



# Red7

***SZABÁLYKÖNYV***



**Asmadi**  
GAMES

# A RED7-TEL JÁTSZOL

2 – 4 játékos • 5 – 10 perc

Egyszer en nyerhetsz a Red7-ben: legyenek nálad a legjobb lapok! De vajon játékban maradsz a köröd végére? Ha az aktuális szabály szerint nem állsz nyerésre, akkor kiestél, és az utolsó játékban maradt játékos nyeri a kört.

A pakliban 49 lap található, 1-7-ig számozva, a szírvárvány 7 színében. A 7 mindig magasabb lap, mint a 6-os, de piros 6-os erősebb, mint a narancssárga 6-os. A színskála értéke csökken sorrendben a következők: piros, narancssárga, sárga, zöld, világoskék, sötétkék, lila. Két kártya összehasonlításakor először az érték, majd a szín következik.



A Red7 játék elején 7 lapot kell kiosztani minden játékosnak, majd egyet képpel felfelé eléjük, ami a kezdő palettájuk lesz.

A "You are Playing Red" kártya lesz a kezdő lap a festvásznon (dobott lapok). Az itt lévő felső lap határozza meg az aktuális szabályt. A festpalettáján legmagasabb lappal rendelkező játékos áll éppen nyerésre, ezért a tőle balra ülő személy kezd a játékot.

## ÉL KÉSZÜLETEK

Ellenfél kézből tartott lapjai



Ellenfél palettája



Festvásznon (dobott lapok)



Húzópakli

Saját palettád



Saját kézből tartott lapjaid

# JÁTEKMENET

A saját körödben a következő akciók közül választhatsz:

1. Kijátszol egy lapot a kezedből a palettádra.  
 2. Eldobsz egy lapot a festő vászonra, hogy megváltoztasd az aktuális szabályt, ami az eldobott lap színéhez kapcsolódik. Ezt követően neked kell nyeresre állnod az új szabály szerint.

3. Játssz ki egy lapot a kezedből a palettádra ÉS AZTÁN dobj el egy lapot a festő vászonra.

Ezt követően nyeresre kell állnod a játékban.

4. Ne csinálj semmit és veszíts. Ennek a haladó szabályok használatakor van értelme, ha nem akarjuk, hogy ellenfelünk magasabb pontszámot érjen el. Ha nincs több lépés a kezünkben, akkor ugyanez történik.

Ha a köröd végén a szabályok szerint nem te állsz nyeresre, akkor kiestél a játékból. Fordítsd le a kézben tartott és paletta lapjaid. Ha te maradtál utoljára a játékban, akkor te nyerted a kört!

Te vagy az aktuális nyertes, ha a palettádon több, a nyeresi feltételnek megfelelő lap van, mint a többi játékosnál. Döntetlen esetén a lap értéke, vagy ha az nem dönt, akkor a színe határozza meg a nyertest. Ha nincs olyan lapod, ami megfelelné a szabálynak (a zöld vagy lila lap szabálya esetén), akkor nem nyerhetsz. Jobb oldalt láthatóak a szabályokra a példák. Ha nincs lap a kezében a köröd elején, akkor veszítettél, mivel nem tudod megváltoztatni az aktuális szabályt.

JÁTÉK	FESTŐ VÁSZON SZABÁLY	PÉLDÁK
PIROS	A legnagyobb értékű lap nyer	
NARANCS	A legtöbb azonos számú lap nyer	
SÁRGA	A legtöbb egyszínű lap nyer	
ZÖLD	A legtöbb páros lap nyer	
VILÁGOSKÉK	A legtöbb különböző színű nyer	
SÓTÉTKÉK	A legjobb számsor nyer (pl. 4 5 6)	
LILA	A legtöbb 4-esnél kisebb lap nyer	

## HALADÓ SZABÁLYOK

Ha már játszottál párat a Red7 játékkal, akkor készen állsz a haladó szabályokra, és a körök pontozására is.

Két haladó szabály létezik:



Mikor eldobsz egy lapot a festő vászonra és az azon szereplő szám magasabb, mint ahány lap a palettádon szerepel, akkor húzhatsz magadnak egy lapot a húzópakliból (kivéve, ha az üres).



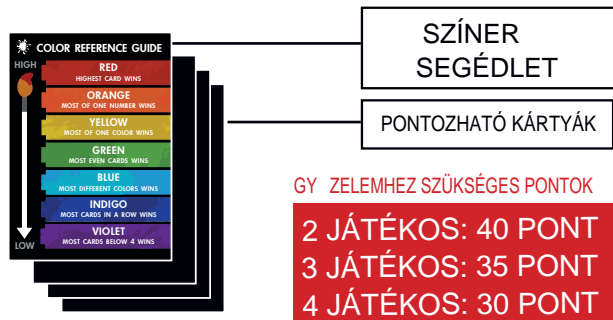
A kör győztese pontokat kap. A pontozást lásd a következő oldalon.

# PONTOZÁS

Ha megnyersz egy kört, akkor a nyertes szabályhoz szükséges lapokat vedd le a palettáról és tedd a segédkártya alá. Például, ha a világoskék kártyával, azaz legtöbb különböző szín lap szabállyal nyertél, akkor válaszd ki a palettáról minden színű a legmagasabb értékű lapokat és helyezd azokat a segédkártyád alá.

A következő osztásnál ezek a lapok nem kerülnek játékba.

A lapok számértéke után kapsz pontokat. Ha már nincs minden játékosnak elég kiosztható lap, akkor a játék véget ért és a legtöbb ponttal rendelkező játékos nyert.



# AKCIÓ SZABÁLYOK

A páratlan értékű kártyákon ikon található a jobb felső sarkukban. Ezek akciókat jelentenek, amikkel a tapasztalt játékosok tovább bonyolíthatják a játékot. Variálható az alap vagy haladó szabállyal is. Ezen szabályokkal, amikor 1-es, 3-as, 5-ös vagy 7-es lap kerül a palettára, akkor **KÖTELEZ** végrehajtani annak az akcióját (ha képes vagy rá). Megjegyzés: Kijátszhatod egy 3-ast, amivel megpróbálhatod kihúzni egy olyan lapot, aminek az eldobásával továbbra is a játékban maradhat. Azonban nem használhatod fel egy 1-es lapot, amivel lapot veszel el egy másik játékos palettájáról, ha később nem tudod megnyerni a játékot.



Válassz ki egy lapot a palettáról és vagy dobd el a festékvászonra vagy a húzópakli tetejére. Ha eldobod, akkor a rajta lévő új szabállyal kell nyeresre állnod.



Játssz ki egy újabb lapot a palettára. Ezt követően még mindig dobhatod el a lapot a festékvászonra.



Húzz egy lapot a húzópakliból.



Válassz egy lapot egy másik játékos palettájáról és helyezd fejfelé a húzópakli tetejére. Olyan játékos nem választhat, akinek kevesebb lapja van a palettáján, mint neked.

**Készítette: Carl Chudyk & Chris Cieslik**  
**Grafika: Alanna Cervenak**  
**Játékteszt: Lindsay Garside, Kat Dutton,  
Julia Urquhart, Shuai Li Fang**  
**Szerkesztés: Tanis O'Connor**

**Ötlet: 7Deck by Andrew Greene &  
Denis Moskowitz**

**Szabályváltozat 1.2**

**Magyar fordítás: RaveAir [raveair@gmail.com](mailto:raveair@gmail.com)**

**©Asmadi Games, 2015**

