

RED7

De manier om Red 7 te winnen is heel eenvoudig: je moet de beste kaart of serie kaarten hebben! Maar speel je aan het einde van je beurt nog steeds hetzelfde spel? **Sta je aan het einde van je beurt niet op winst, dan ben je uitgeschakeld. De laatste speler die overblijft, wint!**

Spelmateriaal

- 49 speelkaarten (cijfers 1-7 in 7 kleuren)
- 6 overzichtskaarten
- 1 startkaart
- De spelregels

Het spel bevat 49 speelkaarten in de 7 kleuren van de regenboog. Elke kleur bestaat uit 7 kaarten met de cijfers 1 tot en met 7. Een 7 geldt altijd als hoger dan een 6 (een 6 is weer hoger dan een 5, enzovoort), maar een rode 6 is hoger dan een oranje 6, oranje is hoger dan geel, dan volgen in volgorde van hoog naar laag geel, groen, blauw, indigo en paars. **Kijk bij het vergelijken van 2 kaarten altijd eerst naar het cijfer, dan naar de kleur.**



Vorbereiding

Schud de 49 speelkaarten en geef iedere speler er 7. Deze 7 kaarten vormen de **hand** van een speler. Leg daarna vóór iedere speler een open kaart neer. Deze kaart is de start van het **palet** van een speler. Leg de resterende kaarten als gedekte stapel op tafel.

Start de **aflegstapel** met de kaart "OP DIT MOMENT WORDT ROOD GESPEELD". De bovenste kaart van de aflegstapel bepaalt de huidige spelregel. De speler met de hoogste kaart op zijn palet is op dit moment de leider. De speler links van hem is de startspeler.

STARTOPSTELLING

HAND VAN SPELER B



PALET VAN SPELER B



AFLEGSTAPEL



GEDEKTE STAPEL

PALET VAN SPELER A



HAND VAN SPELER A

SPELVERLOOP

De startspeler begint. Hij voert zijn beurt uit. Daarna gaat het met de klok mee verder totdat de ronde is afgelopen. De speler die aan de beurt is **moet één** van de volgende acties uitvoeren:

1. Leg een kaart uit je hand open op je **palet**.
2. Leg een kaart uit je hand open op de **aflegstapel** om de huidige spelregel te veranderen naar de kleur van de afgelegde kaart. Deze actie mag hij uitsluitend uitvoeren als hij daarna niet is uitgeschakeld!
3. Leg een kaart uit je hand op je **palet** en leg daarna een kaart uit je hand op de **aflegstapel**. Deze actie mag hij uitsluitend uitvoeren als hij daarna niet is uitgeschakeld!
4. Doe niets en verlies. Een speler kan dat vrijwillig doen om het aantal punten dat de winnaar krijgt te beperken. Heeft een speler aan het begin van zijn beurt geen handkaarten, dan moet hij deze actie kiezen.

ZEER BELANGRIJK: staat een speler aan het einde van zijn beurt niet gewonnen, dan is hij uitgeschakeld. Hij legt zijn handkaarten gedekt voor zich neer en draait ook al zijn kaarten in zijn palet om.

Een speler staat **gewonnen** als zijn palet **meer kaarten** bevat die aan de huidige spelregel voldoen dan iedere andere speler. Vergelijk bij een gelijke stand de kaarten van de betreffende spelers die aan de regel voldoen. De speler met de kaart met het **hoogste cijfer** staat gewonnen. Is dat ook gelijk, dan bepaalt de **kleur** van de betreffende kaart wie er gewonnen staat. Heeft een speler geen kaarten die aan de regel voldoen (mogelijk bij groen en paars), dan staat hij **niet gewonnen**. Op de volgende bladzijde staan voorbeelden naast de betreffende spelregel.

Heeft een speler **aan het begin van zijn beurt geen kaarten** in zijn hand, dan **verliest hij** omdat hij geen actie kan uitvoeren.

Einde van het spel

Is een speler op welk moment dan ook de enige speler die nog in het spel is, dan wint hij de ronde. In het basisspel wint een speler die een ronde wint ook het hele spel.

SPEL	SPELREGEL AFLEGSTAPEL	VOORBEELD
ROOD	HOOGSTE KAART	 > 
ORANJE	MEESTE KAARTEN MET HETZELFDE CIJFER	 > 
GEEL	MEESTE KAARTEN IN EÉN KLEUR	 > 
GROEN	MEESTE EVEN KAARTEN	 > 
BLAUW	MEESTE KAARTEN VAN VERSCHILLENDE KLEUREN	 > 
INDIGO	MEESTE KAARTEN DIE 1 STRAAT VORMEN (BIJV. 4 5 6)	 > 
PAARS	MEESTE KAARTEN MET CIJFERS LAGER DAN 4	 > 

RED 7 VOOR GEVORDERDEN

AANBEVOLEN

Nadat de spelers **Red 7** een aantal keren gespeeld hebben, kunnen ze de spelregels voor gevorderden introduceren:

1. Legt een speler een kaart op de aflegstapel met een cijfer dat **hoger is dan het aantal kaarten in zijn palet**, dan mag hij een kaart van de gedekte stapel trekken en in zijn hand nemen (tenzij de gedekte stapel leeg is).
2. De winnaar van een ronde scoort een bepaald aantal punten (zie de volgende bladzijde).

PUNTENTELLING



OVERZICHTSKAART
KLEUREN

PUNTENSTAPEL

De speler die de ronde wint, neemt alle kaarten uit zijn palet die aan de huidige spelregel voldoen en schuift deze onder zijn overzichtskaart.

Voorbeeld: de speler wint de ronde en de bovenste kaart van de aflegstapel is blauw (meeste kaarten van verschillende kleuren). Hij neemt van elke kleur de kaart met het hoogste cijfer uit zijn palet en doet deze onder zijn overzichtskaart.

Voor de volgende ronde worden alle overgebleven kaarten opnieuw geschud (kaarten in de puntenstapels doen dus niet mee).

Einde van het spel

Het spel voor gevorderden is afgelopen als er niet voldoende kaarten zijn om alle spelers een starthand te geven. Iedere speler telt nu de punten in de stapel onder zijn overzichtskaart. De waarde van een kaart is gelijk aan het cijfer erop. De speler met de meeste punten wint.

Variant: het is ook mogelijk om door te spelen tot een speler een bepaald aantal punten heeft gehaald (zie onderaan deze bladzijde). Bevat de gedekte stapel niet voldoende kaarten om iedere speler een starthand te geven, dan telt iedere speler zijn punten. Noteer deze op een vel papier. Schud daarna weer alle kaarten en speel op de gebruikelijke manier verder. Het spel is afgelopen als 1 of meer spelers de hieronder genoemde puntengrens hebben bereikt of zijn gepasseerd. De speler met de meeste punten wint.

BENODIGD AANTAL PUNTEN

2 SPELERS: 40 PUNTEN

3 SPELERS: 35 PUNTEN

4 SPELERS: 30 PUNTEN

ACTIEREGEL (OPTIONEEL)

VOOR
EXPERTS!

Op de 4 kaarten met oneven cijfers staat **een symbool**. Dit hoort bij een optionele spelregel. Spreek aan het begin van het spel af of met deze spelregel wordt gespeeld. De spelregel kan zowel met het basisspel als met het spel voor gevorderden worden gecombineerd.

Spelregel: legt een speler een kaart met het cijfer 1, 3, 5 of 7 op zijn palet, dan moet hij de bijbehorende actie uitvoeren, indien mogelijk.



7

Kies een kaart uit je palet en leg deze open op de aflegstapel of gedekt op de gedekte stapel. Wordt met de spelregels voor gevorderden gespeeld, trek dan geen kaart voor het afleggen. Het is niet toegestaan om een 7 in je palet te leggen als je aan het einde van je beurt niet gewonnen staat.



5

Leg nog een kaart uit je hand op je palet.

Is je hand leeg, doe dan niets. Toont de nieuwe kaart ook een actie, voer deze dan uit.



3

Trek een kaart van de gedekte stapel.

Is de gedekte stapel leeg, doe dan niets. Het is toegestaan om een 3 te spelen en te hopen dat je een kaart trekt die je op de aflegstapel kunt leggen om in het spel te blijven.



1

Kies een kaart uit het palet van een andere speler en leg deze gedekt op de gedekte stapel. Je mag geen speler kiezen die minder kaarten in zijn palet heeft dan jij. Je mag geen 1 in je palet leggen als je aan het einde van je beurt niet gewonnen staat.

WIE WINT?



Er zijn 2 overzichtskarten die dit voorbeeld laten zien. Leg deze tijdens de eerste paar spellen op tafel, zodat het voor de spelers op elk moment duidelijk is wie er gewonnen staat.



© 2016 Asmadi Games
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice:
0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteurs: Carl Chudyk
& Chris Cieslik
Illustraties: Alanna Cervenak
Vertaling en eindredactie:
999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden.
Made in EU

LG LUCRUM
GAMES®