



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 станет проигрышной! Если в конце следующего хода вы не лидируете, то выбываете из игры. Последний, кто не выбыл, побеждает.

СОСТАВ ИГРЫ

- 49 карт с числами
- 1 начальный карт
- 4 палитры по цветам и значкам
- 2 палитры 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 «сильного» цвета к «слабшему»): красный, оранжевый, жёлтый, зелёный, голубой, синий, фиолетовый. При определении сильнейшей всегда учитывайте сначала номинал карты, потом — цвет.



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



Положите в центре стол **начальную карту**. Это — **холст**. Верхняя к р т 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 к рту с руки лицевой стороной вверх в свою п литру.
2. Выложить к рту с руки н верх холст , чтобы изменить текущее пр вило. Вы должны лидировать по выложенному пр вилу.
3. Выложить к рту с руки в свою п литру, затем выложить к рту с руки н верх холст , чтобы изменить текущее пр вило. Вы должны лидировать по выложенному пр вилу.
4. Сп совать и проиграть. Это действие может быть в м 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 к рт.

Если вы не лидируете в конце своего хода по текущему правилу, то проигрываете и выбываете из раунда. В этом случае положите к рты с руки и свои к рты п литры 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 на верх 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 у в с н 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 несколько партий, попробуйте усложнённый вариант игры, так же проводить подсчёт очков между раундами.

В усложнённом варианте есть два дополнительных правила:

1. Выложив карту на верх 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 на верх холста, больше, чем количество карт в вашей руке.
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 вступную мятку. 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 вступную мятку. Отложенные карты используются для подсчёта очков в конце игры и не возвращаются в колоду. Каждый карт приносит количество очков, равное её номиналу. Каждый только один из игроков наберёт определённое количество очков (см. таблицу ниже), игра закончится. Тогда игра закончится, если карт в колоде не хватит для того, чтобы в начале нового раунда каждый игрок получил новую набор карт на 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, предложенные 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 палитру. Сделав это, вы можете выложить карту с руки на холст.

Пример: Игорь решает выложить в палитру голубую пятёрку. Это позволяет ему выполнить дополнительное действие карты. Он кладёт в свою палитру оранжевую единицу, но решает не менять правило и не класть карту на верх холста.



3 —



Возьмите карту из колоды (если можете).

Примечание: если вы хотите выложить карту в свою палитру, з тем на холст, вы **можете** сыграть «3» и выполнить дополнительное действие, чтобы взять карту из колоды и з тем с её помощью изменить действующее правило. Возможно, это позволит вам остаться 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 карту из палитры другого игрока и положите её на верх колоды лицевой стороной вниз. Вы не можете выбрать для этой цели игрока, у которого только одна карта в палитре.

Примечание: нельзя сыграть «1» и забрать карту у другого игрока, если после этого вы не будете лидировать в конце своего хода. Если вы играете в усложнённый вариант 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 Грейс, Кэт Дюттон,
Джулия Урхарт, Шейли Ли Фен

Создано по мотивам игры 7Deck Эндрю Грин
и Денис Московиц.

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.

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



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

Пишите свои вопросы н электронную почту
vopros@hobbyworld.ru или з д в йте н шему
сотруднику в ч те н hobbyworld.ru.

