

Sedma

2-4 jugadores

32 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Media

Ganar bazas que contengan ases y dieces para superar en puntuación a la pareja contraria.

PREPARACIÓN

- Usa una baraja de 32 cartas (7 hasta As) con 4 jugadores en dos parejas.
- Reparte 4 cartas a cada uno; reparte otras 4 después de que se juegue el primer lote.

PUNTUACIÓN

- Ases: 10 puntos cada uno. Dieces: 10 puntos cada uno.
- Ganar la última baza da un bono de 10 puntos.
- 90 puntos totales disponibles en cada ronda.

Consejo: Guarda tus sietes para bazas que contengan ases o dieces para maximizar los puntos capturados.

EN TU TURNO

- Juega cualquier carta; coincidir con el rango de la carta de salida o jugar un 7 puede ganar la baza.
- Los sietes son comodines y extienden la baza para más capturas.
- El último jugador en jugar una carta coincidente o siete gana la baza.

Sedma es un juego de bazas checo y eslovaco donde los sietes tienen poder especial, permitiendo a los jugadores encadenar jugadas y extender bazas. Normalmente lo juegan cuatro jugadores en dos parejas y recompensa tanto el juego táctico de cartas como la coordinación en equipo.

Objetivo

Ganar bazas que contengan dieces y ases, que son las únicas cartas que otorgan puntos. La pareja que acumule más puntos en el número acordado de rondas gana.

Preparación

1. **Jugadores:** 4 jugadores en dos parejas sentados frente a frente.
2. **Baraja:** Baraja de 32 cartas (7 hasta As en cada palo).
3. **Reparto:** Cada jugador recibe 4 cartas. Después de que se jueguen, se reparten otras 4 cartas a cada jugador para la segunda mitad de la ronda.

Juego

1. **Salida:** El jugador a la izquierda del repartidor abre con cualquier carta para iniciar una baza.
2. **Coincidir rango:** Los jugadores pueden jugar cualquier carta, pero una carta que coincida con el rango de la carta de salida o un siete puede ganar la baza.
3. **Los sietes son comodines:** Un siete se puede jugar en cualquier momento y actúa como una carta coincidente con la salida, dándole poder de captura especial.
4. **Extender bazas:** Si se juega un siete o una carta coincidente, la baza continúa alrededor de la mesa, permitiendo potencialmente más capturas.
5. **Ganar la baza:** El último jugador en jugar una carta coincidente o un siete gana la baza completa.

Puntuación

- **Ases:** 10 puntos cada uno.
- **Dieces:** 10 puntos cada uno.
- **Bono de última baza:** La pareja que gana la baza final obtiene 10 puntos adicionales.
- **Total por ronda:** 90 puntos están disponibles en cada ronda.

Variaciones

- **Sedma para dos jugadores:** Adaptado para juego uno contra uno con tamaños de mano ajustados.
- **Sedma con pujas:** Algunos grupos añaden una fase de pujas donde las parejas predicen su puntuación total.

Consejos y estrategias

- Guarda tus sietes para momentos críticos cuando ases o dieces de alto valor están en juego.
- Coordina con tu pareja para encadenar cartas coincidentes y extender bazas para capturar más puntos.
- Presta atención a qué ases y dieces se han jugado para que puedas calcular las oportunidades de puntuación restantes.

Consejos y estrategia

El tiempo de tus sietes es todo. Usar uno demasiado pronto desperdicia su potencial, mientras que retenerlo demasiado tiempo puede significar perder la oportunidad de capturar una baza de alto valor.

Las parejas fuertes desarrollan señales sutiles sobre sus manos. Abrir con un diez temprano puede tentar a los oponentes a gastar sus sietes antes de las bazas críticas finales.