

7

# PECADOS



Reglamento

## CONTENIDO

- Cartas:
  - 42 cartas de *tentación*.
  - 6 cartas de *ángel/demonio*.
  - 7 cartas de *pecado*.
- 12 cubos de color rojo.
- Este manual con las reglas del juego.



Carta de  
Tentación



Carta  
ángel/demonio



Cartas de tentación



Cartas de pecado

## OBJETIVO

El objetivo es conseguir ser el jugador que menos *puntos de pecado* acumule al final de la partida. Cada *carta de pecado* tiene asignada una puntuación. Los jugadores, que, en un principio, serán *santos*, irán jugando *cartas de tentación* sobre las *cartas de pecado*, sabiendo que aquel coloque la segunda *carta de tentación* sobre una *carta de pecado* tendrá que llevarse a su zona de juego, convirtiéndose así en **pecador**.

Al finalizar la partida, ganará el jugador que no tenga ninguna *carta de pecado* en su zona de juego, pudiendo haber más de un ganador. En caso de que todos los jugadores sean **pecadores**, ganará el que menos *puntos de pecado* acumule en su zona de juego. Si se produce un empate, ganará el que tenga los *pecados* de menor valor.

Un jugador es **pecador** si tiene alguna *carta de pecado* en su zona de juego. Por el contrario, un jugador es **santo** si no tiene ninguna *carta de pecado* en su zona de juego.

## PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

- Se colocan en el centro de la mesa las siete cartas de *pecado*, de izquierda a derecha, por orden creciente según su valor (de 1 a 7).

- Se mezclan las *cartas de tentación* y las cartas de *ángel/demonio*, formando el *mazo de tentaciones*. Se baraja y se coloca a la derecha de la última *carta de pecado* (*Soberbia*).

- Se reserva un espacio para el limbo, a la izquierda del primer *pecado* (*Lujuria*).

- Se reparten dos *cartas de tentación* y dos *puntos de fe* (cubos) a cada jugador.

- Comienza la partida el jugador que haya visitado más recientemente una iglesia.



Limbo

Mazo de tentaciones

Puntos de fe  
(cubos rojos)

## TURNO DE JUEGO

En cada turno un jugador debe **robar una carta del mazo de tentaciones** y luego jugar una *carta de tentación* de su mano sobre la *carta de pecado* correspondiente. De esta forma, las cartas de *pecado* irán recibiendo *cartas de tentación* hasta que todas las cartas de *pecado* estén tentadas, esto es, que tengan una *carta de tentación* encima. En ese momento, sino ocurre antes en algún *pecado* concreto, el siguiente jugador que ponga una *carta de tentación* lo hará por segunda vez sobre un mismo *pecado*. En ese caso, tendrá que coger el *pecado* correspondiente, ponerlo en su zona de juego y dejar las dos *cartas de tentación*, que le hicieron pecar, en el lugar que ocupaba la *carta de pecado*, en el centro de la mesa.

Los jugadores **santos** sólo podrán robar cartas del *mazo de tentaciones*. Pero los **pecadores**, además del *mazo de tentaciones*, pueden robar una *carta de tentación* de las de su propio *pecado*, situadas en el centro de la mesa, y ponerla sobre su *carta de pecado*. De esta forma **tienta** su *carta de pecado*, preparándola para que otro jugador se vea obligado a poner la segunda *carta de tentación* encima, y se lleve la *carta de pecado*.

Se puede optar igualmente por no jugar una *carta de tentación* sobre un *pecado* y mandarla al limbo, gastando un punto de fe.

Una vez terminado el turno de un jugador, pasará al siguiente en el sentido de las agujas del reloj.

## CARTAS DE TENTACIÓN

Las *cartas de tentación* son copias de cada una de las *cartas de pecado* (hay seis copias de *carta de tentación* por cada *pecado*). Se jugarán **siempre** sobre el *pecado* al que esté vinculada esa *carta de tentación*. Si tengo la *carta de tentación* de la **Gula**, sólo la podré jugar sobre la *carta de pecado* de la **Gula**, esté donde esté ese *pecado*, ya sea en el centro de la mesa, en posesión de cualquier jugador, o incluso en tu zona de juego.

*Nota:* si un jugador tiene una *carta de pecado* en su zona de juego, y coloca la segunda *carta de tentación* sobre ella, no significa que haya **pecado**, sino que ha reincidido en su *pecado*. Lo único que ocurre es que tendrá que colocar las dos *cartas de tentación* que hay sobre su *carta de pecado* en el centro de la mesa.

Puesto que sólo hay seis copias de *cartas de tentación* por cada *pecado*, según se vayan colocando, llegará un momento en el que todas las *cartas de tentación* de un *pecado* se hayan utilizado y estén en el centro de la mesa.



Cuando esto ocurra, se pondrán todas boca abajo para indicar que ese *pecado* ya no puede cambiar de jugador usando *cartas de tentación*, dado que no existen más copias en el *mazo de tentaciones* (podrá hacerse con las cartas de *ángel/demonio*).

Por esta razón, hay que estar muy pendiente del número de copias de *cartas de tentación* que queden por salir de tu *pecado* e intentar jugar con vistas a tentar tu *pecado* para que otro te lo quite. En cualquier momento, los jugadores pueden contar las *cartas de tentación* que se vayan acumulando en el centro de la mesa.

## PUNTOS DE FE

Cada jugador tendrá un máximo de dos *puntos de fe* durante la partida. Estos *puntos de fe* se pueden usar en caso de que se quiera evitar jugar una *carta de tentación*, sabiendo que eso le obligará a **pecar** sí o sí.

En este caso, el jugador descarta un punto de fe (los *puntos de fe* utilizados se dejan en un montón al alcance de todos los jugadores) y coloca una *carta de tentación* de su mano **boca abajo** en la zona del limbo, terminando de esta forma su turno, que pasa así al siguiente jugador.



El *limbo* podrá seguir acumulando *cartas de tentación* de otros jugadores hasta que un jugador sucumba a un *pecado*. En ese momento, las *cartas de tentación* que conforman el limbo se repartirán una a una a los jugadores, empezando por el jugador a la izquierda de quien acaba de **pecar**. Una vez repartidas todas las *cartas de tentación*, éstas se resuelven inmediatamente jugador tras jugador.

Por ejemplo, en una partida con 3 jugadores, si el jugador 1 **pecó**, y había dos *cartas de tentación* en el limbo, las cartas se repartirán entre los jugadores 2 y 3. El jugador 2 tendrá que dar la vuelta a su carta y resolverla. Luego hará lo mismo el jugador 3. Es posible que durante este proceso el jugador que **pecó** reciba una *carta de tentación* y acabe sucumbiendo a un nuevo *pecado*, por lo que es aconsejable contar las

cartas que hay en el limbo antes de pecar.

Los *puntos de fe* se recuperan cada vez que un jugador sea capaz de eliminar una *carta de pecado* de su zona de juego, es decir, recuperará un punto de fe por cada *carta de pecado* que el jugador elimine de su zona de juego, hasta un máximo de dos, cantidad con la que empezó la partida.

## CARTAS DE ÁNGEL Y DEMONIO

Existen seis copias de las cartas *ángel/demonio*. Estas cartas tienen cuatro efectos directos (dos, de *ángel* y dos, de *demonio*) y al jugarlas se debe elegir solo **uno** de los efectos. Además, se puede optar por descartar una *carta de ángel/demonio* para recuperar un punto de fe.

## Ángel:

- **Proteger:** Se utiliza para protegerse de que otros jugadores nos manden *pecados*. Para indicarlo debes colocar la *carta de ángel/demonio* en tu zona de juego siempre que no seas **pecador**, esto es, que no tengas *pecados* en tu zona. En caso de que un jugador **peque** por cuenta propia, es decir, por poner una segunda *carta de tentación* sobre un *pecado*, el *ángel* le abandonará y deberá descartar la carta.

- **Salvar:** Elige un *pecado* de los que tengas en tu zona de juego, que no esté tentado, es decir, que no tenga ninguna *carta de tentación* encima, y lo mandas a cualquier otro jugador que no tenga un *ángel* **que lo proteja**.



*Modo Santo:*  
*textos superiores*



*Modo Pecador:*  
*textos inferiores*



## Demonio:

- **Pecar:** Podrás mandar un *pecado*, que no esté en tu zona de juego, a otro jugador. Pueden ser *pecados* de la zona de juego de otro jugador o del centro de la mesa, siempre que no estén tentados, es decir, que no tengan *cartas de tentación* encima.

- **Desproteger:** Elimina y descarta una *carta de ángel* que esté protegiendo a otro jugador.

Salvo que se use el efecto de *ángel Proteger*, las cartas de *ángel/demonio* se descartan del juego una vez utilizadas.



## FIN DE LA PARTIDA

El juego termina cuando se haya agotado el *mazo de tentaciones*. Acto seguido, y de forma obligatoria, se deben jugar dos últimas rondas con las *cartas de tentación* que se tengan en la mano. Ya no se podrán robar *cartas de tentación* del centro de la mesa, **puediendo, eso sí, usar los puntos de fe** que se tuvieran disponibles para mandar *cartas de tentación* al limbo.

El ganador, que recibirá el título de **santo**, será aquel que no tenga cartas de *pecado* frente a sí. Puede haber más de un **santo**. El resto serán considerados **pecadores**.



Si todos los jugadores son *pecadores*, ganará aquel que haya acumulado menos puntos, sumando el valor de sus *pecados*. Si se produce un empate, ganará el que haya sucumbido a los *pecados* menos graves, es decir, los de menor valor.

## VARIANTES

Modo de juego:  
Pecador

El ganador, al que se dará el título de **pecador supremo**, será aquel que primero sucumba a los 7 **pecados capitales**, aunque no se haya agotado el *mazo de tentaciones*. Si termina la partida y nadie lo consigue, ganará aquel que más *puntos de pecado* tenga. En caso de empate, ganará el jugador que haya sucumbido a los *pecados* más graves, es decir, a los de mayor valor.



Variación de las reglas básicas:

- **Puntos de fe** 

Cualquier jugador podrá gastar un *punto de fe* justo después de que un rival juegue una carta (salvo las que vayan al Limbo), podrá gastar un *punto de fe* para evitarlo obligándole a tener que jugar otra de las *cartas de tentación* de su mano.

Un jugador sólo puede recibir una anulación en su turno.

- **Carta de ángel/demonio**

**Ángel:**

- **Proteger:** Se lanzará sobre otro jugador para evitar que use el poder demoniaco de **pecar** sobre sí mismo.

- **Salvar:** Se debe jugar sobre cualquier *pecado* que esté tentado para descartar una *carta de tentación* que esté encima, la cual irá al centro de la mesa. Después se descarta la *carta de ángel/demonio*.

**Demonio:**

- **Pecar:** Se usa para enviar a tu zona de juego un *pecado* que no sea tuyo, y que no esté **tentado**.

- **Desproteger:** Se usa para eliminar una *carta de ángel* que nos hayan puesto para protegernos y evitar que pequemos.

- **Robar tentaciones del centro de la mesa**

Ahora se podrá robar, si se es **pecador**, una *carta de tentación* del centro de la mesa y ponerla sobre un *pecado* que tenga otro jugador para así tentarlo gastando un punto de fe. De esta forma, el jugador contará con más opciones de ser él quien ponga la segunda *carta de tentación* y de llevarse el *pecado* a su zona de juego, aunque puede que con eso esté beneficiando a otro jugador que se le adelante.

## • Fin de la partida

La partida termina cuando un jugador consigue atesorar los 7 *pecados* capitales en su zona de juego. Si esto no ocurre y la partida acaba por haberse agotado el *mazo de tentaciones*, el ganador será el que acumule más *puntos de pecado*. En caso de empate, ganará el que haya sucumbido a los *pecados* más graves, es decir, los de mayor valor.

## Purgatorio de Dante

Para los jugadores que quieran reducir el caos de enviar libremente los *pecados* a cualquier jugador, se ofrece la posibilidad de seguir el orden del **Purgatorio de Dante**. De esta forma, sólo se podrán mandar *pecados* a los jugadores que tengan el *pecado* con el valor más cercano, anterior o posterior, al que se quiera descartar.



*El jugador de la derecha con el pecado de avaricia solo puede pasar el pecado al jugador de la parte superior*

Por ejemplo, si un jugador quiere deshacerse de su *pecado Avaricia* (valor 3), podría mandárselo a quien tenga la **Gula** (valor 2) o la **Pereza** (valor 4), haciendo de esta manera que el juego sea más estratégico. En caso de que no pueda cumplirse esta condición, el jugador no podrá deshacerse de ese *pecado* y tendrá que esperar hasta que llegue el momento adecuado.



### Por Equipos (2 contra 2 o 3 contra 3)

Las reglas son las mismas, sea el modo de juego que sea, sólo que los jugadores de ambos equipos se sentarán en asientos alternos. De esta forma quedarían:

Jugador equipo 1 – jugador equipo 2 – jugador equipo 1 – jugador equipo 2....

En este modo, el limbo cobra una nueva dimensión ya que, siguiendo el reglamento, cuando un jugador **sucumbe a un pecado**, las cartas del limbo se reparten a partir del jugador que está a su izquierda.



Por lo tanto, si el jugador del equipo 2 **peca**, la primera *carta del limbo* se la llevará el jugador del equipo 1.

Pero, ¿y si esa carta la mandó otro miembro del equipo 1 y resulta ser una *carta de ángel/demonio*? Entonces, su compañero de equipo podría recibir esa *carta de ángel/demonio* y activarla en el momento, eligiendo uno de los cuatro efectos disponibles. Ahora el limbo puede usarse para pasarse *cartas de tentación* entre jugadores del mismo equipo. Incluso podrán acordar antes de la partida toda una serie de gestos o palabras para comunicarse.

## CRÉDITOS

- **7 Pecados** es una idea del creador divino:  
**Hugo Jiménez.**
- Ilustrado por el pecaminoso y genial:  
**Pablo Tomás.**
- Maquetado por el beatífico y celestial:  
**Darío Muel.**
- Con la siempre mirada vigilante del guardián, San Pedro o Cancerbero:  
**Isaac García.**

Jugador 4  
Equipo 2



Jugador 3  
Equipo 1



Jugador 1  
Equipo 1



Jugador 2  
Equipo 2



## AGRADECIMIENTOS

### Del autor:

Es momento de dar las GRACIAS, y empezaré por mi grupo de juego habitual, los *Guardianes de la Contralú*, por haber aceptado incluso con algún que otro engaño, cada vez que sacaba (y seguiré sacando) mis juegos a la mesa para hacer testeos. GRACIAS.

A *Venatus Ediciones*, en la personificación de Isaac, por haber apostado incondicionalmente por este juego y por todo el apoyo ofrecido. Creo que hemos montado un buen equipo con opciones de futuro. GRACIAS.

Como no a Jésica, que tanta paciencia ha tenido (y tiene) aunque los juegos de mesa estén un poco lejos de sus preferencias lúdicas. Siempre dispuesta a echar una partida para ayudarme y a aceptar mis escapadas para mostrar el juego. GRACIAS.

Y finalmente toca agradecer a todas aquellas personas, tiendas, blogs, canales de *Youtube* y asociaciones que dedicaron unos minutos de su tiempo para acercarse y probar

el juego tanto en privado como en todas y cada una de las ferias, jornadas y eventos donde he estado. GRACIAS.

Nos vemos en el siguiente juego!!!!

### De la editorial:

Quiero agradecer toda la ayuda y confianza de la familia depositada en este loco proyecto . También todo el trabajo de revisión de Paloma García. A Pablo y a Dario por su magnifico trabajo, a Hugo por confiarme su proyecto y sobre todo la paciencia de Paloma y Ainhoa.

Y por ultimo quiero agradecerte a ti, por confiar en nosotros, espero que disfrutes pecando tanto como nosotros.

iiii PEQUEMOS!!!!



