7 Red

ПРАВИЛА ИГРЫ

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

СОСТАВ ИГРЫ

- 49 карт с числами
- 1 начальная карта
- 4 памятки по цветам и значкам
- 2 памятки по действиям
- Правила игры



Всего в колоде 49 карт номиналом от 1 до 7, всех семи цветов радуги. Семёрка всегда старше шестёрки, но красная шестёрка старше 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 старшинства всегда учитывайте сначала номинал карты, а 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 стола **начальную карту.** Это — **холст.** Верхняя карта холста определяет правило, по которому игроки могут выиграть. По текущему правилу побеждает игрок с самой старшей картой в палитре. Игрок слева от него ходит первым.

Каждый игрок получает памятку по цветам.

ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ К ПЕРВОМУ ХОДУ



Палитра соперника



Рука соперника



Памятка

Игровая колода



Холст (стопка правил)



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 палитру.
2. Выложить карту с руки на верх холста, чтобы изменить текущее правило. Вы должны лидировать по выложенному правилу.
3. Выложить карту с руки в свою палитру, затем выложить карту с руки на верх холста, чтобы изменить текущее правило. Вы должны лидировать по выложенному правилу.
4. Спасовать 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 на руке нет карт.

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 палитры 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 проиграет. 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.



Вы лидируете, если в вашей палитре больше карт, отвечающих текущему правилу холста, чем у других игроков. Остальные карты вашей палитры не учитываются. При равенстве лидирует претендент с самой старшей картой, отвечающей правилу холста. Сначала сравниваются номиналы самых старших карт игроков и затем, при необходимости, цвета. Если (в случае зелёного или фиолетового правил) в вашей палитре нет карт, отвечающих правилу холста, вы не можете получить лидерство. Если в начале вашего хода у вас на руке нет карт, вы проигрываете и выбываете из раунда. Примеры приведены в таблице на стр. 6. Для соответствия правилу холста достаточно одной карты.

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.*



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, а также 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 палитре.

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.*



ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Если вы победили в раунде, возьмите из своей палитры все карты, отвечающие текущему правилу холста, и отложите их под вашу памятку. Например, если вы победили, собрав больше всего карт разных цветов, возьмите карты самых высоких номиналов каждого цвета из своей палитры и отложите их под вашу памятку. Отложенные карты используются для подсчёта очков в конце игры и не возвращаются в колоду. Каждая карта приносит количество очков, равное её номиналу. Как только один из игроков наберёт определённое количество очков (см. таблицу ниже), игра заканчивается. Также игра заканчивается, если карт в колоде не хватает для того, чтобы в начале нового раунда каждый игрок получил новый набор карт на руку (и первую карту в палитру). Побеждает 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, предназначенные для опытных игроков. Дополнительные действия можно использовать как в обычной игре, так и в усложнённой.

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



Выложите другую карту из вашей палитры 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 вашу 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, а затем на холст, вы **можете** сыграть «3» и выполнить дополнительное действие, чтобы взять карту из колоды и затем 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: Карл Чудык и Крис Сьезлик
Редактор: Танис О'Коннор
Игру тестировали: Линдси Гарсайд, Кэт Дюттон, Джулия Уркхарт, Шуай Ли Фен

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

Версия правил 1.2

© 2014 Asmadi Games

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ:
ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев
Переводчик: Евгения Некрасова
Редактор: Валентин Матюша
Дизайнер-верстальщик: Кристина Соозар
Корректор: Ольга Португалова
Предпечатная подготовка: Иван Суховей
Креативный директор: Николай Пегасов

По вопросам издания игр пишите на адрес newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

HOBBY WORLD
Играть интересно

© 2017 ООО «Мир Хобби».
Все права защищены.

hobbyworld.ru

Остались вопросы по правилам?
Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.