

Manual de juego de RUSH 7

Guillem Beltran Cerezuela

November 18, 2024

Rush 7 es un juego de dos jugadores donde se enfrentarán cartas en cada turno. Ganar estos enfrentamientos te dará ventaja en los próximos ya que te permite guardar la carta del rival, hasta que finalmente ganes las zonas de juego. Al ganar 3 de estas, se gana la partida.

Preparación

Se cogen las cartas del 0 al 7 de cualquier baraja, se deben tener en total $4 \times 8 = 32$ cartas. Cualquier carta no usada puede representar el 0, por ejemplo, la Q.

A cada jugador se le reparten 7 cartas de forma aleatoria y se preparan 5 zonas de juego donde se pondrán las cartas jugadas.

Dinámica de juego

En cada turno, se eligen 5 de las 7 cartas y se ponen boca abajo en cada zona. A continuación se levantan y se calculan los puntos en cada zona por separado. Si se empata no pasa nada, pero si se gana, se pasa a tener el control.

Al ganar en una zona, tu carta se descarta y la del rival se coloca en la zona como capturada, de forma que puedes acumular varias cartas en las zonas que controlas, las cuales te ayudarán a puntuar en las siguientes batallas.

Al recuperar una zona anteriormente controlada por el rival, las cartas que anteriormente estaban en esta se descartan. Pero si alguien consigue acumular 4 cartas del rival, esta zona será suya permanentemente y se considera como ganada. En las zonas ganadas ya no se jugarán cartas en adelante en la partida. Al ganar 3 de las 5 zonas, se gana la partida.

Las cartas en las zonas puntúan con un tercio del valor original a favor de quien controla las zonas, es decir, los 0, 1 y 2 suman 0, los 3, 4 y 5 suman 1, y los 6 y 7 suman 2.

En los siguientes turnos, se vuelven a barajar todas las cartas (incluyendo descartadas) y se reparten tantas cartas como zonas no ganadas haya. Es decir, solo se juegan cartas en los castillos no ganados y siempre deben sobrar dos que se mantienen en la mano de cada jugador.

En el caso especial de que haya 3 cartas en cada uno de los 5 castillos, no habrán suficientes cartas para repartir, por lo que ganará automáticamente quien tenga más zonas controladas por el momento.

Resumen

Carta	Valor al jugarse	Valor al capturarla
0	0	0
1	1	0
2	2	0
3	3	1
4	4	1
5	5	1
6	6	2
7	7	2