

Red7

ZASADY GRY

Zobacz instrukcję
video! YouTube



ELEMENTY GRY



49 unikalnych
kart do gry
(w 7 kolorach, w każdym karty
o numerach od 1 do 7)



1 karta
startowa



4 karty
pomocy



2 karty skrótu
zasad

WYGLĄD KART



PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

1. Rozdaj każdemu graczowi po karcie pomocy, a dwie karty skrótu zasad umieść tak, aby każdy gracz miał je w zasięgu wzroku.
2. Połóż na środku stołu kartę z napisem „REGUŁA ROZPOCZYNAJĄCA”.
3. Potasuj karty do gry i rozdaj graczom po 7 z nich – gracze biorą je na rękę.
4. Rozdaj graczom jeszcze po 1 odkrytej karcie – tę kartę gracze kładą przed sobą (patrz: opis terminu PALETA na następnej stronie).
5. Z pozostałych kart stwórz talię, połóż ją w łatwo dostępnym miejscu dla każdego z graczy.

Grę rozpoczyna osoba siedząca na lewo od gracza posiadającego najwyższą kartę (o tym jak ustalić, która karta jest najwyższa, przeczytasz na następnej stronie).



PODSTAWOWE INFORMACJE I WAŻNE TERMINY

NAJWYŻSZA KARTA – W trakcie rozgrywki będziesz wielokrotnie porównywać wysokość kart. Jak się zapewne domyślasz, każda 2 jest wyższa od każdej 1, każda 3 jest wyższa od każdej 2 i każdej 1, itd. Jeżeli jednak porównujesz karty o takich samych wartościach, za wyższą uznaje się tę, która znajduje się wyżej w hierarchii kolorów rozpisanej na karcie pomocy (**czerwony**>**pomarańczowy**>**żółty**>**zielony**>**niebieski**>**indygo**>**fioletowy**). Przykładowo: czerwona 7 jest wyższa niż pomarańczowa 7, a pomarańczowa 7 jest wyższa niż żółta 7 itd. Zauważ, że hierarchia kolorów odpowiada układowi tęczy.

RĘKA – Twoją rękę na początku gry tworzy 7 kart. Karty znajdujące się w twojej ręce są dla ciebie jawne, ale nie dla Twoich rywali. Nie możesz pokazywać kart innym graczom ani podglądać kart posiadanych przez nich.

Z ręki będziesz zagrywać karty do swojej **PALETY** lub na stos **TŁA**.

PALETA – Podczas przygotowania rozgrywki otrzymujesz (tak jak i inni gracze) 1 odkrytą kartę, która teraz leży przed tobą. W trakcie gry będziesz zagrywać karty z ręki i układać obok tej właśnie pierwszej karty. Kolekcję kart, które posiadasz przed sobą, będziemy w dalszej części instrukcji nazywać „Paletą”.

Przemyślane zagrywanie kart do Palety będzie kluczowe dla twojego końcowego zwycięstwa!

Pamiętaj, że nie możesz zagrywać kart do Palet innych graczy.

TŁO – Podczas przygotowania do gry na środku stołu kładzie się kartę startową. W trakcie rozgrywki możesz zagrać z ręki kartę w taki sposób, by całkowicie ją przykryć (albo przykryć kartę, która została zagrana tam wcześniej). W ten sposób podczas gry powstanie stos, który będziemy dalej nazywać „stosem Tła” lub po prostu „Tłem”.

Karta leżąca na wierzchu stosu Tła jest bardzo ważna, ponieważ wskazuje **OBOWIĄZUJĄCĄ ZASADĘ**.

OBOWIĄZUJĄCA ZASADA – W Red7 zasady zmieniają się w trakcie rozgrywkil Każda karta ma na boku nadrukowaną zasadę, która wejdzie w życie (i stanie się obowiązującą zasadą), gdy karta ta zostanie zagrana na Tło.

Obowiązująca zasada mówi graczom, jakie karty lub jakie zestawy kart w Palecie są w danej rundzie istotne dla **PRZETRWANIA**.

PRZETRWANIE i ODPADANIE – W trakcie każdej swojej tury musisz zagrać kartę w taki sposób, aby po tym zagranium mieć w swojej Palecie zestaw kart, który będzie lepiej spełniał obowiązującą zasadę niż zestawy w Paletach pozostałych graczy.

Jeżeli ci się powiedzie, zapewniasz sobie **PRZETRWANIE**. Pozostajesz w grze, a swoją turę rozpoczyna kolejny gracz.

Jeżeli ci się nie uda, **ODPADASZ**. Zabierasz swoje karty z Palety, odpadasz z **RUNDY** i nie bierzesz udziału w rozgrywce aż do zakończenia bieżącej rundy.

To w jaki sposób możesz przetrwać zależy od obowiązującej zasady. Możliwe są następujące opcje:

KOLOR KARTY	OBOWIĄZUJĄCA REGUŁA	PRZYKŁAD
CZERWONA	KARTA Z NAJWYŻSZĄ LICZBĄ	
POMARAŃCZOWA	NAJWIĘCEJ KART Z POWTARZAJĄCYMI SIĘ LICZBAMI	
ŻÓŁTA	NAJWIĘCEJ KART O POWTARZAJĄCYM SIĘ KOLORZE	
ZIELONA	NAJWIĘCEJ KART Z LICZBAMI PARZYSTYMI	
NIEBIESKA	NAJWIĘCEJ KART W RÓŻNYCH KOLORACH	
INDYGO	NAJWIĘCEJ KART Z KOLEJNYMI LICZBAMI (NP. 3, 4, 5)	
FIOLETOWA	NAJWIĘCEJ KART Z LICZBAMI 1, 2 ORAZ 3.	

Najłatwiej jest przetrwać, jeśli na końcu swojej tury posiadasz w swojej Palecie najwięcej kart, które spełniają obowiązującą zasadę. Przykładowo: Jeżeli obowiązuje zasada zielona, przetrwasz, gdy na koniec swojej tury będziesz mieć więcej kart parzystych niż którykolwiek inny gracz. Jeżeli obowiązuje zasada indygo, przetrwasz, gdy karty w twojej palecie tworzą dłuższy ciąg kolejnych liczb niż u jakiegokolwiek innego gracza itd.

Nieraz jednak zdarzy się, że na koniec swojej tury będziesz mieć dokładnie tyle samo kart, co inny gracz (lub kilku innych graczy). W takiej sytuacji remisujący gracze porównują swoje najwyższe karty spośród tych kart, które

spełniają obowiązującą zasadę. Przetrawsz, jeżeli twoja karta okaże się wyższa od kart rywali (pamiętaj o zasadach ustalania najwyższej karty opisanych we wcześniejszej części instrukcji). Sposób ustalania, czy udało ci się przetrawić, w sposób bardziej obrazowy ilustruje karta skrótu zasad.

Przykład:

Bartek na koniec swojej tury ma w swojej Palecie następujące karty (5, 6, 2). Ania natomiast (7, 2, 2). Obowiązuje reguła „najwięcej kart z liczbami parzystymi”, czyli generalnie należy mieć najwięcej kart z takimi liczbami. Niestety zarówno Bartek, jak i Ania mają po dwie karty parzyste. Muszą zatem rozstrzygnąć remis porównując najwyższe karty w tych zestawach – najwyższą kartą Bartka jest 6, Ani 2. Tym samym Bartkowi udaje się przetrawić. Zwróć uwagę, że nieparzyste karty (czyli te, które nie spełniają obowiązującej zasady) nie są w tym momencie zupełnie uwzględniane (ale może się to zmienić w przyszłości wraz ze zmianą obowiązującej zasady).



Bartek



Ania

RUNDA – Rundą gry określamy etap gry od rozdania kart do momentu, gdy odpadną wszyscy gracze z wyjątkiem jednego. Wariant podstawowy Red7 składa się z 1 rundy. W wariantcie zaawansowanym liczba rund nie jest z góry określona.

OGÓLNE REGUŁY

Opisane w tym rozdziale reguły mają zastosowanie we wszystkich wariantach rozgrywki.

W swojej turze **musisz wykonać dokładnie 1 z poniższych akcji:**

A. Zagraj 1 odkrytą kartę ze swojej ręki do swojej Palety.

ALBO

B. Zagraj 1 odkrytą kartę ze swojej ręki na stos Tła. W ten sposób dokonasz zmiany obowiązującej zasady. Możesz wykonać tę akcję tylko wtedy, gdy zapewni ci ona Przetrvanie.

ALBO

C. Zagraj 1 odkrytą kartę ze swojej ręki do swojej Palety, a następnie zagraj 1 odkrytą kartę ze swojej ręki na stos Tła. Możesz wykonać tę akcję tylko wtedy, gdy zapewni ci ona Przetrvanie.

ALBO

D. Spasuj i odpadnij. Musisz wykonać tę akcję, gdy nie masz już kart na ręku. Ponadto w wariantcie zaawansowanym wykonanie tej akcji może być odpłacalne, aby wcześniej skończyć rundę i ograniczyć liczbę punktów zdobytą przez rywala. Zwróć uwagę, że nie możesz wykonać akcji nr 2 i nr 3, jeżeli nie zapewnią ci Przetrvania (akcję nr 1 możesz wykonać nawet, gdy nie zapewni ci Przetrvania, ale będzie miało to znaczenie tylko przy zastosowaniu reguł eksperckich). Udaję ci się przetrwać, gdy po wykonaniu akcji spełniasz obowiązującą zasadę lepiej niż wszyscy inni gracze. Twoja tura kończy się i przechodzi do gracza siedzącego na lewo od ciebie.

Jeżeli po wykonaniu akcji nie spełniasz obowiązującej zasady lepiej niż wszyscy inni gracze, odpadasz z rundy. Zabierz karty ze swojej palety i wraz z kartami z twojej ręki odłóż je zakryte poza obszar gry.

Gdy z rundy odpadną wszyscy gracze poza jednym, runda się kończy, a jej zwycięzcą zostaje gracz, który jako jedyny Przetrviał.

WARIANT PODSTAWOWY

Wariant podstawowy jest niezwykle szybki – to po prostu jedna rundy gry, w której obowiązują wszystkie opisane do tej pory reguły. Zauważ, że w tym wariantcie gracze nie dobierają kart na rękę – talię kart nierozdanych podczas przygotowania rozgrywki odłóżcie poza obszar gry.

RED7 DLA ZAAWANSOWANYCH

REKOMENDOWANY
WARIANT GRY!

Wariant zaawansowany rekomendujemy jako optymalną formę rozgrywki w Red7. Wcześniej polecamy jednak zagrać przynajmniej kilka partii w wariant podstawowy. Wariant zaawansowany wprowadza dwie dodatkowe reguły:

1. Kiedy zagrywasz kartę na stos Tła sprawdź, czy liczba na tej karcie jest wyższa od liczby kart, które posiadasz w swojej Palecie. Jeżeli tak, dobierz na rękę kartę z talii.

Przykład: Na początku swojej tury Bartek ma w swojej Palecie trzy karty (1, 2, 2). Zmienia zasadę, kładąc na Tło 6 w kolorze indygo. Ponieważ 6 (wartość karty umieszczonej na Tle) jest wyższe niż 3 (liczba kart posiadanych w Palecie przez Bartka), Bartek dobiera z talii jedną kartę i umieszcza ją w swojej ręce.



Bartek

2. Po zakończeniu rundy zwycięzca otrzymuje punkty, rozgrywka trwa do momentu, gdy jeden z grających osiągnie warunki zwycięstwa.

PUNKTACJA W WARIANCIE ZAAWANSOWANYM

Jeżeli **wygrasz rundę**, zberz ze swojej Palety wszystkie karty spełniające obowiązującą zasadę i połóż je pod swoją kartą pomocy. Liczby na tych kartach stają się twoimi punktami (karta 7 zapewnia siedem punktów, karta 3 daje trzy punkty itp.).

Rozdaj po 7 kart na kolejną rundę, ale nie zwracaj do talii zdobytych przez siebie kart (ani kart zdobytych przez innych graczy) – wraz z postępowaniem gry w talii znajdować się będzie coraz mniej kart.

Przykład:

Ania jako jedyna przetrwała rundę. W swojej Palecie posiada następujące karty (7, 7, 6, 5, 2). Obowiązująca zasada to kolejne liczby. Ania odkłada jako swoje punkty wszystkie karty, które spełniają tę zasadę, czyli 5, 6 oraz czerwoną 7 (Ania ma dwie karty 7, jako punkty musi odłożyć wyższą z nich). Pozostałe karty z jej Palety wracają do talii.

Gra kończy się, gdy któryś z graczy zdobędzie wymaganą do zwycięstwa liczbę punktów (patrz niżej). Gra kończy się także wówczas, gdy podczas rozdawania kart na początku rundy w talii zabraknie kart. W takim przypadku zwycięża gracz, który do tej pory zdobył najwięcej punktów.



Ania

**LICZBA PUNKTÓW KONIECZNA
DO ZWYCIĘSTWA W GRZE DLA:**

**2 GRACZY – 40 PUNKTÓW
3 GRACZY – 35 PUNKTÓW
4 GRACZY – 30 PUNKTÓW**

REGUŁY EKSPERCKIE (EFEKTY SPECJALNE)

Korzystanie z reguł eksperckich rekomendujemy doświadczonym graczom. Można je łączyć zarówno z wariantem podstawowym, jak i zaawansowanym.

Karty z liczbami nieparzystymi posiadają w rogach niewielkie ikony symbolizujące zapewniane przez te karty efekty specjalne. Kiedy zagrywasz taką kartę do swojej Palety, musisz rozpatrzyć ten efekt, jeżeli jest to możliwe.



7 Wybierz kartę ze swojej Palety. Następnie:

a) połóż ją zakrytą na wierzch talii
albo

b) połóż ją odkrytą na stosie Tła zmieniając obowiązującą zasadę.

Uwaga: W wariantcie zaawansowanym położenie w ten sposób karty na stosie Tła nie pozwala na dobranie karty.

Możesz po położeniu w ten sposób karty na stos Tła zagrać z ręki kolejną kartę na Tło (wykonując w ten sposób, opisaną w rozdziale Ogólne reguły, akcję nr 3: zagraj kartę do swojej Palety, a następnie kartę na Tło).

Uwaga: Nie możesz zagrać karty z liczbą 7, jeżeli nie zapewni ci to Przetrwania.



5

Zagraj dodatkową kartę z ręki do swojej Palety - Jeżeli nie masz już na ręce żadnych kart, zignoruj ten efekt. Jeżeli zagrana w ten sposób karta także jest nieparzysta, również rozpatrz jej efekt.



3

Dobierz 1 kartę z talii - Jeżeli w talii nie ma już kart, zignoruj ten efekt. Po zagranium karty z liczbą 3 na Paletę i dobraniu karty z talii możesz zdecydować, że zagrywasz kolejną kartę na Tło (wykonując w ten sposób, opisaną w rozdziale Ogólne reguły, akcję nr 3: zagraj kartę do swojej Palety, a następnie kartę na Tło). Możesz w ten sposób zagrać kartę dobraną przed chwilą.



1

Wybierz kartę z Palety innego gracza i połóż ją zakrytą na wierzchu talii. Nie możesz w ten sposób wybrać karty u gracza, który posiada w swojej Palecie **mniej** kart niż ty.

Uwaga: Nie możesz zagrać karty z liczbą 1, jeżeli nie zapewni ci to Przetrwania.

Twórcy gry: Carl Chudyk i Chris Cieslik
Projekt graficzny: Alanna Cervenak
Testerzy: Lindsay Garside, Kat Dutton,
Julia Urquhart, Shuai Li Fang
Redakcja: Tanis O'Connor

Polska edycja: Lucrum Games
www.lucrumgames.pl

f /lucrumgames

Dystrybucja: Lucrum Games sp. z o.o.
43-300 Bielsko-Biała, ul. Gazownicza 21A

„Red7” inspirowane jest grą „7Deck” autor-
stwa Andrew Greene’a i Denisa Moskowitz.

©Asmadi Games, 2021

