jugador, elegirá a alguien para representar ese rol.
- Se reparte una carta a cada uno. Cada jugador, colocará la carta junto a él, sobre la mesa, bocarriba.
- El resto de cartas que no se ha repartido, se las queda el repartidor, y las mantendrá bocabajo.

CÓMO JUGAR

- El juego consiste en conseguir hacer que el valor de las cartas sumen siete y media. Si no se cumple con esta regla, por lo menos, que sea lo más aproximada, pero nunca superarla.
- El valor de las cartas es el siguiente:

nº	Contenido	Puntos
7	Siete	7 puntos
6	Seis	6 puntos
5	Cinco	5 puntos
4	Cuatro	4 puntos
3	Tres	3 puntos
2	Dos	2 puntos
1	As	1 punto
12	Figura – Rey	Medio punto

11	Figura – Caballo	Medio punto
10	Figura – Sota	Medio punto

- Las cartas de las figuras son especiales ya que tienen un valor de medio punto.
- Comienza el juego el jugador de menor edad, y luego se seguirá en sentido anti-horario, es decir, el último que haya pedido carta, el siguiente será el de su derecha.
- Cada jugador, en su turno, estudiará su carta y observará la carta de los demás, y decidirá qué hacer. Para ello tiene dos opciones:
 1. Quedarse con lo que tiene y plantarse.
 2. Pedir una carta.

SITUACIONES

- Si decide pedir carta, la recibirá bocabajo. La carta la colocará frente a él para verla bien, y debe intentar ocultar la imagen para que los demás no se la vean. Cuando la haya visto y analizado, la dejará junto a su otra carta, bocabajo. Puede pedir las cartas que quiera, pero de una en una.
- Es recomendable no hacer gestos de desaprobación, o de poner cara de derrotado por no haber conseguido Siete y Media, o haberse pasado. El resto de jugadores podría hacerse sus cábalas, y mediante una estrategia, conseguir la victoria, arriesgándose o no.

PUNTUACIÓN PARCIAL

- Cuando termina la ronda, todos los jugadores muestran sus cartas, y el que haya logrado hacer Siete y Media, será el ganador definitivamente del juego.
- Si nadie ha conseguido alcanzar la cifra exacta, ganará el jugador que más se acerque a la cifra de 7 y media. El que se pase, pierde. Si todos se pasan, pierden todos.

OBJETIVO

- El objetivo del juego es conseguir hacer que el valor de las cartas sumen siete y media.
- El juego se divide en 7 rondas o partidas, a no ser que un jugador consiga hacer, antes de tiempo, 7 y media, por lo que será el ganador y dará por terminado el juego. Además, conseguirá la única Estrellita que hay en juego.

- Si nadie consigue obtener la cifra exacta, el ganador del juego de las 7 y Media será el que más victorias haya logrado en todas las rondas disputadas, por lo que se llevará una mejor posición en el podio tras jugarse este juego debido al empate de Quesitos.

DESEMPATE

- Si se diese el caso de empate a partidas ganadas, se resolvería en este orden:
 - o 1) Menos sanciones (Juego Limpio – Fair Play)
 - o 2) Jugar una única ronda de desempate sólo los implicados

SANCIONES

