



ZASADY GRY

2 - 4 graczy • 5 - 10 minut

GRASZ W RED7

Zasady gry są proste: Posiadaj najlepszą kartę! Ale czy będziesz nadal grał w tą samą grę, gdy twoja tura się skończy? Jeśli nie będziesz wygrywał w grze na koniec swojej tury, odpadasz, a rundę wygrywa gracz który odpadnie jako ostatni.

Talia zawiera 49 kart, ponumerowanych 1-7, w każdym z siedmiu kolorów tęczy. 7 jest zawsze wyższe od 6, ale gdy porównujemy dwie 6, Czerwona szóstka jest wyższa niż szóstka Pomarańczowa i tak dalej, idąc w dół spektrum kolorów (Czerwony, Pomarańczowy, Żółty, Zielony, Niebieski, Indygo, Fioletowy).



Aby zagrać w Red7, **pociągnij 7 kart na rękę** każdego gracza a potem dociągnij jedną kartę więcej i połóż ją odkrytą przed każdym graczem, aby zapoczątkować jego **Paletę**.

Rozpocznij **stos Płótna** (*Camus*), kładąc na środek stołu Czerwoną Kartę. Górna karta stosu Płótna, określać będzie jaka reguła zwycięstwa obowiązuje w danym momencie. Gracz z najwyższą kartą w swojej Palecie jest obecnie najlepszym, według reguły Czerwonej, więc graczem startowym będzie gracz po jego lewej stronie.

TWOJA TURA

W swojej turze, musisz zrobić jedną z następujących akcji:

- Zagraj z ręki jedną odkrytą kartę do swojej Palety.
- 2. Odrzuć jedną odkrytą kartę z ręki do stosu Płótna, aby zmienić zasadę zwycięstwa opisaną na karcie. Po odrzuceniu karty musisz wygrywać grę wg nowej reguły.
- 3. Zagraj z ręki jedną odkrytą kartę do swojej Palety a POTEM odrzuć z ręki jedną odkrytą kartę do stosu Płótna. Po zrobieniu tego musisz wygrywać grę.
- 4. Nie rób nic i przegraj. Możesz chcieć to zrobić celowo, gdy grasz w zaawansowaną wersję gry, aby ograniczyć liczbę punktów, które przeciwnik zdobędzie. Jeśli twoja ręka jest pusta, musisz wybrać tą akcję.

Jeśli nie wygrywasz gry na koniec swojej tury, **przegrywasz i odpadasz z rundy**. Umieść swoje karty z ręki i Palety zakryte. Jeśli zaczynasz swoją turę i jesteś jedynym graczem, który został w grze, wygrywasz rundę!

Wygrywasz grę, jeśli twoja Paleta zawiera więcej kart, które spełniają regułę ze stosu Płótna niż inni gracze. Zignoruj pozostałe karty jakie masz w Palecie. W przypadku remisu, wygrywającym jest ten, kto ma najwyższą kartę spośród spełniających obecną regułę zwycięstwa (jeśli karty u różnych graczy mają taką samą wartość bierze się pod uwagę kolejność kolorów). Jeśli, na początku swojej tury, nie masz kart w ręku, przegrywasz i odpadasz z rundy. Jest możliwe, że będzie się na koniec tury wygrywać jedną kartą spełniającą zasadę z Płótna.

Gra (Kolor)	Zasada Płótna	Przykład
Czerwony	Najwyższa karta	
Pomarańczowy	Najwięcej kart z tym samym numerem	
Żółty	Najwięcej kart w jednym kolorze	
Zielony	Najwięcej kart parzystych	
Niebieski	Najwięcej kart w różnych kolorach	
Indygo	Najwięcej kart tworzących ciąg (np. 2,3,4,5)	
Fioletowy	Najwięcej kart poniżej 4	

ZAAWANSOWANE RED7

Jeśli zagrałeś w Red7 kilka razy, możesz być gotowy na kilka zasad zaawansowanych i punktowanie między rundami. Zaawansowane Red7 ma dwie dodatkowe zasady.



Gdy odrzucasz kartę na Płótno, jeśli numer tej karty jest wyższy niż łączna liczba kart w twojej Palecie, **możesz dociągnąć na rękę dodatkową kartę** ze Stosu Dociągania (chyba, że jest pusty).



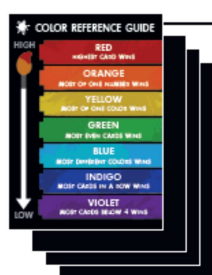
Zwycięzca rundy **zdobywa punkty**.

PUNKTOWANIE

Jeśli wygrywasz rundę, weź wszystkie karty ze swojej Palety, które spełniają obecną zasadę zwycięstwa i umieść je pod swoją kartą porównawczą.

Na przykład, jeśli wygrała zasada niebieska (posiadanie najwięcej różnokolorowych kart w Palecie), weź najwyższą kartę z każdego koloru ze swojej Palety i połóż pod swoją kartą porównawczą.

Następne zestawy na rękę ciążnięte są bez tych odłożonych kart, które obecnie stanowią twój stos punktowania. Karty są warte tyle ile wynosi ich wartość. Jeśli nie ma już wystarczająco dużo kart, żeby rozdać każdemu graczowi odpowiednią ich liczbę na rękę, gra się kończy a gracz z najwyższym wynikiem wygrywa. Gra się kończy również, gdy któryś gracz ma w swoim stosie punktowania odpowiednią (zależną od liczby graczy) liczbę punktów.



Karta porównawcza kolorów

Punktowane karty

Punkty do zwycięstwa

- 2 graczy: 40 punktów
- 3 graczy: 35 punktów
- 4 graczy: 30 punktów

ZASADY AKCJI (OPCJONALNE)

Możesz także zauważyć, że cztery nieparzyste karty mają ikony w swoich narożnikach. Odnoszą się one do specjalnych zasad opcjonalnych, wprowadzających do rozgrywki akcje. Zasady te są przeznaczone dla doświadczonych graczy. Mogą być one łączone zarówno z podstawowym Red7 jak i zaawansowanym. Zgodnie z nimi, gdy zagrywasz 1, 3, 5 lub 7 do swojej Palety, **MUSISZ** wykonać akcję związaną z daną kartą, jeśli tylko masz taką możliwość,



7 Odrzuć jedną inną kartę ze swojej Palety na Płótno. Po wykonaniu tej akcji może zacząć obowiązywać nowa zasada zwycięstwa i musisz w niej wygrywać na koniec tury.



5 Zagraj inną kartę z ręki do swojej Palety. Po zakończeniu zagrywania kart do Palety, jeśli chcesz możesz nadal odrzucić kartę na Płótno (czyli wykonać akcję 3).



3 Jeśli możesz pociągnij jedną kartę na rękę ze Stosu Dociągania.



1 Weź kartę z Palety innego gracza i umieść ją zakrytą na wierzchu Stosu Dociągania. Nie możesz odrzucić karty, jeśli to jedyna karta w Palecie gracza.

Tłumaczenie: Michał Gościński

Autorzy: Carl Chudyk & Chris Cieslik

Projekt grafiki: Alanna Cervenak

Playtesterzy: Lindsay Garside, Kat Dutton, Julia Urquhart, Shuai Li Fang

Redakcja: Tanis O'Connor

Inspiracja: 7Deck autorstwa Andrewa Greene'a & Denisa Moskowitza

Zasady wersja 1.1

©Asmadi Games, 2014