

Jason Tagmire

Siedem

Dla 2-4 graczy w wieku 10+

Od zarania dziejów liczbie 7 przypisywano wyjątkowe znaczenie i cechy magiczne. Miała stanowić źródło ponadnaturalnych mocy oraz klucz do wytłumaczenia niezwykłych wydarzeń.

W grze „Siedem” to ty dysponujesz wszystkimi nadprzyrodzonymi atrybutami siedmiu najsłynniejszych liczb 7 w całej historii ludzkości. Użyj swoich umiejętności, aby wykorzystać drzemiącą w nich moc do pokonania przeciwników .

CEL GRY

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów z 3 kart, które pod koniec rozgrywki gracz zachowa na ręce.

ELEMENTY GRY

49 standardowych kart
(po 7 z każdego typu)

4 karty pomocy
instrukcja

Wartość = 5

Kolor = Pomarańczowy

Moc = Cnoty główne



PRZYGOTOWANIE GRY

Potasuj karty standardowe i rozdaj po 3 z nich każdemu graczowi. Pozostałe karty połóż na środku stołu – utworzą one talię dobierania.

Odkryj górną kartę z talii dobierania i stwórz z niej pierwszą kolumnę dla odkrytego typu karty.

W trakcie gry, po zagranie przez graczy następnych typów kart, dodawane będą nowe kolumny.

Gracz, którego wiek jest podzielny przez 7, rozpoczyna grę. W przypadku, gdy większa liczba graczy spełnia to kryterium – lub nikt go nie spełnia – grę rozpoczyna najmłodsza osoba.

TURA GRY

Skrót tury gracza: zagranie karty z ręki → aktywacja mocy karty → dobranie karty z talii dobierania

† Wybierz jedną kartę z ręki i zagraj ją na stół, umieszczając w kolumnie przeznaczonej dla danego typu kart (wyjątek: karty *Etapów życia* i kolory atutowe).

† Jeśli na stole nie ma jeszcze kolumny przeznaczonej dla kart danego typu, musisz stworzyć dla nich nową kolumnę. (wyjątek: karty *Etapów życia* i kolory atutowe).

† Karty należy dokładać do kolumn w taki sposób, aby gracze widzieli typ, liczbę i kolor pozostałych kart w kolumnie.

† Po umieszczeniu karty w kolumnie zostaje aktywowana przypisana do niej moc.

† Na końcu swojej tury uzupełnij rękę do stanu 3 kart, dobierając brakujące karty z talii dobierania.



PRZYKŁAD GRY

Przed przeczytaniem przykładu warto zapoznać się z mocami kart: Kolory, Etapy życia i Fortuny (patrz: Moce kart)

W większości przypadków karty należy układać w odpowiadających im kolumnach (Cuda świata do kolumny Cudów świata, Morza do kolumny Mórza itd.). Spowoduje to aktywowanie przypisanej do nich mocy. Na przykład:

- 1) Karta Kolorów została dołożona do kolumny Kolorów. Zmienia ona kolor atutowy z czerwonego na niebieski. Zdarzają się jednak sytuacje pozwalające na dokładanie kart do innych kolumn. Oto one:
- 2) Kolejny gracz dołożył kartę Etapów życia do kolumny Cnót głównych, ponieważ karty Etapów życia można zawsze zagrywać do dowolnej kolumny, przyspieszając w ten sposób moment zakończenia gry. Karta ta nie aktywuje jednak mocy przypisanej do kart pochodzących z tej kolumny.
- 3) Na tym etapie gry kolorem atutowym jest kolor niebieski, dlatego karty w kolorze niebieskim mogą być dokładane do każdej kolumny w celu wykorzystania



mocy kart przypisanych do tej kolumny. Dzięki temu kartę Cudów świata „Piramida Cheopsa” można dołożyć do dowolnej kolumny w celu aktywacji mocy przypisanej do pochodzących z niej kart. W tym przykładzie została ona umieszczona w kolumnie Fortun, a więc gracz wykorzystuje moc kart Fortun: Wybiera na głos liczbę 4 i odwraca wierzchnią kartę z talii dobierania.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra natychmiastowo kończy się w momencie, gdy w którejkolwiek kolumnie znajdzie się 7 kart. Gracz, który zagrał kartę kończącą grę nie dociąga trzeciej karty do ręki. Obraca zagrana kartę w danej kolumnie, ponieważ posłuży mu ona do ustalenia jego końcowej punktacji.

UWAGA!

Moc przypisana do tej karty nie jest aktywowana.

USTALANIE ZWYCIĘZCY

Zwycięzcą zostaje gracz, którego łączna wartość kart jest najwyższa.

Gracze sumują wartości wszystkich posiadanych przez siebie *na ręce kart* oraz tych wyłożonych przed sobą na stole za pomocą mocy przypisanej do *Fortun*.

Gracz, który dołożył do kolumny kartę kończącą rozgrywkę, dolicza do swojego wyniku jej wartość.

Wartość każdej karty jest równa liczbie znajdującej się na jej awersie, z następującymi wyjątkami:

† Gracz uzyskuje 2 punkty za każdą kartę wyłożoną przed sobą na stole za pomocą mocy przypisanej do *Fortun*.

† Każda karta wyłożona w kolumnie *Etapów życia* zeruje kolejne karty o najwyższej wartości (zobacz: karty *Etapów życia* na stronie 7).

† Kartom w końcowym kolorze atutowym przypisuje się najwyższą możliwą wartość punktową, czyli tą nie anulowaną przez karty *Etapów życia* (zobacz: karty *Etapów życia* na stronie 7).

W przypadku remisu zwycięzcą zostaje gracz posiadający na ręce niezerową kartę o najniższej wartości. Jeśli mimo to nie został wyłoniony zwycięzca, gra kończy się wygraną wszystkich remisujących ze sobą graczy.

Jeśli gra zakończyłaby się w układzie kolumn przedstawionym na poprzednich stronach, punktacja przedstawiałaby się następująco:



Gracz 1 zdobywa 9 punktów, ponieważ ma na ręce kartę FIOLETOWĄ 5 (o wartości 5 punktów – bez zmian), CZERWONĄ 4 (o wartości 4 punktów – bez zmian) i ZIELONĄ 7 (o wartości 0 punktów, ponieważ w kolumnie *Etapów życia*

znajdują się 2 karty, które anulują dwie najwyższe wartości kart – w tym przypadku 7 i 6).

Gracz 2 zdobywa 12 punktów, ponieważ ma na ręce kartę POMARAŃCZOWĄ 5 (o wartości 5 punktów – bez zmian), CZERWONĄ 2 (o wartości 2 punktów – bez zmian) i NIEBIESKĄ 6 (o wartości 5 punktów – gracz nie może uzyskać za nią 6 punktów, ponieważ druga karta w kolumnie *Etapów życia* anulowała karty o wartości 6 punktów; gracz otrzymuje jednak 5 punktów, gdyż jako kolor atutowy został ustalony kolor niebieski, dzięki czemu wszystkie karty w tym kolorze przyjmują najwyższą możliwą dla niego wartość).

Jeśli którykolwiek z graczy miałby wyłożone przed sobą na stole karty za pomocą mocy przypisanej do *Fortun*, otrzymałby za każdą z nich dodatkowe 2 punkty.



MOCE KART

ETAPY ŻYCIA

W trakcie gry:

Karty *Etapów życia* można dokładać do każdej kolumny w celu przyspieszenia momentu zakończenia rozgrywki. Nie zapewniają one żadnych dodatkowych korzyści graczom, którzy je zagrywają. Karta *Etapów życia* nie wpływa na zmianę koloru atutowego, gdy umieszcza się ją w kolumnie *Kolorów*.

Zakończenie gry:

Każda karta *Etapów życia* znajdująca się pod koniec gry w kolumnie *Etapów życia* zeruje wartość kolejnych najwyższych kart. Oznacza to, że 1 karta *Etapów życia* sprawia, iż pod koniec gry przy podliczaniu punktów wszystkie karty o wartości 7 są warte 0 punktów; 2 karty *Etapów życia* powodują, że wszystkie karty o wartości 7 i 6 są warte 0 punktów i tak dalej.

KOLORY

W trakcie gry:

Ostatnia karta *Kolorów* dołożona do kolumny *Kolorów* wyznacza kolor atutowy. Karty o aktualnym kolorze atutowym mogą być dokładane do każdej kolumny w celu wykorzystania mocy kart przypisanych do tej kolumny. Karty *Etapów życia* nie wpływają na kolumnę kart *Kolorów*, gdy są w niej umieszczane. Sprawia to, że kolor atutowy jest zawsze wyznaczony przez ostatnią dołożoną do tej kolumny kartę *Kolorów*.

Zakończenie gry:

Karty w kolorze atutowym (tj. karty o tym samym kolorze co ostatnia karta umieszczona w kolumnie *Kolorów*) znajdujące się w rękach graczy przyjmują najwyższą dostępną im wartość. Na przykład, jeśli w trakcie gry w kolumnie *Etapów życia* znalazły się dwie karty *Etapów życia*, oznacza to, że anulowano wartości 7- i 6-punktowych kart. Każda karta w kolorze atutowym przyjmie więc wartość 5.

GRZECHY GŁÓWNE

Wybierz przeciwnika. Zabierz jedną losową kartę z jego ręki i dołóż ją do odpowiedniej kolumny. Jeśli karta ta jest kartą w kolorze atutowym lub kartą *Etapów życia*, możesz wybrać miejsce, w którym ją umieścisz. Moc karty nie zostaje aktywowana (z wyjątkiem faktu, że dołożenie karty do kolumny *Kolorów* zmieni aktualny kolor atutowy, a dołożenie karty do kolumny kart *Etapów życia* przyspieszy moment zakończenia rozgrywki i anuluje wartość kolejnej najwyższej karty przy podliczaniu punktów). Twój przeciwnik dobiera kolejną kartę.

CNOTY GŁÓWNE

Dobierz 1 kartę z talii dobierania i umieść ją w swojej ręce, a następnie zagraj na stół inną kartę z ręki.

FORTUNY

W trakcie gry:

Wybierz na głos liczbę (np. 6) lub kolor (np. czerwony) i odwróć wierzchnią kartę z talii dobierania. Jeśli karta ta pasuje do wybranego koloru lub liczby, połóż ją odkrytą (awersem do góry) przed

sobą. W innym przypadku odrzuć ją z gry. Pod koniec gry otrzymasz za nią dodatkowe 2 punkty.

Zakończenie gry:

Pod koniec gry gracz uzyskuje 2 punkty za każdą kartę wyłożoną przed sobą na stole za pomocą mocy przypisanej do *Fortun*.

MORZA

Dobierz do ręki ostatnią kartę z dowolnej kolumny. Nie dobierasz karty na końcu swojej tury.


CUDA ŚWIATA

Obejrzyj dowolną kombinację 3 kart z rąk przeciwników i/lub znajdujących się na wierzchu talii dobierania. Karty dobrane z talii dobierania umieść z powrotem na jej wierzchu w dowolnej kolejności rewersem do góry.





FOXGAMES

© 2016 Grupa Wydawnicza Foksal
Wszelkie prawa zastrzeżone.
Grupa Wydawnicza Foksal Sp. z o.o.
Al. 3 Maja 12, 00-391 Warszawa
www.foxgames.pl
 /FOXGAMESpl



© 2015 Gyphon Games

Autor: Jason Tagmire
Opracowanie: Ralph H. Anderson
Ilustracje: Fabrice Weiss
Wydawca: Wojciech Rzadek
Tłumaczenie: Tomasz Lanczewski
Redakcja: Tomasz Chmielik
Korekta: Marta Kania
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Opracowanie graficzne: Adam P. McIver
DTP: Cezary Szulc