

Red7

ZASADY GRY wersja 1.2

Zobacz instrukcję
video!

YouTube

LG LUCRUM
GAMES

 **Asmadi**
GAMES

JAK GRAĆ W RED7?

wersja 1.2

2 – 4 graczy • 5 – 30 minut

W podstawowej wersji gra jest bardzo szybka – trwa jedną rundę, w której gracze po kolei rozgrywiają swoje tury. Rundę wygrywa ten, kto **JAKO JEDYNY POZOSTANIE W GRZE**. Żeby pozostać w grze, **NA KOŃCU KAŻDEJ SWOJEJ TURY MUSISZ WYGRYWAĆ**. Jeśli nie jesteś liderem, **ODPADASZ!**

Talia do gry składa się z 49 kart w siedmiu kolorach tęczy, ponumerowanych od 1 do 7. Liczba 7 jest zawsze wyższa od 6. Czerwona szóstka jest zawsze wyższa od szóstki pomarańczowej, ta z kolei od szóstki żółtej – **decyduje kolejność kolorów** na tęczy (czerwony, pomarańczowy, żółty itd.). Porównując karty w grze, **najpierw bierzecie pod uwagę liczbę na tych kartach, a gdyby była ona taka sama, wówczas o wygranej decyduje kolor karty**.



By rozpocząć grę w Red7, rozdajcie graczom po **7 kart**, a następnie połączcie przed każdym z nich po **1 odkrytej karcie**. W ten sposób każdy z graczy rozpoczyna swoją **PALETĘ**, do której będzie zagrywał kolejne karty podczas gry.

Teraz połóżcie na środku stołu czerwoną kartę z napisem „**KARTA ROZPOCZYNAJĄCA**”. Zapoczątkuje ona stos kart **TŁO**, w którym wierzchnia karta określać będzie regułę obecnie obowiązującą w grze. Następnie wyłóńcie **gracza rozpoczynającego**. Zostaje nim osoba siedząca po lewej stronie gracza, który posiada w swojej **PALECIE** najwyższą kartę.

PRZYGOTOWANIE GRY

RĘKA PRZECIWNIKA



PALETA PRZECIWNIKA



TŁO



STOS DOBIERANIA

TWOJA PALETA



TWOJA RĘKA

PRZEBIEG TURY W GRZE

W swojej turze **MUSISZ wykonać dokładnie jedną** z poniższych akcji:

1. Zagraj odkrytą kartę ze swojej ręki do swojej PALETY.*
2. Zagraj odkrytą kartę ze swojej ręki na TŁO, aby zmienić regułę obecnie obowiązującą w grze. Po tym zagraniu musisz wygrywać.
3. Zagraj odkrytą kartę ze swojej ręki do swojej PALETY, A NASTĘPNIE zagraj odkrytą kartę z ręki na TŁO. Po tym zagraniu musisz wygrywać.
4. Spasuj i przegraj. Możesz chcieć zrobić to celowo w wariantcie gry „Red7 dla zaawansowanych”, aby Twój przeciwnik zdobył wówczas możliwie jak najmniej punktów w rundzie. Natomiast jeżeli nie posiadasz już kart na ręce, również musisz wykonać tę akcję.

*jeśli jednak nie wygrywasz na końcu swojej tury – odpadasz z gry.

BARDZO WAŻNE: Jeżeli na końcu swojej tury nie wygrywasz, wówczas odpadasz z gry, a swoje karty (w PALECIE i na ręce) kładziesz zakryte na stół. Jeśli natomiast jako jedyny pozostałeś w grze – wygrywasz rundę!

WYGRYWASZ, gdy NA KOŃCU SWOJEJ TURY posiadasz w swojej PALECIE **najwięcej kart** spełniających regułę obecnie obowiązującą w grze. **Wyjątkiem jest reguła czerwona** (musisz posiadać najwyższą kartę). W przypadku remisu porównajcie **najwyższe karty** każdego z graczy, które spełniają regułę obecnie obowiązującą w grze: **najpierw porównajcie liczby** na tych kartach, a następnie, jeśli to konieczne, ich **kolor** (patrzcie strona 6).

Natomiast w sytuacji, gdy na końcu Twojej tury obowiązuje właśnie reguła **zielona** lub **fioletowa**, a Ty nie posiadasz przynajmniej jednej karty w PALECIE, która spełnia tę regułę, wówczas **PRZEGRYWASZ** i odpadasz z gry.

PRZEGRYWASZ również w sytuacji, w której **nie posiadasz już kart** na ręce **na początku swojej tury**, ponieważ nie jesteś w stanie zrobić nic, aby wygrywać na końcu swojej tury.

Przykłady dla każdej reguły występującej w grze znajdziecie w tabelce na następnej stronie.

KOLOR KARTY	OBOWIĄZUJĄCA REGUŁA	PRZYKŁAD
CZERWONA	NAJWIŻSZA KARTA	 > 
POMARAŃCZOWA	NAJWIĘCEJ KART Z TYMI SAMYMI LICZBAMI	 > 
ZÓŁTA	NAJWIĘCEJ KART TEGO SAMEGO KOLORU	 > 
ZIELONA	NAJWIĘCEJ KART Z LICZBAMI PARZYSTYMI	 > 
NIEBIESKA	NAJWIĘCEJ KART W RÓŻNYCH KOLORACH	 > 
INDYGO	NAJWIĘCEJ KART Z KOLEJNYMI LICZBAMI	 > 
FIOLETOWA	NAJWIĘCEJ KART Z LICZBAMI PONIŻEJ 4	 > 

Uwaga: Na kartach opisano tylko skrótowo powyższe reguły, gdyż pełne objaśnienie jest za długie. Dlatego np. opis na karcie zielonej (LICZBY PARZYSTE) należy rozumieć tak, że wygrywa gracz posiadający NAJWIĘCEJ kart z liczbami parzystymi, a opis na karcie fioletowej (LICZBY PONIŻEJ 4) oznacza, że wygrywa gracz posiadający NAJWIĘCEJ kart z liczbami poniżej 4 itd.

RED7 DLA ZAAWANSOWANYCH

REKOMENDOWANY
WARIANT GRY!

Kiedy zagracie już w **Red7** kilka razy i w miarę dobrze poznacie grę, możecie wprowadzić do niej dwie dodatkowe zasady:



Kiedy zagrywacie kartę na TłO i liczba na tej karcie jest **wyższa od ilości kart w Waszej PALECIE**, wówczas możecie dobrać na rękę dodatkową kartę ze stosu doborania (chyba że stos ten jest pusty).



Zdobywacie punkty za wygraną rundy (wyczerpujące informacje na ten temat znajdziecie na stronie 7).

SPRAWDZ, KTO WYGRYWA

KTO WYGRYWA?

Ten, kto w PALECIE ma najwięcej kart spełniających obecnie obowiązującą regułę.

↓ Remis? ↓

Ten, kto ma najwyższą liczbę na tych kartach.

↓ Wciąż remis? ↓

Jeśli karty mają tę samą liczbę, wygrywa kolor, który jest najbliższ czerwonego.



The diagram is a vertical flowchart on a white background with rounded corners. At the top, a black banner contains the text 'KTO WYGRYWA?' in colorful letters. Below this, a row of colorful paint splashes (red, yellow, green, blue, purple) is shown. The first section features a black spider icon, a text box explaining the rule, and two white card icons with 'VS' between them; the right card has a crown. A black bar with white arrows and the text 'Remis?' follows. The second section features another spider icon, a text box, and two cards with numbers '4' and '6' and 'VS' between them; the '6' card has a crown. A third black bar with white arrows and the text 'Wciąż remis?' follows. The final section features a spider icon, a text box, and two cards with numbers '4' and '4' and 'VS' between them; the right card has a crown.

Ten sam przykład znajdziecie na dwóch kartach pomocy w talii.

W początkowych rozgrywkach połóżcie je na stole, aby gracze nie mieli wątpliwości podczas sprawdzania kto wygrywa.

PUNKTACJA

Jeśli wygrasz rundę, zbierz ze swojej PALETY wszystkie karty spełniające aktualnie obowiązującą regułę i połóż je pod swoją kartą pomocy z opisem REGUŁ WYGRYWAJĄCYCH. **PRZYKŁAD:** jeśli wygrałeś przy obowiązującej w grze regule niebieskiej (najwięcej kart w różnych kolorach), wówczas zbierasz najwyższe karty w każdym kolorze znajdującym się w Twojej PALETCIE i kładziesz je pod ww. kartę pomocy.

Rozdanie kart w kolejnej rundzie w grze odbywa się już bez tych kart, ponieważ stanowią one od teraz Twój stos kart punktujących. Liczby na tych kartach odpowiadają ilości zdobytych przez Ciebie punktów.



**KARTA POMOCY
„REGUŁA WYGRYWAJĄCA”**

KARTY PUNKTUJĄCE

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

2 GRACZY – 40 PUNKTÓW

3 GRACZY – 35 PUNKTÓW

4 GRACZY – 30 PUNKTÓW

Jeśli wystąpi sytuacja, w której nie ma już wystarczającej ilości kart, aby rozdać je wszystkim graczom, wówczas gra kończy się, a zwycięzcą jest gracz posiadający największą liczbę punktów.

RED7 DLA EKSPERTÓW

(DODATKOWA AKCJA)

Wariant ten rekomendujemy graczom doświadczonym w **Red7**. Łączycie go albo z zasadami podstawowymi, albo z zasadami dla zaawansowanych graczy.

Karty z liczbami nieparzystymi posiadają w swoich rogach ikony. Pozwalają one na wykonanie dodatkowej akcji po zagraniu takiej karty. W tej zasadzie opcjonalnej, jeżeli zagrasz do swojej PALETY kartę z liczbą 1, 3, 5 lub 7, wówczas, jeśli masz taką możliwość, **MUSISZ** wykonać dodatkową akcję przypisaną do tej karty.



7

Wybierz kartę ze swojej PALETY. Następnie połóż ją zakrytą na wierzch stosu dobierania albo zagraj ją na TŁO.

Jeżeli łączycie wariant „ekspert” z zasadami „Red7 dla zaawansowanych”: gdy wybierzesz kartę ze swojej PALETY, a następnie zagrasz ją na TŁO, wówczas nie dobierasz dodatkowej karty ze stosu dobierania na rękę.



5

Zagraj dodatkową kartę z ręki do PALETY.

Jeżeli po tym zagraniu nie masz na ręce żadnych kart, zignoruj tę akcję. Z kolei, gdy dodatkowa zagrana karta posiada ikonę akcji, wykonaj ją.



3

Weź kartę ze stosu dobierania. Jeśli w stosie nie ma już kart, po prostu zignoruj tę akcję.


Możesz zagrać kartę z liczbą 3 do swojej PALETY, aby spróbować pozostać w grze, licząc na to, że dociągnięta karta ze stosu dobierania będzie w potrzebnym Ci kolorze. Zgodnie z zasadami podstawowymi będziesz mógł zagrać ją na TŁO, aby zmienić obecnie obowiązującą regułę na taką, która pozwoli Ci wygrywać na końcu swojej tury.




1

Weź kartę z PALETY innego gracza i połóż ją zakrytą na wierzch stosu dobierania. Nie możesz wybrać gracza, który ma w swojej PALECCIE mniej kart niż Ty.

UWAGA! Grając w ten wariant koniecznie pamiętaj o dwóch następujących zasadach:

 Nie możesz zagrać karty z liczbą 1, 3, 5 lub 7, jeżeli nie będziesz wygrywał na końcu swojej tury (w innej fazie swojej tury nie musisz wygrywać).

 Po zagraniu ww. kart i wykonaniu akcji do nich przypisanych wciąż możesz zagrać kartę na TŁO (patrz akcja nr 3 na stronie 4).

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

Tłumaczenie na język polski:

Krzysztof Wasyliszyn

Polska edycja: Lucrum Games,

Wydawnictwo Lucrum Sp. z o.o.

www.lucrumgames.pl

f /lucrumgames

Dystrybucja: Wydawnictwo Lucrum,

ul. Podwale 47, 43-300 Bielsko-Biała

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

Zasady gry: wersja 1.2

©Asmadi Games, 2015





Zagraj raz!

Wpadniesz jak śliwka w kompot!

**Gra ze śliwką na okładce
i liczbą PI w tle**
to soczysta
gra karciana.
Mieszanka strategii,
spostregawczości,
negatywnej interakcji
i świetnej zabawy.



Proste zasady, ciekawa
mechanika i zaskakujący
temat. Bardzo przyjemna,
ciągnąca gra! Polecam!
Gry planszowe u Wookiego




Dołącz do nas:
[f/lucrumgames](https://www.facebook.com/lucrumgames)

MICHAEL RIENECK
INTRYGANCI

MUST HAVE!
ZNADPLANSZY.PL

WYŚMIENITA!
GAMESFANATIC.PL

REWELACYJNE
WYDANIE!
GAME TROLL TV



**ZŁA I WREDNA GRA!
DLATEGO JEST TAK BARDZO DOBRA!**

Red7



POBIERZ NA TELEFON

box.red7rules.com