

Red7

RULEBOOK v1.2





YOU ARE PLAYING RED7

v1.2

2 – 4 players • 5 – 10 minutes

The rule for winning at Red is simple: Have the best card! But will you still be playing the same game when your turn ends? If you're not winning by the current game's rule at the end of your turn, you're out, and the last person standing wins the round.

The deck consists of 49 cards numbered 1-7, in each of the seven rainbow colors. A 7 is always higher than a 6, but a Red 6 is higher than an Orange 6, and so on down the color spectrum (Red, Orange, Yellow, Green, Blue, Indigo, Violet). When comparing two cards, compare value first, then color.



To begin a game of Red7, deal out a seven-card hand to each player, and then deal one more card faceup in front of each player to start their Palette.



Start the Canvas (discard pile) with the You are Playing Red card. The top card of the Canvas pile determines what the rules are. The player with the highest card on their Palette is currently the best at Red, so the player to that player's left goes first.

FIRST TURN SETUP

OPPONENT'S HAND



OPPONENT'S PALETTE



CANVAS (DISCARD PILE)



DRAW DECK

YOUR PALETTE



YOUR HAND



YOUR TURN

On your turn, you must take one of the following actions:

1. Play a card faceup from your hand to your Palette.
2. Discard a card from your hand to the Canvas to change the game to the rule of the discarded card's color. You must be winning the new game after you do this. (see right)
3. Play a card from your hand to your Palette AND THEN discard a card to the Canvas. You must be winning the game after you do this.
4. Do nothing, and lose. You might want to do this intentionally when playing Advanced Red7 to limit the number of points an opponent will score. If your hand is empty, you must do this.

If you are not winning the game at the end of your turn, you lose and are out of the round. Place your hand cards and Palette cards facedown. If you are ever the last player in the game, you win the round!

You are currently winning a game if your Palette contains more cards that meet the current game's rule than any other player. To break a tie, look at each tied player's highest card that follows the rule, checking its value, then its color if necessary. If you have no cards (for Green or Violet) that follow the rule, you are not winning. Examples are to the right for each rule. If you have no cards in your hand at the start of your turn, you lose since you are unable to do anything to win by the end of your turn.

GAME	CANVAS RULE	EXAMPLE
RED	HIGHEST CARD	 > 
ORANGE	CARDS OF ONE NUMBER	 > 
YELLOW	CARDS OF ONE COLOR	 > 
GREEN	EVEN CARDS	 > 
BLUE	CARDS OF ALL DIFFERENT COLORS	 > 
INDIGO	CARDS THAT FORM A RUN (I.E. 4 5 6)	 > 
VIOLET	CARDS BELOW 4	 > 

ADVANCED RED7

Once you've played Red7 a few times, you might be ready for some advanced rules, and scoring between rounds! Advanced Red7 has two additional rules.



When you discard a card to the Canvas, if the number on that card is higher than the total number of cards in your Palette, you may draw an additional card from the Draw Deck (unless the Draw Deck is empty).

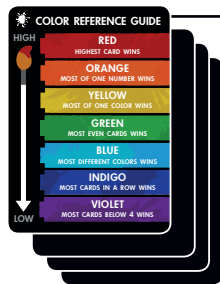


The winner of a round scores points. See next page for scoring structure.



SCORING

If you win a round, take all the cards from your Palette that meet the current rule and place them under your reference card. For example, if you won Blue by having the most differently colored cards on your Palette, take the highest card of each color from your Palette and place them under your reference card. The next hand is dealt without those cards, as they are now your score pile. Cards are worth their face value in points. If there aren't enough cards to deal out a new hand to each player, the game ends and the player with the highest score wins.



**COLOR SCORE
REFERENCE CARD**

SCORED CARDS

POINTS TO WIN

2 PLAYERS: 40 POINTS

3 PLAYERS: 35 POINTS

4 PLAYERS: 30 POINTS

ACTION RULE (OPTIONAL)

The four odd-numbered cards have icons in their corners. These represent an optional rule for actions, meant for experienced Red7 players. They can be mixed with either Basic or Advanced Red7. By these rules, when you play a 1, 3, 5, or 7 to your Palette, you **MUST** perform that card's action if you can.

Notes: You **may** play a 3 to try and draw a card you can discard as a rule to stay in the game. You **may not** use a 1 to take another player's card if you cannot stay in the game afterwards.



7

Choose a card from your Palette and either discard it to the Canvas or place it face down on top of the Draw Deck. If you discard it, you must be winning afterward.



5

Play another card from your hand to your Palette. You can still discard to the Canvas after doing so.



3

Draw a card from the Draw Deck.



1

Choose a card from another player's Palette, and place it face down on top of the Draw Deck. You may not choose a player with fewer Palette cards than you.





VOUS JOUEZ A RED7

2 à 4 joueurs • Durée : 5 à 10 minutes

La règle pour gagner à Red7 est simple : il faut avoir la meilleure carte ! Mais serez-vous toujours en train de jouer au même jeu à la fin de votre tour ? Si vous n'êtes pas en train de gagner selon la règle en cours, à la fin de votre tour, vous êtes éliminé, et la dernière personne qui est encore en jeu remporte la manche. La pioche est constituée de 49 cartes numérotées de 1 à 7, dans chacune des couleurs de l'arc-en-ciel. Un 7 est toujours supérieur à un 6, mais un 6 rouge est toujours supérieur à un 6 orange, et ainsi de suite sur le spectre des couleurs (rouge, orange, jaune, vert, bleu, indigo, violet). Lorsque vous comparez deux cartes, comparez d'abord la valeur, et ensuite la couleur.



Pour commencer une partie de Red7, distribuez 7 cartes à chaque joueur, et ensuite distribuez une carte supplémentaire devant chaque joueur pour commencer leur palette.

Commencez la toile (pile de défausse) par la carte Vous jouez une carte rouge. La première carte de la toile détermine quelles sont les règles. Le joueur qui a la carte la plus élevée sur sa palette est celui qui est actuellement le meilleur à rouge, donc le joueur qui est à la gauche de ce joueur, joue en premier.

MISE EN PLACE DE DÉPART

MAIN DE L'ADVERSAIRE



PALETTE DE L'ADVERSAIRE



TOILE (PILE DE DÉFAUSSE)



PIOCHE

VOTRE PALETTE



VOTRE MAIN



TOUR DE JEU

Pendant votre tour, vous devez réaliser une des actions suivantes :

1. Jouer une carte de votre main, face visible, sur votre palette.
2. Défausser une carte de votre main sur la toile pour changer la règle de la couleur de la carte défaussée. Vous devez mener la nouvelle partie après avoir fait ceci. (voir sur la page de droite).
3. Jouer une carte de votre main sur votre palette ET ENSUITE défausser une carte sur la toile. Vous devez mener la nouvelle partie après avoir fait ceci.
4. Ne rien faire, et perdre/ Vous pouvez vouloir faire ceci intentionnellement lorsque vous jouez à la règle avancée de Red7, pour limiter le nombre de points que votre adversaire va marquer. Si votre main est vide vous devez faire ceci.

Si vous ne menez pas la partie à la fin de votre tour, vous perdez, et vous êtes éliminé de la manche. Placez les cartes que vous avez en main et votre palette, face cachée devant vous. Si vous étiez déjà le dernier joueur encore en jeu, vous remportez la manche ! Vous êtes en train de mener la partie si votre palette contient plus de cartes que ce qui est nécessaire pour la règle en cours de la partie, et plus que n'importe quel autre joueur. Pour résoudre une égalité, regardez la carte la plus élevée (chez chaque joueur à égalité) qui suit la règle, vérifiez sa valeur, et ensuite sa couleur si nécessaire. Si vous n'avez pas de cartes (pour vert ou violet) qui suit la règle, vous ne menez pas. Les exemples se trouvent à droite pour chaque règle. Si vous n'avez plus de cartes en main au début de votre tour, vous perdez car vous êtes incapable de faire quelque chose qui vous fera mener à la fin de votre tour.

COULEUR	RÈGLE DE LA TOILE	EXEMPLE
ROUGE	LA CARTE LA PLUS FORTE	 > 
ORANGE	CARTES DU MÊME CHIFFRE	 > 
JAUNE	CARTES D'UNE COULEUR	 > 
VERT	CARTES PAIRES	 > 
BLEU	CARTES DE TOUTES LES COULEURS DIFFÉRENTES	 > 
INDIGO	CARTES QUI FORME UNE SUITE (PAR EXEMPLE 4 5 6)	 > 
VIOLET	CARTES INFÉRIEURES À 4	 > 

RED7 : RÈGLES AVANCÉES

Dès que vous avez joué plusieurs fois à Red7, vous pouvez passer aux règles avancées, et vous pouvez marquer des points entre les manches ! Red7 : Règles Avancées a deux règles supplémentaires.



Lorsque vous défaussez une carte sur la toile, si le nombre sur cette carte est supérieur au nombre total de cartes dans votre palette, vous pouvez prendre une carte supplémentaire dans la pioche (à moins que la pioche ne soit épuisée).

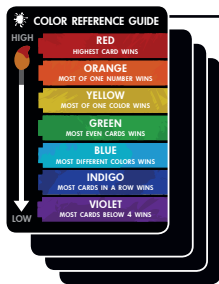


Le vainqueur d'une manche marque des points. Reportez-vous à la page suivante pour voir comment marquer et comment compter les points.



MARQUER DES POINTS

Si vous gagnez une manche, prenez toutes les cartes de votre palette qui remplissent la condition de la règle en cours et placez-les sous votre carte de référence. Par exemple, si vous avez gagné avec du bleu, en ayant le plus de couleurs différentes dans votre palette, prenez la carte la plus forte de chaque couleur dans votre palette et placez-les sous votre carte de référence. La prochaine main sera distribuée sans ces cartes, car elles font maintenant partie de votre pile de score. Les cartes valent la valeur qui est inscrite dessus en points. S'il n'y a pas assez de cartes pour distribuer une nouvelle donne à chaque joueur, la partie est terminée et le joueur qui a le score le plus élevé l'emporte.



**CARTE DE RÉFÉRENCE
DES COULEURS**

CARTES MARQUÉES

POINTS POUR GAGNER

2 JOUEURS: 40 POINTS

3 JOUEURS: 35 POINTS

4 JOUEURS: 30 POINTS

RÈGLES DES ACTIONS

Les quatre cartes impaires ont des symboles dans leurs coins. Ils représentent une règle optionnelle pour les actions, pour les joueurs les plus expérimentés de Red7. Ces règles peuvent se jouer aussi bien avec les règles du jeu de base qu'avec les règles avancées. Selon ces règles, lorsque vous jouez un 1, 3, 5, ou un 7 sur votre palette, vous DEVEZ réaliser l'action de la carte si vous le pouvez. Remarques : Vous pouvez jouer un 3 pour essayer et vous pouvez piocher et défausser une carte selon la règle pour rester en jeu. Vous ne pouvez pas utiliser un 1 pour prendre une carte d'un joueur si vous ne pouvez pas rester en jeu après (Cela signifie que vous ne pouvez pas voler la carte de quelqu'un si cela ne vous aide pas pour gagner / ou pour rester en jeu à la fin de votre tour).



7

Choisissez une carte de votre palette et soit vous la défaussez sur la toile soit vous la placez face cachée sur le dessus de la pioche. Si vous la défaussez, la nouvelle règle doit vous faire gagner.



5

Jouer une autre carte de votre main sur votre palette. Vous pouvez toujours défausser sur la toile après avoir joué cette autre carte.



3

Prenez une carte de la pioche.



1

Choisissez une carte sur la palette d'un autre joueur, et placez-la face cachée sur le dessus de la pioche. Vous ne pouvez pas choisir dans la palette d'un joueur qui a moins de cartes que votre palette.





SO SPIELST DU RED7

2-4 Spieler • 5-10 Minuten

Die Regeln von Red7 sind einfach: dein Ziel ist es, die beste Karte zu haben! Doch wirst du am Ende deines Zuges noch dasselbe Spiel spielen? Wenn du das Spiel am Ende deines Zuges nicht gewinnst, scheidest du aus, und der letzte Spieler, der noch im Spiel ist, gewinnt die Runde.

Das Kartendeck besteht aus 49 Karten mit den Zahlen 1-7, jeweils in den 7 Farben des Regenbogens. Eine 7 sticht eine 6, eine rote 6 sticht eine orangene 6, und so geht es für das ganze Farbspektrum absteigend weiter (Rot, Orange, Gelb, Grün, Blau, Indigo, Violett).



Zum Spielen werden 7 Handkarten an jeden Spieler verteilt. Jeder Spieler erhält eine weitere Karte, die er offen vor sich ablegt. Sie eröffnet die Farbpalette des Spielers.



Eröffne mit der "You are playing Red" ["Du spielst Rot"]-Karte einen Leinwand-Stapel. Die oberste Karte auf dem Leinwand-Stapel bestimmt, welche Regel gerade gilt. Der Spieler, der die Karte mit dem höchsten Rang auf seiner Palette hat, ist gegenwärtig der Beste bei Rot. Daher beginnt der Spieler zu seiner Linken die Runde.

AUFBAU DER ERSTEN RUNDE

DIE HAND DES GEGNERS



DIE PALETTE DES GEGNERS



LEINWAND (REGEL-STAPEL) NACHZIEHSTAPEL

DEINE PALETTE



DEINE HAND



@AsmadiGames



facebook.com/AsmadiGames



15

DEIN ZUG

In deinem Zug musst du eine der folgenden Aktionen ausführen:

1. Eine deiner Handkarten offen auf deine Palette spielen.
2. Eine deiner Handkarten auf der Leinwand ablegen, um das Spiel mit der Regel dieser Karte zu bestimmen. Dieses neue Spiel musst du jetzt gewinnen (siehe rechts).
3. Eine deiner Handkarten auf deine Palette spielen UND DANN eine Karte auf der Leinwand ablegen. Jetzt musst du das Spiel gewinnen.
4. Passen und verlieren. Für diese Aktion entscheidest du dich vielleicht, wenn du Advanced Red7 [Rot7 für Fortgeschrittene] spielst, da du dadurch die Punktzahl deiner Gegner einschränken kannst. Wenn du keine Handkarten mehr hast, musst du diese Aktion wählen.

Wenn du das Spiel am Ende deines Zuges nicht gewinnst, verlierst du und scheidest aus. Lege deine Handkarten und deine Palette verdeckt ab. Wenn du deinen Zug als einziger verbleibender Spieler beginnst, gewinnst du die Runde!

Du gewinnst ein Spiel, wenn du mehr Karten, die die aktuelle Leinwand-Regel erfüllen, auf deiner Palette hast, als jeder andere Spieler. Alle anderen Karten auf deiner Palette werden nicht berücksichtigt. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der unter den Karten, die die aktuelle Leinwand-Regel erfüllen, die höchste Karte besitzt (erst nach Wert, dann gegebenenfalls auch nach Farben). Wenn du keine Karten hast, die die Regel erfüllen (bei Grün oder Violett), gewinnst du nicht. Rechts findest du Beispiele für jede Regel. Wenn du zu Beginn deines Zuges keine Handkarten hast, verlierst du und scheidest aus, da es dir nicht möglich ist, am Ende deines Zuges zu gewinnen.

SPIEL	LEINWAND-REGEL	BEISPIEL
ROT	HÖCHSTE KARTEN	 > 
ORANGE	KARTEN MIT DERSELBEN ZAHL	 > 
GELB	KARTEN MIT DERSELBEN FARBE	 > 
GRÜN	DIE MEISTEN GERADEN KARTEN	 > 
BLAU	VERSCHIEDENFARBIGE KARTEN	 > 
INDIGO	AUFEINANDERFOLGENDE ZAHLEN (Z.B. 4 5 6)	 > 
VIOLETT	DIE MEISTEN ZAHLEN UNTER 4	 > 

ADVANCED RED7 [ROT7 FÜR FORTGESCHRITTENE]

Nachdem du Red7 ein paar Mal gespielt hast, bist du vielleicht bereit für die Regeln für Fortgeschrittene und für die Zwischenrunden-Wertung! Advanced Red7 [Rot7 für Fortgeschrittene] hat zwei Zusatzregeln.



Wenn du eine Karte auf der Leinwand ablegst und die Zahl dieser Karte höher ist als die Anzahl an Karten auf deiner Palette, darfst du eine zusätzliche Karte vom Nachziehstapel ziehen (es sei denn, der Nachziehstapel ist leer).

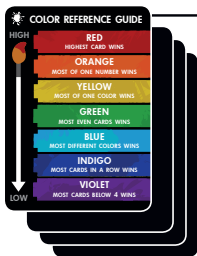


Der Rundengewinner erhält Punkte. Den Wertungsaufbau findest du auf der nächsten Seite.



WERTUNG

Wenn du eine Runde gewinnst, legst du alle für die aktuell geltende Regel relevanten Karten von deiner Palette unter deine Übersichtskarte. Wenn du beispielsweise mit Blau gewonnen hast, indem du die meisten verschiedenfarbigen Karten auf deiner Palette hast, nimmst du die höchste Karte jeder Farbe von deiner Palette und schiebst sie unter deine Übersichtskarte. Die nächsten Handkarten werden ohne diese Karten verteilt, da sie sich jetzt auf deinem Wertungsstapel befinden. Der Punktwert der Karten entspricht den aufgedruckten Zahlenwerten. Sobald nicht mehr genügend Karten verfügbar sind, um an jeden Spieler eine neue Hand zu verteilen, endet das Spiel. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.



**ÜBERSICHTSKARTE
ZUR FARBWERTUNG**

GEWERTETE KARTEN

PUNKTE, UM ZU GEWINNEN

2 SPIELER: 40 PUNKTE

3 SPIELER: 35 PUNKTE

4 SPIELER: 30 PUNKTE

AKTIONSREGELN

Die vier Karten mit den ungeraden Zahlen haben Symbole in den Ecken. Diese bringen für erfahrene Red7-Spieler eine optionale Zusatzregel für Aktionen ins Spiel. Diese kann sowohl im Grundspiel, als auch bei Advanced Red7 [Rot7 für Fortgeschrittene] verwendet werden. Nach dieser Regel **MUSST** du die Aktion einer Karte ausführen (falls möglich), wenn du eine 1, 3, 5 oder 7 auf deine Palette spielst. **Hinweis:** Du **darfst** eine 3 spielen, um eine Karte zu ziehen und diese dann als Regel abzulegen, um im Spiel zu bleiben. Du **darfst nicht** aus reiner Bosheit eine 1 spielen, um eine Karte eines anderen Spielers zu nehmen, wenn du danach nicht im Spiel bleiben kannst.



7

Wähle eine Karte von deiner Palette und lege sie entweder auf der Leinwand ab, oder platziere sie verdeckt auf dem Nachziehstapel. Wenn du sie ablegst, musst du mit der neuen Regel gewinnen.



5

Spiele eine weitere Handkarte auf deine Palette. Danach darfst du weitere Karten auf der Leinwand ablegen.



3

Ziehe eine Karte vom Nachziehstapel.



1

Nimm eine Karte von der Palette eines anderen Spielers und lege sie verdeckt auf den Nachziehstapel. Der andere Spieler darf allerdings nicht weniger Karten auf seiner Palette haben, als du.





GIOCARRE A RED7

2 – 4 giocatori • 5 – 10 minuti

Vincere a Red7 è semplice: basta avere la carta migliore! Ma quante volte cambieranno le regole durante la partita? Chi alla fine del proprio turno non è in vantaggio viene eliminato, e ad aggiudicarsi il round sarà l'ultimo che rimarrà in gioco.

Nel mazzo di Red7 ci sono 49 carte, numerate da 1 a 7 e colorate dei sette colori dell'arcobaleno. Un 7 è sempre più alto di un 6 ma, se si devono confrontare due 6, un 6 Rosso varrà di più di un 6 Arancio, e così via per tutto lo spettro dei colori (Rosso, Arancio, Giallo, Verde, Blu, Indaco, Violetto).



Per giocare a Red7 distribuite una mano di sette carte a ogni giocatore e mettete una carta scoperta davanti a ognuno: questa sarà la prima carta della loro Tavolozza.

Ponete quindi in mezzo al tavolo la carta "Comanda il Rosso": sarà questa la prima carta del Quadro. La carta che sta in cima al Quadro determina le regole del gioco. Poiché all'inizio del round comanda il Rosso, il giocatore in vantaggio è quello che ha nella propria Tavolozza la carta più alta, e la prima persona a giocare sarà quella seduta alla sua sinistra.

PREPARAZIONE

MANO AVVERSARIA



TAVOLOZZA AVVERSARIA



QUADRO (PILA DELLE EGOLE)



MAZZO

LA VOSTRA TAVOLOZZA



LA VOSTRA MANO



@AsmadiGames



facebook.com/AsmadiGames



21

IL VOSTRO TURNO

Nel vostro turno potete effettuare una delle seguenti azioni:

1. Giocare una carta dalla vostra mano mettendola a faccia in su nella vostra Tavolozza;
2. Scartare una carta dalla vostra mano a faccia in su sulla cima del Quadro, sostituendo la regola precedentemente in vigore con quella scritta sulla carta appena scartata. Potete farlo solo se con la nuova regola risulterete il giocatore in vantaggio (cfr tabella a destra);
3. Giocare una carta nella vostra Tavolozza E POI scartare una carta sulla cima del Quadro. Potete farlo solo se con la nuova regola risultate voi il giocatore in vantaggio;
4. Non fare nulla, e venire eliminati. Giocando a Red7 Avanzato potreste volerlo fare di proposito, per limitare il numero di punti fatti da un vostro avversario. Se non avete più carte in mano invece non avete altra scelta.

Se alla fine del vostro turno non sarete riusciti ad andare in vantaggio verrete eliminati. Riponete le carte che tenete in mano a faccia in giù sulla vostra Tavolozza. Se invece sarete rimasti l'unico giocatore ancora in gioco significa che avete vinto il round!

Siete in vantaggio quando nella vostra Tavolozza sono presenti in maggior numero carte che soddisfano la regola vigente rispetto alle Tavolozze degli altri giocatori. Le carte che non soddisfano la regola vanno ignorate. In caso di pareggio sarà in vantaggio il giocatore che possiede la carta più alta tra quelle che soddisfano la regola (considerandone eventualmente anche il colore). Se non avete nessuna carta che soddisfa la regola (nel caso comandi il Verde o il Violetto) non siete in vantaggio.

GIOCO	REGOLA QUADRO	ESEMPIO
ROSSO	CARTA PIÙ ALTA	 > 
ARANCIO	PIÙ CARTE CON LO STESSO NUMERO	 > 
GIALLO	PIÙ CARTE DELLO STESSO COLORE	 > 
VERDE	PIÙ CARTE PARI	 > 
BLU	PIÙ CARTE DI COLORI DIVERSI	 > 
INDACO	PIÙ CARTE IN SCALA	 > 
VIOLETTO	PIÙ CARTE INFERIORI A 4	 > 

RED7 AVANZATO

Dopo che avrete giocato a Red7 un po' di volte potreste voler aggiungere qualche regola avanzata e il punteggio alla fine di ogni round! Red7 Avanzato introduce queste due regole aggiuntive:



Quando si scarta una carta sul Quadro si può pescare una carta aggiuntiva se il numero della carta scartata è superiore al numero di carte presenti nella vostra Tavolozza. Ovviamente questo è possibile solo se nel Mazzo rimangono ancora carte da pescare.

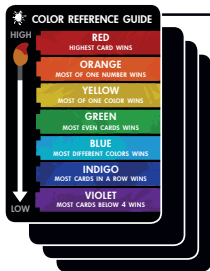


Il vincitore del round ottiene dei punti. Nella pagina successiva trovate come calcolare il punteggio.



PUNTEGGIO

Dopo aver vinto un round, prendete dalla tua Tavolozza tutte le carte che soddisfano la regola in vigore e mettetele sotto la vostra Carta Sommario. Per esempio: se avete vinto mentre comandava il Blu (avendo quindi la Tavolozza con il maggior numero di colori diversi) prenderete dalla tua Tavolozza la carta del valore più alto per ogni colore e le metterete sotto la vostra Carta Sommario. I punti si calcolano sommando il valore numerico di queste carte, e i round successivi si giocheranno senza di esse. Se non rimangono carte sufficienti per giocare un nuovo round la partita termina e il giocatore che avrà totalizzato più punti sarà il vincitore.



**GUIDA AL VALORE
DEI COLORI**

CARTE VINCENTI

PUNTI PER VINCERE

2 GIOCATORI: 40 PUNTI

3 GIOCATORI: 35 PUNTI

4 GIOCATORI: 30 PUNTI

AZIONI

Negli angoli delle carte dispari sono riportate delle icone. Ognuna rappresenta una delle azioni pensate per i giocatori esperti di Red7, che possono essere introdotte sia giocando a Red7 Base che a Red7 Avanzato. Se decidete di giocare utilizzando le Azioni, quando un giocatore aggiunge un 1, 3, 5 o 7 alla propria Tavolozza **DEVE** effettuare l'azione descritta dall'icona, se gli è possibile.



7

Scegliete una carta dalla tua Tavolozza e scartatela sul Quadro oppure a faccia in giù sulla cima del Mazzo. Se decidete di scartarla sul Quadro devi risultare in vantaggio.



5

Aggiungete alla Tavolozza un'altra carta dalla vostra mano. Dopo che avrete aggiunto la carta alla vostra Tavolozza potete ancora scartare sul Quadro, se lo desiderate.



3

Pescate una carta dal Mazzo.



1

Mettete in cima al mazzo una carta presa dalla Tavolozza di un altro giocatore. Non potete farlo se l'avversario ha nella sua Tavolozza meno carte di quante ne avete voi nella vostra.





ESTÁS JUGANDO RED7

2 a 4 jugadores – 5 a 10 minutos

Las reglas de Red7 son simples: ¡al final de tu turno TIENES que ir ganando! Ya sea porque has jugado una carta en tu Área de Juego que te haga ir ganando o porque cambiaste la regla de victoria vigente. Si no vas ganando al final de tu turno, estás eliminado. La última persona que quede en juego, gana.

El Baraja de juego contiene 49 cartas: 7 cartas de cada uno de los 7 colores del arcoíris numeradas del 1 al 7.

Para saber qué carta es más alta, primero se debe comparar su valor numérico y, en caso de empate, compararlas de acuerdo al valor de cada color usando la Guía de Colores como referencia (ver carta Guía de Colores). Ejemplo: un 7 siempre es mayor a un 6, pero cuando comparamos dos 6, un 6 ROJO es mayor que un 6 NARANJA.



SETEO INICIAL

Para comenzar, coloca la carta “Regla Inicial” en el centro de la mesa, la cual formará la Pila de Reglas.

IMPORTANTE: Siempre que alguien juegue una carta en la Pila de Reglas, la deberá colocar arriba de todo. La carta que está arriba en la Pila de Reglas determina cuál es la regla actual de victoria.

A continuación, repártele 7 cartas a cada jugador y luego reparte una carta más, boca arriba, en frente de cada jugador para iniciar su Área de Juego.

El primero en jugar es el jugador que esté a la izquierda del jugador al que le haya tocado la carta más alta en su Área de Juego.

MANO DEL Oponente



ÁREA DE JUEGO DEL Oponente



PILA DE REGLAS



BARAJA

TU ÁREA DE JUEGO



TU MANO

TU TURNO

En tu turno tienes que elegir alguna de las siguientes opciones:

1. Jugar una carta de tu mano boca arriba en tu Área de Juego que te haga ir ganando.
2. Jugar una carta de tu mano en la Pila de Reglas cambiando así la regla de victoria actual por la regla indicada en la carta que jugaste. Solo podés hacerlo si al finalizar tu turno vas ganando.
3. Jugar una carta de tu mano en tu Área de Juego y DESPUÉS jugar una carta de tu mano en la Pila de Reglas. Tienes que jugar la carta en tu Área de Juego primero e ir ganando al final de tu turno.
4. No hacer nada, y perder. Si no te quedan cartas en tu mano, tienes que hacer esto. Puede que quieras hacer esto intencionalmente cuando juegues Red7 con las reglas avanzadas (ver reglas avanzadas) para limitar el número



de puntos que pueda anotar tu oponente.

Si no estás ganando el juego al final de tu turno, pierdes y quedas eliminado. Cuando pierdas, coloca las cartas de tu mano y de tu Área de Juego boca abajo. Si al comenzar tu turno eres el único jugador que queda en juego, ¡ganaste!

¿Qué es “ir ganando”?

Se considera que vas ganando el juego cuando con las cartas de tu Área de Juego cumples la regla de victoria vigente al compararte con las Áreas de Juego de los demás jugadores.

En caso de empate, gana el que tenga la carta más alta (ver página 2).

IMPORTANTE: Al momento de desempatar ignora las cartas de tu Área de Juego que no cumplan con el criterio de la regla vigente.

Si no tienes cartas en tu mano al principio de tu turno, pierdes.

Tabla de ejemplos:

COLOR	REGLA DE VICTORIA	EJEMPLO
ROJO	LA CARTA MÁS ALTA	 > 
NARANJA	MÁS DE UN MISMO NÚMERO	 > 
AMARILLO	MÁS DE UN MISMO COLOR	 > 
VERDE	MÁS NÚMEROS PARES	 > 
CELESTE	MÁS COLORES DIFERENTES	 > 
AZUL	MÁS CARTAS EN ESCALERA	 > 
VIOLETA	MÁS CARTAS MENORES A 4	 > 

Algunas aclaraciones:

Regla NARANJA: si todos tienen 1 sola carta de un mismo número gana el que tenga la carta más alta.

Regla AMARILLA: si todos tienen 1 sola carta de un mismo color gana el que tenga la carta más alta.

Regla VERDE: en caso de empate gana el que tenga la carta par más alta.

Regla CELESTE: si todos tienen 1 solo color gana el que tenga la carta más alta.

Regla AZUL: si nadie tiene cartas en escalera gana el que tenga la carta más alta.

Regla VIOLETA: a la hora de desempatar, la carta más alta obviamente es el 3 ROJO.

REGLAS AVANZADAS

Una vez que hayas jugado Red7 varias veces, estarás listo para algunas reglas avanzadas. Red7 avanzado tiene 2 reglas opcionales adicionales.

Puedes jugar con ambas o con la que elijas.



Cuando juegas una carta en la Pila de Reglas, si el número de esa carta es mayor al número total de cartas en tu Área de Juego puedes robar una carta adicional del Baraja (siempre y cuando queden cartas en el Baraja).



Jugar por Rondas. El ganador de cada Ronda suma puntos. (Lee la página siguiente para saber cómo se suman los puntos).

JUGANDO POR RONDAS

Cuando ganes una Ronda, quédate con todas las cartas de tu Área de Juego que cumplan con la regla vigente y colócalas debajo de tu carta de Guía de Colores.

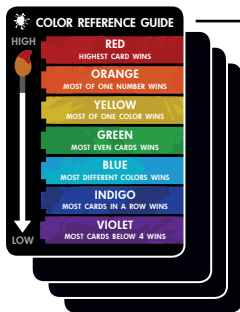
Ejemplos:

- Si ganas con la regla CELESTE (más colores diferentes), quédate con la carta más alta de cada color de tu Área de Juego.
- Si ganas con la regla VERDE (más cartas con números pares) quédate con todas las cartas pares.

La siguiente Ronda se juega SIN esas cartas ya que están ahora en tu Pila de Puntos. Cada carta da tantos puntos como su número indica.

Si al finalizar una Ronda algún jugador tiene los puntos necesarios para ganar -o si no quedan cartas suficientes en el Baraja para jugar una nueva Ronda- el juego termina y el jugador con más puntos gana.





**TU GUÍA
DE COLORES**

TU PILA DE PUNTOS

PUNTOS PARA GANAR

2 JUGADORES: 40 PTS.

3 JUGADORES: 35 PTS.

4 JUGADORES: 30 PTS.

ACCIONES (REGLA OPCIONAL)

Como podrás observar, todas las cartas con números impares tienen íconos en sus esquinas. Estos íconos representan una acción (regla opcional) pensada para los jugadores de Red7 más experimentados.

Si decides jugar con esta regla, cada vez que juegues un 1, 3, 5, o 7 en tu Área de Juego, estarás obligado a hacer la acción indicada por el ícono de la carta (siempre y cuando sea posible).



Elige una carta de tu Área de Juego. DEBES jugarla en la Pila de Reglas o colocarla (boca abajo) arriba del Baraja. Solo puedes jugarla en la Pila de Reglas si hace que vayas ganando.



Juega inmediatamente otra carta de tu mano en tu Área de Juego (recuerda que luego también puedes optar por jugar una carta en la Pila de Reglas, pero solo DESPUÉS de terminar de jugar cartas en tu Área de Juego).



Roba una carta del Baraja. Si no quedan cartas en el baraja, no pasa nada.



Elige a otro jugador, quítale una carta de su Área de Juego y colócala (boca abajo) arriba del Baraja. No puedes elegir a un jugador que tenga menos cartas en su Área de Juego que tú en la tuya.

Created by Carl Chudyk & Chris Cieslik

Graphic Design by Alanna Cervenak

**Playtested by Lindsay Garside, Kat Dutton,
Julia Urquhart, Shuai Li Fang**

Editing by Tanis O'Connor

**Translators: Manuel Ingeland, Stefano Bonora,
Stéphane Athimon, Bureau de Juegos**

**Inspired by 7Deck by Andrew Greene &
Denis Moskowitz**

Rules v1.2

©Asmadi Games, 2015

