



# 7 Red

ПРАВИЛА ИГРЫ

Првил просты: соберите самую лучшую комбинацию карт, чтобы лидировать в конце хода. Но в любой момент првил могут поменяться — и победная комбинация становится проигрышной! Если в конце вашего хода вы не лидируете, то выбываете из турнира. Последний, кто не выбыл, побеждает.

## СОСТАВ ИГРЫ

- ⊗ 49 карт с номиналом от 1 до 7, всех семи цветов радуги
- ⊗ 1 начальный комплект
- ⊗ 4 пакеты по цветам и значениям
- ⊗ 2 пакеты по действиям
- ⊗ Првил игры



Всего в колоде 49 карт номиналом от 1 до 7, всех семи цветов радуги. Семёрка всегда сильнее шестёрки, но красная шестёрка сильнее оранжевой, поскольку в радуге оранжевый цвет идёт после красного. Последовательность цветов радуги (от «старшего» цвета к «младшему»): красный, оранжевый, жёлтый, зелёный, голубой, синий, фиолетовый. При определении старшинств всегда учитывайте сначала номинал карты, потом — цвет.



Перед началом партии раздайте каждому игроку **7 карт на руку**. После этого выложите перед каждым 1 случайную карту из колоды лицевой стороной вверх — это **первая карта палитры** игрока.



Положите в центре стол **начальную карту**. Это — **холст**. Верхняя к рт холст определяет пр вилу, по которому игроки могут выигр ть. По текущему пр вилу побежд ет игрок с с мой ст ршей к ртой в п литре. Игрок слев от него ходит первым.

К ждый игрок получ ет п мятку по цвет м.

## ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ К ПЕРВОМУ ХОДУ



Палитра  
соперника



Рука соперника



Памятка



Игровая  
колода



Холст  
(стопк пр вил)



Памятка



Ваша рука



Ваша  
палитра

## ХОД ИГРЫ

В свой ход игрок должен выполнить одно из этих действий:

1. Выложить карту с руки лицевой стороной вверх в свою пилитру.
2. Выложить карту с руки наверх холста, чтобы изменить текущее правило. Вы должны лидировать по выложенному правилу.
3. Выложить карту с руки в свою пилитру, затем выложить карту с руки наверх холста, чтобы изменить текущее правило. Вы должны лидировать по выложенному правилу.
4. Сопоставить и проиграть. Это действие может быть вам выгодно, если вы играете в усложнённый вариант игры (см. стр. 6) и хотите уменьшить количество победных очков, которые получит ваш соперник. Вы обязаны выполнить это действие, если у вас в руке нет карты.

**Если вы не лидируете в конце своего хода по текущему правилу, то проигрываете и выбываете из раунда.** В этом случае положите карты с руки и свои карты пилитры лицевой стороной вниз перед собой.

**Если в начале вашего хода вы — последний, кто остался в игре, то вы побеждаете в раунде!**

***Пример:** сейчас действует красное правило. У Алексея в палитре жёлтая четвёрка, зелёная двойка и синяя шестёрка. Посмотрев карты в палитрах (как своей, так и соперников), он понимает, что не может выложить старшую карту, поскольку у одного из соперников уже лежит красная шестёрка. У Алексея нет карт, которые могли бы побить её. Он может спасовать, но тогда автоматически проигрывает. Алексей может выложить карту наверх холста, чтобы изменить текущее правило, но он должен лидиро-*

вать по новому правилу. Для этого ему необходимо положить в свою палитру ещё одну карту. Наконец выбрав действие, игрок сначала выкладывает в свою палитру синюю четвёрку, а затем кладёт на верх холста оранжевую пятёрку, тем самым меняя правило. Он лидирует по этому правилу.



**Оранжевый:**  
больше всего карт  
одного номинала



Вы лидируете, если в в шей п литре больше к рт, отвеч ющих текущему пр вилу холст , чем у других игроков. Ост льные к рты в шей п литры не учитыв ются. При р венстве лидирует претендент с с мой ст ршей к ртой, отвеч ющей пр вилу холст . Сн ч л ср внив ются номин лы с мых ст рших к рт игроков и з тем, при необходимости, цвет . Если (в случ е зелёного или фиолетового пр вил) в в шей п литре нет к рт, отвеч ющих пр вилу холст , вы не можете получить лидерство. Если в н ч ле в шего ход ув сн руке нет к рт, вы проигрыв ете и выбыв ете из р унд . Примеры приведены в т блице н стр. 6. Для соответствия пр вилу холст дост - точно одной к рты.

**Пример:** игра идёт по голубому правилу (больше всего карт разных цветов). У Алексея в палитре красная семёрка, оранжевая семёрка и синяя единица. У его соперника — зелёная семёрка, голубая семёрка и жёлтая четвёрка. Карты в палитрах обоих игроков одинаково отвечают голубому правилу. Игроки смотрят номинал самых старших карт, отвечающих текущему правилу. У обоих игроков самой старшей картой является семёрка, поэтому игроки смотрят цвет. Поскольку красный цвет — старший, лидирует игрок с красной семёркой.



**Голубой:**  
больше всего карт  
разных цветов



## ЦВЕТ и ПРАВИЛО

## ПРИМЕР



**Красный:** старшая карта



**Оранжевый:** больше всего карт одного номинала



**Жёлтый:** больше всего карт одного цвета



**Зелёный:** больше всего чётных карт



**Голубой:** больше всего карт разных цветов



**Синий:** больше всего карт, идущих по порядку (например, 4 5 6)



**Фиолетовый:** больше всего карт номиналом меньше 4



## УСЛОЖНЁННЫЙ ВАРИАНТ

Сыграв в несколько партий, попробуйте усложнённый вариант игры, так же проводить подсчёт очков между раундами.

В усложнённом варианте есть два дополнительных правила:

1. Выложив карту наверх холста, вы можете взять дополнительную карту из колоды (если в ней ещё не закончились карты). Это можно сделать, только если номинал карты, которую вы выложили наверх холста, больше, чем количество карт в вешейп-литре.
2. Игрок, победивший в раунде, получает победные очки. См. «Подсчёт очков».

**Пример:** у Игоря в палитре выложены жёлтая четвёрка, зелёная двойка и синяя шестёрка. Он выкладывает в свою палитру синюю четвёрку, а затем кладёт на верх холста оранжевую пятёрку, тем самым меняя правило. Он лидирует по этому правилу. Поскольку номинал карты, положенной на верх холста, больше, чем количество карт в палитре игрока, он берёт на руку карту из колоды.

**5** **Оранжевый:**  
больше всего карт  
одного номинала

**4** **2** **6** **4**



## ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Если вы победили в раунде, возьмите из своей палитры все карты, отвечающие текущему правилу холста, и отложите их под вешку. Например, если вы победили, собрав больше всего карт разных цветов, возьмите карты с самых высоких номиналов каждого цвета из своей палитры и отложите их под вешку. Отложенные карты используются для подсчёта очков в конце игры и не возвращаются в колоду. Каждый раунд приносит количество очков, равное её номиналу. Каждый только один из игроков не берёт определённое количество очков (см. таблицу ниже), игра заканчивается. Также игра заканчивается, если карт в колоде не хватит для того, чтобы в начале нового раунда каждый игрок получил новую руку (и первую карту в палитру). Победит игрок, набравший больше всего очков.



## КОЛИЧЕСТВО ОЧКОВ ДЛЯ ПОБЕДЫ

2 игрока: 40 очков

3 игрока: 35 очков

4 игрока: 30 очков


**Пример:** из игры выбыли все игроки, кроме одного. В начале своего хода он становится победителем в раунде. В его палитре выложены жёлтая четвёрка, зелёная двойка, синяя шестёрка и синяя четвёрка. Поскольку до этого игра шла по правилу оранжевой карты (больше всего карт одного номинала), победивший игрок берёт синюю четвёрку и жёлтую четвёрку и кладёт их под свою памятку. В конце игры эти карты будут использоваться для подсчёта победных очков.



## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ (опционально)

Договоритесь перед началом партии, будете ли использовать это правило. В углу всех нечётных карт есть значки. Это дополнительные действия, предписанные для опытных игроков. Дополнительные действия можно использовать как в обычной игре, так и в усложнённой.

Выкладывая нечётную карту в вешуплитру, вы **ДОЛЖНЫ** выполнить действие этой карты (если возможно):

**7** —  Выложите другую карту из вешуплитры на холст. Вы должны лидировать по выложенному правилу.

**Пример:** в палитре Алексея выложены жёлтая четвёрка, зелёная двойка, синяя шестёрка и синяя четвёрка. Выложив в палитру фиолетовую семёрку, он выполняет её действие и кладёт на верх холста синюю четвёрку из своей палитры, вводя правило синей карты (больше всего карт, идущих по порядку). У соперников нет карт, идущих по порядку, а у Алексея в пали-





тре есть шестёрка и семёрка. Он становится лидером по выложенному правилу.

5



Выложите другую карту с руки в в шу п литру. Если в это, вы можете выложить к рту с руки н холст.

**Пример:** Игорь решает выложить в палитру голубую пятёрку. Это позволяет ему вы-полнить дополнительное действие карты. Он кладёт в свою палитру оранжевую единицу, но решает не менять прави-ло и не класть карту на верх холста.



3



Возьмите к рту из колоды (если можете).

**Примечание:** если вы хотите выложить к рту в свою п литру, з тем н холст, вы **можете** сыгр ть «3» и выполнить дополни-тельное действие, чтобы взять к рту из колоды и з тем с её помощью изменить действующее пр вило. Возможно, это позволит в м ост ться в игре!

**Пример:** Алексей решает выложить в палитру красную тройку. Это позволяет ему выполнить дополнительное действие карты и взять на руку карту из колоды.



1



Возьмите к рту из п литры другого игрок и положите её н верх колоды лицевой стороной вниз. Вы не можете выбр ть для этой цели игрок , у которого только одн к рт в п литре.

**Примечание:** нельзя сыгр ть «1» и з бр ть к рту у другого игрок , если после этого вы не будете лидиров ть в конце своего ход . Если вы игр ете в усложнённый в ри нт игры

с дополнительными действиями, то в том случае, если вы решили выполнить действие № 3 (выложить карту с руки в свою палитру, затем выложить карту с руки на верх холста), действуйте в следующем порядке: выложите карту в палитру, разыграйте дополнительное действие «1» (карта соперника уходит на верх колоды), выложите карту на верх холста, возьмите карту из колоды.

**Пример:** Игорь решает выложить карту в свою палитру и затем положить карту на верх холста. В палитру он кладёт зелёную единицу. Это позволяет ему использовать дополнительное действие карты. Он смотрит палитры своих соперников. Выбрав соперника, он забирает карту из его палитры и кладёт её на верх колоды лицевой стороной вниз. Затем Игорь выкладывает голубую пятёрку с руки на верх холста. После этого, поскольку игра идёт по усложнённым правилам, игрок может взять карту из колоды (ту самую, которую он забрал у соперника).



## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Авторы игры:** Кэри Чудык и Крис Съезлик

**Редактор:** Тимоти О'Коннор

**Игру тестировали:** Линдси Герсон, Кэт Дюттон,  
Джулия Урхарт, Шелли Ли Фен

Создано по мотивам игры 7Deck Эндрю Грина  
и Дениса Московича.

Версия правил 1.2



**Asmadi  
GAMES**

© 2014 Asmadi Games

## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

**Общее руководство:** Мих ил Акулов  
**Руководство производством:** Ив н Попов  
**Главный редактор:** Алекс ндр Киселев  
**Переводчик:** Евгения Некр сов  
**Редактор:** В лентин М тьюш  
**Дизайнер-верстальщик:** Кристин Сооз р  
**Корректор:** Ольг Португ лов  
**Предпечатная подготовка:** Ив н Суховой  
**Креативный директор:** Никол й Пег сов

По вопрос м изд ния игр пишите н дрес  
[newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru).

Особ я бл год рность выр ж ется Илье К рпинскому.

Перепеч тк и публик ция пр вил, компонентов и иллюстр -  
ций игры без р зрешения пр вообл д теля з прещены.



© 2017 ООО «Мир Хобби».  
Все пр в з щены.

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)



**Остались вопросы по правилам?  
Мы с радостью вам поможем!**

Пишите свои вопросы н электронную почту  
[vorpros@hobbyworld.ru](mailto:vorpros@hobbyworld.ru) или з д в йте н шему  
сотруднику в ч те н [hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru).

