DOUBLE SEVEN

Un juego de 2 a 4 personas, de 8 años en adelante.

Autor: Michael Schacht - Ilustraciones: Christine Alcouffe

¡Intercambia para ganar!

Componentes

91 losetas:

- 8 Familias de Animales (8 colores), con 11 losetas por Animal:



- 3 Tréboles (loseta comodín):



4 soportes para losetas:



8 fichas de 7:



1 ficha de 77:



Objetivo del juego

Coloca, **intercambia** y **expande Familias de Animales**.
Al final de la partida, cada Familia frente a ti te otorga 1 punto por loseta.
Intenta formar Familias de al menos **7 losetas para obtener puntos adicionales**.

Preparación

- Coloca todas las losetas boca abajo en el centro de la mesa y mézclalas bien para formar la reserva.
- Coloca las fichas de **7** y de **77** al alcance de todo el mundo.
- **Cada persona** toma un soporte, **roba 3 losetas en secreto** y las coloca en el soporte.



Ejemplo de preparación para 3 personas.

La jugadora o jugador inicial se elige aleatoriamente. Esa persona comenzará la partida. El turno se continúa en sentido horario.

Turno de juego

En tu turno, sigue estos pasos en orden:



❶ Voltear una loseta

⚠ **Si no hay losetas boca arriba** en la reserva, voltea una boca arriba.

❷ Robar losetas de una en una, tanto si están boca arriba como boca abajo:

3 losetas si tu soporte está vacío. **O BIEN** **2 losetas** si tienes al menos 1 loseta en tu soporte.



❸ Realizar acciones

Puedes realizar **tantas acciones como quieras** o puedas.
Puedes repetir cualquier acción, excepto la Acción Especial.

Regla de oro: Una vez hayas colocado una Familia en la mesa, **no puedes**:

- **Juntarla** con otra Familia.
- **Separarla**.

Una Familia en la mesa solo puede ser expandida o intercambiada.

➕ Empezar una Familia

Toma **al menos 2 losetas de tu soporte del mismo Animal** y colócalas frente a ti, a la vista de todo el mundo. Puedes usar uno o más Tréboles (losetas comodín) para empezar una Familia, pero una Familia no puede estar compuesta solamente por Tréboles.



⚠ **No puedes empezar una Familia de un Animal que ya tengas presente frente a ti.** Sin embargo, sí puedes empezar una Familia de un Animal que otra persona tenga frente a sí.

⬆ Expandir una Familia

Toma una o más losetas de tu soporte (Animal o Trébol) para expandir una Familia que ya tengas delante de ti.

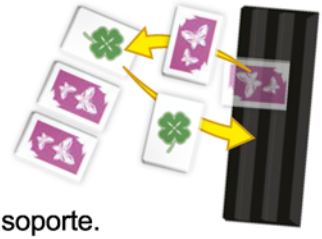


Una Familia debe estar formada por un único tipo de Animal, y puede tener Tréboles.

"¡Siete!": Cada vez que una de tus **Familias llegue a tener al menos 7 losetas** (al expandirla), **toma una ficha de 7** y colócala junto a tu soporte, con el lado de **+1** boca arriba. Esa Familia aún puede expandirse e intercambiarse como cualquier otra.

"¡Doble Siete!": Si eres la **primera persona en conseguir dos Familias con al menos 7 losetas cada una, toma también la ficha de 77** (además de la de 7) y colócala junto a tu soporte, con el lado **+2** boca arriba. Esto, además, desencadena el **fin de la partida**.

Recuperar un Trébol



Puedes recuperar un Trébol (loseta comodín) de una Familia colocada **frente a ti o frente a otra persona**. Toma una loseta de tu soporte de un **Animal que coincida con la Familia** donde esté colocado el Trébol. Reemplaza el Trébol con tu loseta y coloca el Trébol en tu soporte.

Intercambiar una Familia



Intercambia una de tus Familias por una de otra persona. Ambas Familias **deben tener exactamente el mismo número de losetas**.

Ejemplo: Puedes intercambiar tus 4 Ardillas por las 4 Mariposas de tu rival.

⚠ Después del intercambio, puede que tengas **varias Familias de un mismo Animal. Mantén estas Familias separadas**, no las juntes.

⚠ **No puedes separar una Familia** para hacer un intercambio.

4 Fin de turno

Tu turno finaliza si:

- **Tu soporte está vacío**. Di en voz alta **"Vacío"**.

O BIEN

- Decides **pasar**. Di en voz alta **"Paso"**.
  No es necesario que realices todas las acciones posibles.

⚠ Si tienes **6 o más losetas en tu soporte**, debes **descartar una**. Esta loseta **se retira de la partida**, boca arriba (no la devuelvas a la reserva).

Fin de la partida

La partida finaliza **cuando alguien tome la ficha de 77** o cuando se robe la última loseta de la reserva.
La persona que haya desencadenado el fin de la partida realiza su turno como de costumbre. Luego, **el resto realizan un último turno** y se pasa a la puntuación final.
Nota: Si no quedan losetas para robar, sáltate el paso de robar losetas en tu último turno.

Puntuación final

Cada loseta frente a ti otorga 1 punto.

- Añade **1 punto** por **cada ficha de 7** que tengas.
- Añade **2 puntos** si tienes **la ficha de 77**.

Las losetas que te queden en el soporte no otorgan puntos.

La persona con más puntos será quien gane la partida.

En caso de empate, quien tenga la ficha de **77** será quien gane. Si la ficha de **77** no la tiene ninguna de las personas empatadas, se comparte la victoria.

Ejemplo: Esta persona ha sido la primera en formar dos Familias con 7 losetas cada una. Toma la ficha de 77 (que otorga 2 puntos) y desencadena el fin de la partida. Tiene una Familia de 7 Pájaros (7 puntos), una Familia de 8 Ardillas (8 puntos) y una Familia de 2 Zorros (2 puntos). Durante la partida, también ha conseguido dos fichas de 7 (2 puntos en total).



Las dos losetas de su soporte (Mariposa y Cisne) no le otorgan puntos.

Su puntuación total es:
7 puntos (Pájaros)
+ 8 puntos (Ardillas)
+ 2 puntos (Zorros)
+ 1 punto (7)
+ 1 punto (7)
+ 2 puntos (77)

= 21 puntos

Reglas avanzadas

Después de jugar unas cuantas partidas, os recomendamos añadir las siguientes reglas para darle un poco más de profundidad al juego.

Durante el paso ❷ **Robar losetas**

> **"Arcoíris" - Inmediatamente después del paso de robar losetas:**
> Si tienes **5 o más losetas en tu soporte, y cada una de ellas es diferente (y no tienes ningún Trébol)**, puedes decir en voz alta "Arcoíris".
> Enseña tu soporte al resto y, después, **roba una loseta adicional**, ya sea boca arriba o boca abajo. Esto solo se puede hacer **una vez por turno**, después de robar losetas.

Durante el paso ❸ **Realizar acciones**
Puedes añadir la siguiente acción al resto de acciones disponibles:

> **Acción Especial: Dos por una**
> **Durante el paso de realizar acciones, y solo una vez por turno, puedes descartar 2 losetas** de tu soporte, colocarlas boca arriba en la reserva, y **robar otra loseta diferente** de la reserva, ya sea boca arriba o boca abajo.

EJEMPLO DE PARTIDA:

Este ejemplo sirve para enseñar todos los pasos durante la partida.

Santi comienza su turno.

Ⓐ Primero, como no hay ninguna loseta boca arriba en la reserva, **voltea una**.

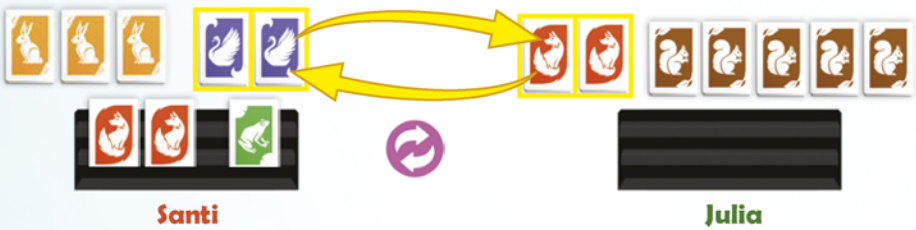


Ⓑ **Santi** no ha finalizado su anterior turno con su soporte vacío (todavía le quedaba un Zorro). Por lo tanto, roba 2 losetas. El Pájaro de momento no le interesa, por lo que **roba** una loseta **boca abajo** (una Rana).



Luego, **roba** una segunda loseta boca abajo (un Zorro), ya que el Pájaro sigue sin interesarle.

Ⓒ Ahora, **Santi intercambia** sus 2 Cisnes por los 2 Zorros de **Julia**.



Ⓓ **Santi expande** su Familia de Zorros añadiendo los 2 Zorros que tiene en su soporte. Ahora, tiene una Familia de 4 Zorros.



EDICIÓN ORIGINAL: © 2026 TIKI Editions, 10 rue de Penthièvre, 75008 Paris, France.

EDICIÓN EN ESPAÑOL:

Juan García, maquetación
Sergio Pérez, traducción y revisión
Gema Sanz y Llubí, revisión
Alexis Cavallé, dirección editorial

© 2026 Tranjis Games, S.L. (B-87478038)
C/ Clavo 14, 28522, Rivas Vaciamadrid, Madrid, España.

info@tranjisgames.com tranjisgames.com
@tranjisgames

Ⓔ A continuación, **Santi intercambia** su Familia de 4 Zorros por la Familia de 4 Ranas de **Eva**.



Ⓕ Por último, **expande** su Familia de Ranas añadiendo la Rana que tiene en su soporte. Anuncia el final de su turno diciendo en voz alta **"Vacío"**.



Ahora, es el turno de Julia.

Julia no voltea ninguna loseta de la reserva porque todavía hay una boca arriba, el Pájaro.

Ⓖ **Julia** ha terminado su turno anterior con su soporte vacío, por lo que **roba 3 losetas**. Roba una Rana, un Ciervo y un Conejo, en ese orden. No ha tomado el Pájaro porque no le interesaba.



H **Julia** realiza la Acción Especial "**Dos por una**".
Recuerda: Esta acción solo se puede realizar una vez por turno.
Como las losetas de Ciervo y Conejo que acaba de robar no le interesan, las coloca boca arriba en la reserva (ahora, estas losetas pueden ser tomadas por todo el mundo).



Ahora, roba otra loseta de la reserva (un Cisne). Esto es perfecto, porque...

I ... con esta loseta puede **recuperar** un Trébol de la Familia de Cisnes de **Eva**, sustituyéndolo por la loseta de Cisne que acaba de robar.



J Ahora, **Julia intercambia** su Familia de 5 Ardillas por la Familia de 5 Ranas de **Santi**.



K Por último, **Julia expande** su Familia de Ranas con la loseta de Rana que acaba de robar y el Trébol que ha recuperado.



Dice en voz alta **"Siete"** y toma la ficha de **7**, que coloca junto a su soporte con el lado de **+1** boca arriba.
Ahora, dice en voz alta **"Vacío"**, para finalizar su turno.

RESUMEN DE TURNO

❶ Si **no hay losetas boca arriba** en la reserva, **voltea una**.

❷ **Roba 2 losetas**, de una en una, o **3 losetas si tu soporte está vacío**.

"Arcoíris": Inmediatamente después de haber robado todas tus losetas, si tienes 5 o más losetas en tu soporte, y cada una es diferente (y no tienes ningún Trébol), puedes decir en voz alta "Arcoíris" y robar una loseta adicional. Esto solo se puede hacer una vez por turno, después de robar losetas.

❸ **Realiza tantas acciones como quieras** (o puedas). Cada acción puede repetirse más de una vez, excepto la Acción Especial. Los Tréboles son losetas comodín y pueden reemplazar cualquier loseta de Animal.

⚠ **Regla de oro:** Una vez hayas colocado una Familia en la mesa, **no puedes**:

- **Juntarla** con otra Familia.
- **Separarla**.

Empezar una Familia: Toma **al menos 2 losetas de tu soporte del mismo Animal** y colócalas frente a ti, a la vista de todo el mundo. **No puedes empezar una Familia de un Animal que ya tengas presente frente a ti**.

Expandir una Familia: Toma una o más losetas de tu soporte (Animal o Trébol) para expandir una Familia que ya tengas delante de ti.

"¡Siete!": Cada vez que una de tus **Familias llegue a tener al menos 7 losetas** (al expandirla), **toma una ficha de 7** y colócala junto a tu soporte, con el lado de **+1** boca arriba.

"¡Doble Siete!": Si eres la **primera persona en conseguir dos Familias con al menos 7 losetas cada una, toma también la ficha de 7 7** (además de la de **7**) y colócala junto a tu soporte, con el lado **+2** boca arriba. Esto, además, desencadena el **fin de la partida**.

Recuperar un Trébol: Puedes recuperar un Trébol (loseta comodín) de una Familia colocada **frente a ti o frente a otra persona**.
Toma una loseta de tu soporte de un **Animal que coincida con la Familia** donde esté colocado el Trébol.
Reemplaza el Trébol con tu loseta y coloca el Trébol en tu soporte.

Intercambiar una Familia: Intercambia una de tus Familias por una de otra persona. Ambas Familias **deben tener exactamente el mismo número de losetas**.

Acción Especial "Dos por una": **Durante el paso de realizar acciones, y solo una vez por turno, puedes descartar 2 losetas** de tu soporte y colocarlas boca arriba en la reserva. Después, **roba otra loseta diferente** de la reserva (boca arriba o boca abajo).

❹ **Fin de turno:** Tu turno finaliza si **tu soporte está vacío** (di en voz alta **"Vacío"**), **O BIEN** si decides **pasar** (di en voz alta **"Paso"**).

⚠ Si tienes **6 o más losetas en tu soporte**, **debes descartar exactamente una loseta**. Esta loseta **se retira de la partida**, boca arriba (no la devuelvas a la reserva).