

The logo features the text "Red7" in a bold, rounded font. The letters are filled with a rainbow gradient: 'R' is red, 'e' is yellow, 'd' is green, and '7' is blue. A black outline surrounds the text. Below the text is a horizontal line that ends in a paintbrush tip on the left side, with a small orange dot representing the brush head.

**Red7**

**REGRAS**

# COMO JOGAR

## 2 a 4 jogadores – 5 a 10 minutos

*Em Red7 você será desafiado a ganhar dos outros jogadores em todos os seus turnos. Escolha sua melhor carta e mude as regras se necessário! Cada uma das 7 cores representa uma forma diferente de ganhar e uma rodada dura apenas alguns minutos!*

O baralho consiste em 49 cartas numeradas de 1 a 7, em cada uma das sete cores do arco-íris. Um 7 é sempre maior que um 6, mas um 6 Vermelho é maior que um 6 Laranja, e assim por diante pela ordem de cores do espectro (Vermelho, Laranja, Amarelo, Verde, Azul, Anil e Violeta). Ao comparar duas cartas, compare primeiro o valor e depois a cor.



Para começar uma partida de Red7, distribua uma mão de 7 cartas a cada jogador. Depois, distribua mais uma carta virada para cima a cada jogador. Esta é a carta inicial da Paleta, que é a área onde o jogador irá colocar as suas cartas durante o jogo. Todas as cartas devem ficar visíveis e à frente de cada jogador.

Inicie a Tela, que é uma pilha no centro da mesa, com a carta "Jogando com o Vermelho". A carta do topo da pilha da Tela determina a regra em vigor. O jogador com a maior carta na sua Paleta é, no momento, o vencedor, então o jogador à esquerda dele começa.

## MONTAGEM DO PRIMEIRO TURNO

MÃO DO Oponente



PALETA DO Oponente



TELA (PILHA CENTRAL)



BARALHO DE COMPRA

SUA PALETA



SUA MÃO

## SEU TURNO

Em seu turno, você deve escolher uma das seguintes ações:

1. Jogue uma carta da sua mão virada para cima em sua Paleta.
2. Jogue uma carta de sua mão na Tela para mudar o jogo para a regra da cor da carta jogada. **Você deve estar vencendo o jogo após esta ação** (veja o quadro a seguir).
3. Jogue uma carta de sua mão em sua Paleta **e então** jogue uma carta de sua mão na Tela. **Você deve estar vencendo o jogo após esta ação**.
4. Não faça nada e perca. Você pode fazer isto intencionalmente ao jogar Red7 Avançado (para saber como jogar o modo avançado, verifique as regras na página 5) para limitar o número de pontos de um oponente. Se sua mão estiver vazia, sua única ação possível é essa.

Se você não estiver vencendo o jogo ao final do seu turno, você perde e está fora da rodada. Neste caso, junte suas cartas da mão e da Paleta e coloque-as na mesa viradas para baixo. O último jogador a restar vence a rodada!

Você está vencendo um jogo se sua Paleta contém mais cartas que satisfazem a regra do jogo atual que qualquer outro jogador. Em caso de empate, olhe a maior carta que cumpre a regra de cada jogador empatado, checando seu valor e, se necessário, sua cor. Se você não tiver cartas (para a regra do Verde e Violeta) que cumpram a regra, você não está vencendo. Veja a seguir exemplos para cada regra. Se você não tiver cartas em sua mão no início do seu turno, você perde, já que será incapaz de fazer qualquer coisa para estar vencendo ao final do turno.

COR	REGRA DA TELA	EXEMPLO
VERMELHO	CARTA MAIS ALTA	
LARANJA	MAIS DO MESMO NÚMERO	
AMARELO	MAIS DE UMA MESMA COR	
VERDE	MAIS NÚMEROS PARES	
AZUL	MAIS CORES DIFERENTES	
ANIL	MAIS NÚMEROS EM SEQUÊNCIA	
VIOLETA	MAIS NÚMEROS ABAIXO DE 4	

## RED7 AVANÇADO

Quando tiver jogado Red7 algumas vezes, você estará pronto para as regras avançadas e o cálculo de pontuação entre as rodadas! O modo avançado tem duas regras adicionais:



Quando você joga uma carta na Tela, se o valor daquela carta for maior que o número total de cartas na sua Paleta, você pode comprar uma carta adicional do baralho (a menos que ele esteja vazio).



O vencedor de uma rodada pontua. Veja na próxima página as regras de pontuação.

# PONTUAÇÃO

O jogador que vencer uma rodada pega todas as cartas da sua Paleta que satisfazem a regra atual e coloca-as debaixo da sua carta de referência. Por exemplo, se ele venceu com a regra da carta Azul, por ter o maior número de cartas de cores diferentes em sua Paleta, ele pega a carta mais alta de cada cor da sua Paleta e coloca-as sob sua carta de referência. A próxima mão é distribuída sem aquelas cartas, pois elas estão agora na sua pilha de pontos. As cartas valem seu valor de face em pontos. Se não houver cartas suficientes para distribuir uma nova mão a cada jogador, a partida termina e o jogador com a maior pontuação vence.



**GUIA DAS CORES**

**CARTAS PONTUADAS**

## PONTOS PARA VENCER

**2 JOGADORES: 40 PONTOS**

**3 JOGADORES: 35 PONTOS**

**4 JOGADORES: 30 PONTOS**

## EFEITOS DOS ÍCONES (OPCIONAL)

As quatro cartas de numeração ímpar possuem ícones em seus cantos. Eles representam um efeito adicional quando as cartas são jogadas na Paleta e são recomendados para jogadores experientes ou que queiram aumentar a complexidade do jogo. Eles podem ser usados com Red7 Básico ou Avançado. Por estas regras, quando você jogar um 1, 3, 5 ou 7 em sua Paleta, você **deve** realizar a ação daquela carta, se as condições permitirem.



**7** Escolha uma carta da sua Paleta e em seguida jogue-a na Tela ou coloque-a virada para baixo em cima do baralho. Se você optar por jogá-la na Tela, você deve estar vencendo em seguida.



**5** Jogue mais uma carta da sua mão em sua Paleta. Você ainda pode jogar mais uma carta na Tela depois.



**3** Compre uma carta do baralho.



**1** Escolha uma carta da Paleta de outro jogador e coloque-a virada para baixo em cima do baralho. Você não pode escolher um jogador com menos cartas na Paleta que você.

**Notas:** Você **pode** jogar um 3 para tentar comprar uma carta que você possa jogar na Tela para continuar no jogo. Você **não pode** usar um 1 para pegar a carta de outro jogador se você não for continuar no jogo em seguida.

# CRÉDITOS

**Criação:** Carl Chudyk e Chris Cieslik

**Projeto Gráfico:** Alanna Cervenak

**Tradução:** Gabriel C. Schweitzer

**Revisão:** Eduardo Cella e Lucas Andrade

**Edição e Produção:** Eduardo Cella

**Diagramação:** Gilberto Martimiano Jr.



Versão Original © 2015 Asmadi Games.  
Todos os direitos reservados.



**PAPERGAMES**

Versão Brasileira © 2020 PaperGames. Todos os direitos reservados.

Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site:

[www.papergames.com.br](http://www.papergames.com.br)

Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia.  
(regras v1.02)

