Règles v1.3

NUTS! FAMILY

Asmadi GAMES

VOUS JOUEZ À RED7

v1.3 **2 à 4 joueurs • 5 – 30 minutes**

La règle pour gagner est simple: avoir la meilleure carte ou set de cartes! Mais jouerez-vous au même jeu quand votre tour se terminera? **SI VOUS NE GAGNEZ PAS AVEC LES CONDITIONS DE VICTOIRE EN COURS À LA FIN DE VOTRE TOUR, VOUS SORTEZ. LA DERNIÈRE PERSONNE ENCORE EN JEU GAGNE LE ROUND.**

Le paquet est constitué de 49 cartes numérotées de 1 à 7, de chacune des sept couleurs de l'arc-en-ciel. Un 7 est toujours supérieur à un 6, mais un 6 Rouge est supérieur à un 6 Orange et ainsi de suite **dans le spectre des couleurs** (Rouge, Orange, Jaune, Vert, Bleu, Indigo, Violet). **Quand vous comparez deux cartes, comparez d'abord leurs valeurs, puis leurs couleurs.**

Pour commencer une partie de **Red7,** distribuez **une main de sept cartes** à chaque joueur et **posez une carte supplémentaire face visible** en face de chaque joueur pour démarrer leurs **PALETTES**.

Commencez le **TABLEAU** (pile de défausse) avec la carte **"VOUS JOUEZ ACTUELLEMENT ROUGE"**. La carte du dessus de la pile du TABLEAU détermine la condition de victoire. Le joueur avec la carte de plus haute valeur sur sa PALETTE est actuellement le meilleur en Rouge, le joueur à sa gauche commence donc. **Red7 Basique est constitué d'un round. Le vainqueur d'un round remporte la partie.**

MISE EN PLACE DU PREMIER TOUR

MAIN DE L'ADVERSAIRE

PALETTE DE L'ADVERSAIRE

TABLEAU (PILE DE DÉFAUSSE)

PIOCHE

VOTRE PALETTE

VOTRE MAIN

VOTRE TOUR

À votre tour, vous **DEVEZ effectuer l'une** des actions suivantes:

1. Jouer une carte face visible de votre main sur votre PALETTE.

2. Défausser une carte de votre main au TABLEAU pour changer la condition de victoire en celle de la couleur de la carte défaussée. Vous devez être vainqueur de la partie après avoir fait cela (voir à droite).

3. Jouer une carte de votre main sur votre PALETTE ET ENSUITE défausser une carte au TABLEAU. Vous devez être vainqueur de la partie après avoir fait cela.

4. Ne rien faire, et perdre. Vous pouvez vouloir faire cela intentionnellement quand vous jouez à Red7 Avancé pour limiter le nombre de points qu'un adversaire remportera. Si votre main est vide au début de votre tour, vous devez effectuer cette action.

TRÈS IMPORTANT: si vous ne gagnez pas la partie à la fin de votre tour, vous perdez et sortez du round. Placez votre main de cartes et votre PALETTE face cachée. Si vous êtes le dernier joueur dans la partie, vous gagnez le round!

Vous **GAGNEZ** actuellement une partie si votre PALETTE contient **plus de cartes** remplissant la condition de victoire en cours que n'importe quel autre joueur. Pour départager une égalité, regardez la **carte de plus haute valeur** de chaque joueur à égalité remplissant la condition de victoire, vérifiez leurs **valeurs**, puis leurs **couleurs** si nécessaire. Si vous n'avez pas de cartes remplissant la condition de victoire (pour Vert ou Violet), vous **NE GAGNEZ PAS**. Les exemples sont sur la droite pour chaque condition de victoire. Si vous n'avez **pas de cartes** dans votre main au **début de votre tour**, **VOUS PERDEZ** puisque vous serez dans l'incapacité de faire quoique ce soit pour gagner d'ici la fin du tour.

GAMME	CONDITION DE VICTOIRE DU TABLEAU	EXEMPLE
ROUGE	CARTE DE PLUS HAUTE VALEUR	
ORANGE	CARTES DU MÊME NOMBRE	
JAUNE	CARTES DE MÊME COULEUR	
VERT	CARTES PAIRES	
BLEU	CARTES DE COULEURS DIFFÉRENTES	
INDIGO	CARTES FORMANT UNE SUITE (PAR EX. 4 5 6)	
VIOLET	CARTES DE VALEUR INFÉRIEURE À 4	

RED7 AVANCÉ

RECOMMANDÉ

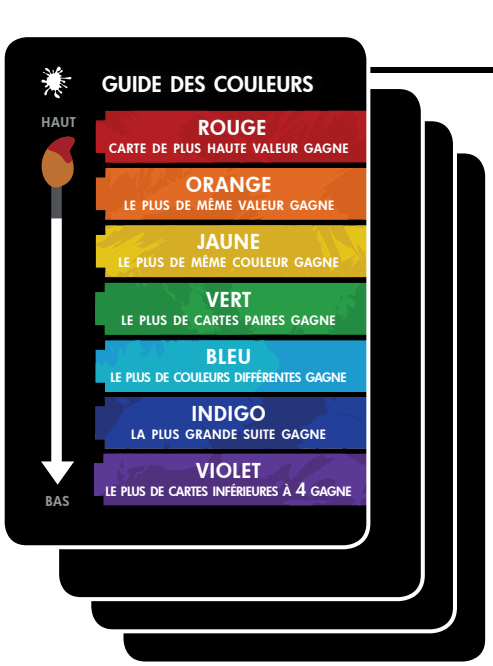
Quand vous aurez joué suffisamment de parties de **Red7**, vous serez prêts pour quelques règles avancées et de décompte entre les rounds! Red7 Avancé a deux règles supplémentaires:

1. Quand vous défaussez une carte au TABLEAU, si le chiffre sur la carte est **supérieur au nombre total de cartes de votre PALETTE,** vous pouvez piocher une carte supplémentaire dans la Pioche (à moins que la Pioche soit vide).

2. Le vainqueur du round marque des points.
Voir page suivante pour le décompte des points.

DÉCOMPTE

Si vous remportez un round, prenez toutes les cartes de votre PALETTE correspondant à la condition de victoire en cours et placez-les sous la CARTE DE RÉSUMÉ. **Par exemple**, si vous gagnez en Bleu en ayant le plus de cartes de couleurs différentes sur votre PALETTE, prenez la carte de valeur la plus élevée de chaque couleur de votre PALETTE et placez-les sous la carte de résumé. La main suivante est distribuée sans ces cartes, puisqu'elles forment maintenant votre pile de score. Les cartes valent leur valeur en points. S'il n'y a pas assez de cartes à distribuer à chaque joueur, la partie se termine et le joueur avec le score le plus élevé gagne.



CARTE DE RÉSUMÉ

CARTES GAGNÉES

POINTS POUR GAGNER

2 JOUEURS: 40 POINTS
3 JOUEURS: 35 POINTS
4 JOUEURS: 30 POINTS

RÈGLE D'ACTIONS
(OPTIONNELLE)

Red7 EXPERT!

Les quatre cartes impaires ont des **icones dans leurs coins**. Ceux-ci représentent une règle optionnelle pour les actions, destinée aux joueurs de Red7 expérimentés. Elle peut être ajoutée à Red7 Basique ou Avancé. Avec cette règle, quand vous jouez un 1, 3, 5, ou 7 sur votre PALETTE, **vous DEVEZ effectuer l'action de cette carte si vous le pouvez.**

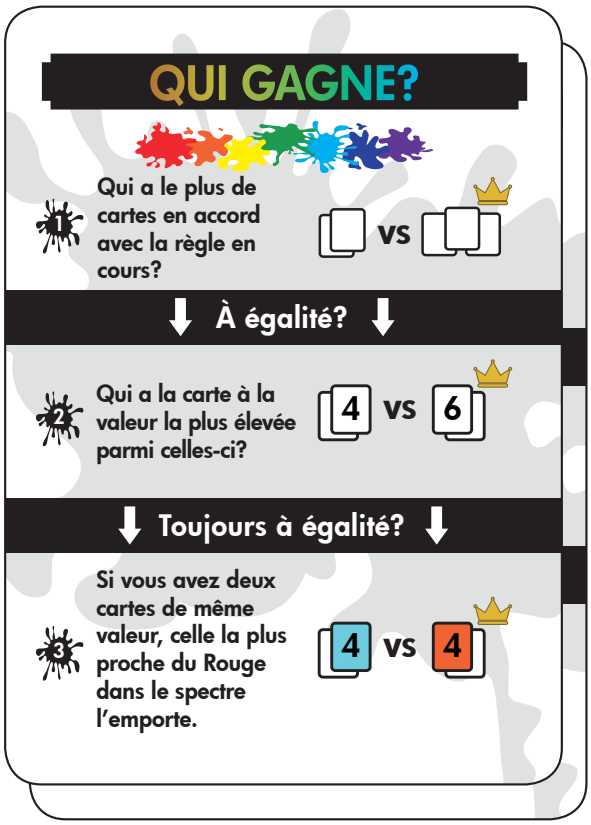
Choisissez une carte de votre PALETTE et défaussez-la au TABLEAU ou placez-la face cachée au-dessus de la Pioche. Si vous jouez à Red7 Avancé, ne piochez pas de carte pour avoir défaussé. Vous ne pouvez pas jouer un 7 si vous ne pouvez pas rester dans la partie à la fin de votre tour.

Jouez une autre carte de votre main sur votre PALETTE. Si votre main est vide, ne faites rien. Si la carte a une action, effectuez-la.

Piochez une carte de la Pioche. Si la Pioche est vide, ne faites rien. Vous pouvez jouer un 3 pour essayer de piocher une carte à défausser pour sa condition de victoire afin de rester dans la partie.

Choisissez une carte de la PALETTE d'un autre joueur et placez-la face cachée au-dessus de la Pioche. Vous ne pouvez pas choisir un joueur ayant moins de cartes sur sa PALETTE que vous. Vous ne pouvez pas jouer un 1 si vous ne pouvez pas rester dans la partie d'ici la fin de votre tour.

QUI GAGNE?



Vous trouverez cet exemple sur deux cartes d'aide dans le paquet de cartes. Pendant les premières parties, placez-les sur la table pour être sûr que les joueurs sachent bien qui est en train de gagner à n'importe quel moment.

Conception par Carl Chudyk & Chris Cieslik
Création graphique par Alanna Cervenak
Testé par Lindsay Garside, Kat Dutton, Julia Urquhart, Shuai Li Fang
Édité par Tanis O'Connor

Inspiré de 7Deck par Andrew Greene & Denis Moskowitz

©Asmadi Games, 2016

Traduction par Arnaud MOYON
Relecture version française par Florent COUPEAU

Apprenez à jouer à Red7 en regardant notre vidéo:

http://www.nutspublishing.com/eshop/red7-fr

©Nuts! Publishing, 2018