



Red7

LIVRET DE RÈGLES



Asmadi
GAMES

VOUS JOUEZ À RED7

2 – 4 joueurs • 5 – 10 minutes

La règle pour gagner au Rouge est simple : avoir la plus haute carte ! Mais jouerez-vous toujours au même jeu lorsque votre tour prendra fin ? Si, selon la règle en vigueur, vous n'êtes pas en train de remporter la partie à la fin de votre tour, vous êtes éliminé. Le dernier joueur en lice remporte la partie. Le paquet consiste en 49 cartes numérotées de 1 à 7, dans chacune des sept couleurs de l'arc-en-ciel. Un 7 est toujours plus haut qu'un 6, mais un 6 Rouge est plus haut qu'un 6 Orange, et ainsi de suite dans l'ordre des couleurs du spectre visible (Rouge, Orange, Jaune, Vert, Bleue, Indigo, Violet). Lorsque vous comparez deux cartes, comparez d'abord leur valeur, puis leur couleur.



Pour faire une partie de Red7, distribuez une main 7 cartes à chaque joueur, puis une carte supplémentaire face visible en face de chaque joueur pour débiter leur Palette.

Attaquez la Toile (pile de défausse) avec la carte « Vous jouez au Rouge ». La carte du dessus de la Toile détermine la règle en vigueur. Le joueur qui a la plus haute carte sur sa Palette est alors le meilleur au Rouge, aussi le joueur à sa gauche joue en premier.

MISE EN PLACE INITIALE

MAIN D'UN ADVERSAIRE



PALETTE D'UN ADVERSAIRE



TOILE (PILE DE DÉFAUSSE)



PIOCHE

VOTRE PALETTE



VOTRE MAIN



@AsmadiGames



facebook.com/AsmadiGames

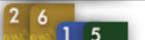
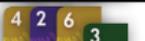
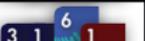
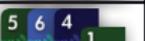
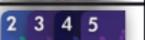
3

VOTRE TOUR

Lors de votre tour, il vous faut effectuer l'une des actions suivantes:

1. Jouez une carte face visible de votre main sur votre Palette.
2. Défaussez une carte de votre main sur la Toile pour que sa couleur fixe la nouvelle règle en vigueur. Vous devez être en train de remporter la partie à la fin de votre action. (cf. cicontre)
3. Jouez une carte de votre main sur votre Palette PUIS défaussez une carte sur la Toile. Vous devez être en train de remporter la partie à la fin de votre action.
4. Passez et perdez. Vous pouvez effectuer sciemment cette action lorsque vous jouez à Red7 Avancé pour limiter le nombre de points qu'un adversaire va marquer. Si votre main est vide, cette action est obligatoire.

Si vous n'êtes pas en train de remporter la partie à la fin de votre tour, vous perdez et êtes éliminé. Placez les cartes de votre main et de votre Palette faces cachées sur la table. Si jamais vous êtes le dernier joueur en lice, vous remportez la partie! Vous êtes en train de remporter une partie si votre Palette contient plus de cartes qui suivent la règle en vigueur que tout autre joueur. En cas d'égalité, comparez pour chacun des joueurs à égalité la carte la plus haute qui respecte la règle, en vérifiant sa valeur puis, le cas échéant, sa couleur. Si vous n'avez aucune carte (au Vert ou au Violet) qui respecte la règle, vous ne pouvez pas gagner. Les exemples figurent à la droite de chaque règle. Si vous n'avez pas de carte en main au début de votre tour, vous perdez puisque vous ne pouvez rien faire pour gagner d'ici la fin de votre tour.

JEU	RÈGLE DE LA TOILE	EXEMPLE
ROUGE	CARTE LA PLUS HAUTE	 > 
ORANGE	CARTES DE MÊME VALEUR	 > 
JAUNE	CARTES DE MÊME COULEUR	 > 
VERT	CARTES PAIRES	 > 
BLEU	CARTES DE COULEURS TOUTES DIFFÉRENTES	 > 
INDIGO	CARTES FORMANT UNE SUITE	 > 
VIOLET	CARTES DE VALEUR INFÉRIEURE À 4	 > 

RED7 AVANCÉ

Après quelques parties de Red7, vous serez prêt à jouer aux règles avancées et à tenir la marque entre les manches! Red7 Avancé ajoute deux règles :



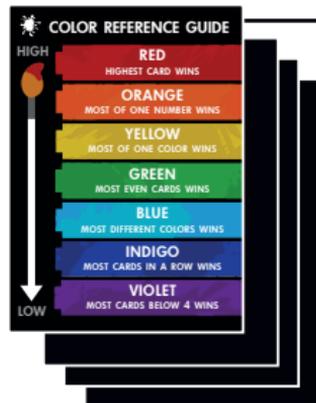
Lorsque vous défaussez une carte sur la Toile, si sa valeur est plus grande que le nombre de cartes sur votre Palette, piochez une carte (à moins que la pioche ne soit vide).



Le vainqueur d'une manche marque des points. Cf. page suivante pour la marque.

MARQUE

Si vous remportez une manche, prenez toutes les cartes de votre Palette qui respectent la règle en vigueur et placez-les sous votre carte de référence. Par exemple, si vous avez gagné au Bleu en ayant le plus de cartes de couleurs différentes sur votre Palette, prenez la carte la plus haute de chaque couleur de votre Palette et placez-les sous votre carte de référence. La prochaine donne a lieu sans ces cartes, qui forment désormais votre pile de marque. Votre score correspond au total des valeurs de ces cartes. S'il n'y a pas assez de cartes pour distribuer une nouvelle main à chaque joueur, la partie se termine et le joueur ayant le meilleur score remporte la partie.



CARTE DE RÉFÉRENCE DE
MARQUE PAR COULEUR

CARTES MARQUÉES

POINTS REQUIS POUR

2 JOUEURS: 40 POINTS

3 JOUEURS: 35 POINTS

4 JOUEURS: 30 POINTS

RÈGLES D' ACTIONS

Les quatre cartes impaires ont une icône dans deux de leurs coins. Ces icônes correspondent à des règles optionnelles pour les actions, réservées aux joueurs expérimentés de Red7. Elles peuvent être ajoutées aux règles de base ou avancées de Red7. Selon ces règles, lorsque vous jouez un 1, 3, 5 ou 7 sur votre Palette, vous **DEVEZ** effectuer l'action de la carte si vous êtes en mesure de le faire.

Notes: vous **pouvez** jouer un 3 pour tenter de piocher une carte que vous pourrez défausser comme nouvelle règle pour rester dans la partie. Vous **ne pouvez pas** utiliser un 1 pour prendre par dépit une carte à un autre joueur si vous ne pouvez pas rester ensuite dans la partie.



7

Choisissez une carte de votre Palette puis soit vous la défaussez sur la Toile, soit vous la placez face cachée au-dessus de la pioche. Si vous la défaussez, la nouvelle règle doit vous faire gagner.



5

Jouez une autre carte de votre main sur votre Palette. Vous pouvez quand même défausser une carte sur la Toile (si cela vous fait remporter la partie).



3

Piocher une carte.



1

Choisissez une carte sur la Palette d'un autre joueur et placez-la face cachée au-dessus de la pioche. Vous ne pouvez pas choisir un joueur dont la Palette comprend moins de cartes que la vôtre.



Créé par Carl Chudyk et Chris Cieslik
Conception graphique par Alanna Cervenak
Tests par Lindsay Garside, Kat Dutton,
Julia Urquhart, Shuai Li Fang
Relecture par Tanis O'Connor

Inspiré par 7Deck d'Andrew Greene et
Denis Moskowitz
Règles v1.2

©Asmadi Games, 2014

