

7 Rosso

Vinci o sei fuori

Regolamento

Un gioco di carte veloce ed intelligente per 2-4 giocatori.

Ad ogni turno i giocatori giocano le carte dalla propria mano. Possono piazzarne una di fronte a sé, nella propria collezione, giocare una per cambiare la regola attiva oppure fare entrambe le cose. Al termine del proprio turno, il giocatore deve avere la collezione migliore, ma fate attenzione alla regola attiva poiché è questa a determinare il valore delle collezioni di carte.

Una collezione molto forte in un turno potrebbe diventare molto debole quando viene cambiata la regola attiva. Se un giocatore non ha la collezione migliore secondo la regola attiva alla fine del proprio turno è eliminato. **Vinci o sei fuori!**

Il mazzo è formato da **49 carte numerate da 1 a 7**, in ognuno dei 7 colori dell'arcobaleno. Un 7 è sempre più alto di un 6, ma un 6 Rosso è più alto di un 6 Arancione, e così via seguendo lo spettro dei colori (**Rosso, Arancione, Giallo, Verde, Blu, Indaco, Viola**). Quando confrontate due carte, confrontate prima il numero e poi il colore.

PREPARAZIONE

Per cominciare una partita, mescolate il mazzo.

Ogni giocatore riceve 7 carte che terrà in mano e 1 carta che piazzerà a faccia in su davanti a sé (questa è la prima carta della vostra collezione); riceve anche un Riassunto delle Regole.

Piazzate al centro del tavolo la carta **"LA REGOLA ATTIVA È: ROSSO: CARTA PIÙ ALTA VINCE"** (questa è la prima carta della pila delle regole). Poi piazzate il resto del mazzo a faccia in giù a formare il mazzo di pesca.

MANO DELL' AVVERSARIO



COLLEZIONE DELL' AVVERSARIO



PILA DELLE REGOLE



MAZZO DI PESCA



TUA COLLEZIONE

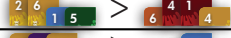
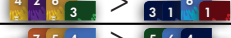
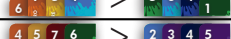
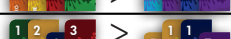


TUA MANO

LE REGOLE DEI COLORI

I giocatori creano delle collezioni giocando carte davanti a sé. Per rimanere in gioco, alla fine del proprio turno bisogna avere la **collezione migliore** secondo la regola attiva.

Ad ogni colore corrisponde una specifica regola. In questa tabella vedete le 7 regole e alcuni esempi di collezioni a confronto.

COLORE	REGOLA ATTIVA	ESEMPIO
ROSSO	CARTA PIÙ ALTA	
ARANCIONE	PIÙ CARTE DELLO STESSO NUMERO	
GIALLO	PIÙ CARTE DELLO STESSO COLORE	
VERDE	PIÙ CARTE PARI	
BLU	PIÙ COLORI DIVERSI	
INDACO	PIÙ CARTE IN SCALA (PER ESEMPIO 4-5-6)	
VIOLA	PIÙ CARTE SOTTO IL 4	

Come confrontare le collezioni tra i giocatori?

ROSSO: la collezione migliore è quella con la carta più alta.

ARANCIONE: la collezione migliore è quella con più carte dello stesso numero. A parità di numero di carte uguali (ne basta anche solo una), vince chi ha la carta più alta tra quelle.

GIALLO: la collezione migliore è quella con più carte dello stesso colore. A parità di numero di carte dello stesso colore (ne basta anche solo una), vince chi ha la carta più alta tra quelle.

VERDE: la collezione migliore è quella con più carte pari. A parità di numero di carte pari (ne basta anche solo una), vince chi ha la carta più alta tra quelle.

BLU: la collezione migliore è quella con più colori diversi (non importa quante carte per ogni colore). A parità di numero di colori diversi, vince chi ha la carta più alta.

INDACO: la collezione migliore è quella con più carte in scala (conta solo una scala continua di carte). A parità di numero di carte in scala, vince chi ha la carta più alta tra quelle.

VIOLA: la collezione migliore è quella con più carte più basse del 4(escluso). A parità di numero di carte inferiori al 4, vince chi ha la carta più alta tra quelle.

LA PRIMA PARTITA

Se è la vostra prima partita vi consigliamo di giocare un singolo round per familiarizzare con il gioco: il vincitore del round è il vincitore della partita. Guardate il paragrafo “La Partita Completa” per sapere come si gioca una partita completa.

Inizia la partita il giocatore a sinistra del giocatore che ha la carta più alta nella propria collezione. I giocatori effettuano un turno dopo l'altro in senso orario.

Nel tuo turno, **DEVI** effettuare **una** tra le seguenti azioni:

1. **Gioca una carta a faccia in su nella tua collezione.** Tutte le carte della tua collezione devono essere ben visibili.
2. **Cambia la regola attiva.** Per farlo, gioca una carta a faccia in su nella pila delle regole. La regola attiva è sempre e solo quella indicata dalla prima carta visibile nella pila delle regole.
3. Gioca una carta nella tua collezione **E POI** cambia la regola attiva.

ALLA FINE DEL TURNO DEVI AVERE LA COLLEZIONE MIGLIORE SECONDO LA REGOLA ATTIVA.

Se non riesci ad avere la collezione migliore in nessun modo, allora **non puoi giocare** il turno e **sei eliminato**. Anche se non hai carte in mano sei eliminato. Quando vieni eliminato, piazza la carte della tua mano e della tua collezione a faccia in giù. Il round continua senza di te.

L'ultimo giocatore a rimanere in gioco è il vincitore del round!

LA PARTITA COMPLETA

CONSIGLIATA

Una partita completa a **7ROSSO** viene giocata su più round, con le seguenti regole in aggiunta a quelle già spiegate:



Quando giochi una carta **nella pila delle regole**, se il valore della carta giocata è più alto del numero totale delle carte nella tua collezione, **PESCA** una carta dal mazzo di pesca (a meno che il mazzo di pesca non sia vuoto).

Per esempio, se hai 3 carte nella tua collezione e giochi un 4 (o un 5, un 6, un 7) per cambiare la regola attiva, allora peschi una carta.



Il vincitore di un round guadagna **PUNTI** (vedi la pagina seguente per il punteggio e la fine del gioco).

IL PUNTEGGIO

Se vinci un round, prendi dalla tua collezione tutte le carte che rispettano la regola attiva e piazzale sotto la tua carta Riassunto delle Regole. Il prossimo round viene giocato **senza** quelle carte.

Nota: Nel caso in cui tu abbia vinto il round con la regola **BLU** poiché avevi il maggior numero di carte di colori diversi nella tua collezione, prendi le carte di maggior valore di ciascun colore dalla tua collezione e piazzale sotto la tua carta Riassunto delle Regole.

Le carte vinte in questo modo danno in punti in base al loro valore.

Se all'inizio di un nuovo round non ci sono abbastanza carte per preparare il round (7 carte in mano più 1 nella collezione per ogni giocatore), il gioco finisce e il giocatore con più punti vince la partita.



**CARTA RIASSUNTO
DELLE REGOLE**

CARTE VINTE

REGOLA DELLE AZIONI

(OPZIONALE)

7 ROSSO
per ESPERTI

Questa regola è ideata per giocatori esperti e per creare più interazione e variabilità alla partita. Tutte le carte dispari hanno un **simbolo** in alto a destra che rappresenta un'azione **aggiuntiva**. Quando giochi un 1, un 3, un 5, o un 7 **nella tua collezione** (NON nella pila delle regole), **DEVI** effettuare l'azione corrispondente, se puoi. Le regole fondamentali del gioco non cambiano.



7

Scegli una carta della tua collezione: spostala in cima alla pila delle regole OPPURE piazzala a faccia in giù in cima al mazzo di pesca. In questa versione se giochi un 7 nella pila delle regole e hai meno di 7 carte nella tua collezione, non pescare.



5

Gioca un'altra carta nella tua collezione.

Se la tua mano è vuota, non fare niente. Se la seconda carta giocata ha un'azione, effettuala. Dopo aver giocato più carte nella tua collezione, puoi sempre cambiare la regola attiva.



3

Pesca una carta dal mazzo di pesca.

Se il mazzo di pesca è vuoto, non fare niente.

Nota: Puoi giocare un 3 per pescare una carta da giocare nella pila delle regole e cercare di rimanere in gioco. Questo è l'unico caso in cui sia permesso giocare senza sapere in anticipo se si avrà la collezione migliore alla fine del turno.



1

Scegli una carta dalla collezione di un altro giocatore e spostala a faccia in giù in cima al mazzo di pesca.

Puoi scegliere solo giocatori la cui collezione sia composta da un numero di carte uguale o superiore al numero di carte della tua collezione.

LA COLLEZIONE MIGLIORE



Trovate questo esempio su due carte.

Durante le prime partite, usate questo riferimento per evitare confusione su chi abbia la collezione migliore in qualsiasi momento.

Autori: Carl Chudyk & Chris Cieslik

Grafica: Alanna Cervenak

Playtest: Lindsay Garside, Kat Dutton, Julia Urquhart, Shuai Li Fang

Editore Tanis O'Connor

Edizione italiana a cura di: Giuliano Acquati

Grafica a cura di : Ruslan Audia, Roberto Grasso.

© 2016 ASMADI GAMES

