



Red7

Pravidla hry

MINDOK

JAK SE HRAJE RED7

2 – 4 hráči • 5 – 30 minut

Recept na vítězství je snadný: nejlepší karta či nejlepší kombinace karet! Bude však v dalším tahu pokračovat hra dle stejných pravidel? **POKUD NA KONCI SVÉHO TAHU NEJSTE VE VEDENÍ DLE PŘÁVĚ PLATNÉHO PRAVIDLA, V TOMTO KOLE HRY PROHRÁVÁTE. HRÁČ, KTERÝ ZŮSTANE VE HŘE JAKO POSLEDNÍ, VYHRÁVÁ KOLO.**

Balíček obsahuje 49 karet číslovaných 1 – 7 v každé ze sedmi barev duhy. 7 je vždy vyšší než 6 a červená 6 je vyšší než oranžová 6. Při porovnávání barev postupujte dolů po barevném spektru (červená, oranžová, žlutá, zelená, modrá, indigo, fialová). **Když porovnáváte dvě karty, posuďte vždy nejdříve jejich hodnotu a v případě shody teprve barvu.**



Nejprve **skrytě rozdejte každému hráči 7 karet**, poté přidejte **osmou kartu lícem vzhůru** před každého hráče na stůl - to bude karta, s níž začne svoji **PALETU**.

PLÁTNO (jeden odhazovací balíček lícem nahoru) založte pomocí karty „**PRÁVĚ HRAJETE ČERVENOU**“. Horní karta balíčku **PLÁTNO** vždy určuje aktuální pravidlo. Hráč s nejvyšší kartou na své **PALETĚ** je teď podle aktuálního pravidla ve vedení, takže hráč po jeho levici hraje první. **Základní hra Red7 má jedno kolo. Vítěz kola se stává vítězem hry.**

PŘÍPRAVA HRY

KARTY V RUCE PROTIHRÁČE



PALETA PROTIHRÁČE



PLÁTNO

(odhazovací balíček)



DOBÍRACÍ BALÍČEK

VAŠE PALETA



VAŠE KARTY V RUCE

VÁŠ TAH

Jste-li na tahu, **MUSÍTE provést** jednu z těchto akcí:

1. Zahrajte kartu z ruky na svoji PALETU. Na PALETU hrajte karty vedle sebe tak, aby všechny byly vidět.
2. Odhodte kartu z ruky na PLÁTNO, čímž změníte pravidlo hry na barvu právě odhozené karty. Na PLÁTNO hrajte karty tak, aby byla vidět vždy jen horní karta.
3. Zahrajte kartu z ruky na PALETU A POTÉ odhodte kartu na PLÁTNO.
4. Neuděláte nic, čímž v tomto kole prohrávejte. Možná to uděláte záměrně, až budete hrát pokročilou variantu Red7 – můžete tím totiž omezit počet bodů, které by mohl získat váš protihráč. Pokud na začátku svého tahu nemáte v ruce žádné karty, nemáte jinou možnost.

DŮLEŽITÉ: Pokud na konci svého tahu nejste ve vedení, toto kolo prohráváte. Odložte své karty z ruky i z PALETY lícem dolů. Dále se nepočítají. Pokud jste úplně posledním hráčem ve hře, kolo vyhráváte!

Ve hře **JSTE VE VEDENÍ** tehdy, pokud máte na PALETĚ **více karet**, které vyhovují aktuálnímu pravidlu hry, než kterýkoli z protihráčů. Pokud nastane shoda, posuďte hodnotu **jedné nejvyšší karty** každého z hráčů (pouze mezi kartami, které vyhovují aktuálnímu pravidlu), případně ještě její barvu. Pokud nemáte žádné karty (při pravidle **Zelené** nebo **Fialové**), které by pravidlo ctily, **NEJSTE VE VEDENÍ**. Příklady pro každé pravidlo najdete v následující tabulce.

BARVA	PRAVIDLO PALETY	PŘÍKLAD
ČERVENÁ	NEJVYŠŠÍ KARTA	
ORANŽOVÁ	KARTY STEJNÉ HODNOTY	
ŽLUTÁ	KARTY STEJNÉ BARVY	
ZELENÁ	SUDÉ KARTY	
MODRÁ	KARTY RŮZNÝCH BAREV	
INDIGO	POSTUPKA (např. 4, 5, 6)	
FIALOVÁ	KARTY NIŽŠÍ NEŽ 4	

Pokud na začátku svého tahu nemáte v ruce žádnou kartu, **PROHRÁVÁTE**, protože nemůžete pro své vítězství už nic udělat.

RED7 PRO POKROČILÉ

DOPORUČUJEME

Jakmile jste si osvojili pravidla základní hry **Red7**, můžete vyzkoušet i složitější pravidla a bodování mezi jednotlivými koly. Red7 pro pokročilé má dvě nová pravidla:



Je-li hodnota karty, kterou odhodíte na PLÁTNO, **vyšší** (ne stejná) než celkový počet karet na vaší PALETĚ, můžete si dobat další kartu z dobíracího balíčku (pokud není dobírací balíček již zcela rozebrán).

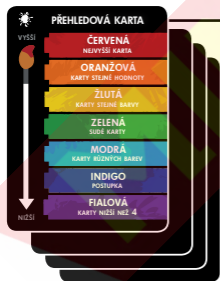


Vítěz kola získává body. Bodování je popsáno na následující straně.

BODOVÁNÍ

Pokud vyhraje kolo, vezměte si ze své PALETY všechny karty, které tvoří vaši vítěznou kombinaci, a umístěte je pod svoji PŘEHLEDOVOU KARTU. Např. pokud jste vyhráli dle **Modré** (měli jste na PALETĚ nejvíce karet v různých barvách), vezměte si z PALETY nejvyšší kartu od každé barvy a umístěte je lícem dolů pod svoji přehledovou kartu. V dalších kolech tyto karty již nebudou ve hře, protože jsou již součástí vašeho bodovacího balíčku. Karty mají hodnotu bodů na sobě uvedených.

Pokud již nezbyvá dostatek karet, které by bylo možno na začátku dalšího kola rozdat, hra končí a vítězí hráč s nejvyšším součtem bodů.



PŘEHLEDOVÁ KARTA

**KARTY
S VÍTĚZNÝMI BODY**

PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ:

2 HRÁČI: 40 BODŮ

3 HRÁČI: 35 BODŮ

4 HRÁČI: 30 BODŮ

AKCE NA KARTÁCH (VOLITELNÉ)

PRO
EXPERTY

Karty s lichými hodnotami mají v rozích ikony. Jimi se můžete řídit, pokud si troufnete na nejtěžší variantu hry Red7. Toto pravidlo lze kombinovat jak se základní hrou Red7, tak s její pokročilou variantou. Pravidlo říká, že pokud na svoji PALETU zahrajete 1, 3, 5 či 7, **musíte provést danou akci (pokud ovšem můžete).**



7 Vybranou kartu ze své PALETY buď odhodte na PLÁTNO, nebo ji umístěte lícem dolů jako horní kartu dobíracího balíčku. Hrajete-li pokročilou hru, nedobírejte si v tomto případě odhození na PLÁTNO kartu. Nesmíte zahrát 7, nebudete-li na konci tahu ve vedení.



5 Zahrajte z ruky na PALETU další kartu. Pokud v ruce žádné karty nemáte, nedělejte nic. Pokud je na druhé zahrané kartě nějaká akce, proveďte ji.



3 Vezměte si kartu z dobíracího balíčku. Pokud je dobírací balíček rozebrán, nedělejte nic. Smíte zahrát 3 tak, že se pokusíte dobrat si kartu, kterou poté odhodíte na PLÁTNO, abyste ještě zůstali ve hře.



1 Vyberte si kartu z PALETY libovolného spoluhráče a umístěte ji lícem dolů jako horní kartu dobíracího balíčku. Kartu nesmíte vzít od spoluhráče, který má na PALETĚ méně karet než vy. Nesmíte zahrát 1, nebudete-li na konci tahu ve vedení.

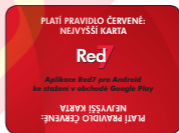


Red7

KDO JE VE VEDENÍ?



Tento příklad najdete na dvou speciálních pomocných kartách. Během několika prvních partií je umístíte viditelně na stůl, aby nedocházelo k žádným nedorozuměním.



Autoři: Carl Chudyk & Chris Cieslik

Grafika: Alanna Cervenak

Inspirace: hra 7Deck, autoři Andrew Greene & Denis Moskowitz

Český překlad: Lucka Endlová

Výhradní distributor pro ČR a SR:

MINDOK s.r.o.

Korunní 810/104, Praha 10

www.mindok.cz

MINDOK

 **Asmadi
GAMES**

© 2016 Asmadi Games

Licence pro Evropu:
Lucrum Games

 **LUCRUM
GAMES®**

3 doky
MINDOK