

Red7 - KSR

Das Deck besteht aus 49 Karten: Werte 1 - 7 jeweils in 7 Farben.
 Jeder Spieler erhält aus dem gemischten Deck 7 Karten auf die Hand und 1 Karte offen vor sich, was der Start seiner Palette ist.
 Der offene Ablagestapel beginnt mit der roten Karte "You are currently playing red". Damit ist zunächst der Spieler mit der höchsten Karte in seiner Palette der aktuelle Gewinner. Es beginnt sein linker Nachbar das Spiel.

Generell: Um im Spiel zu bleiben, muss man immer die aktuelle Regel befolgen, um ihm Spiel zu bleiben. Die Farbe der obersten Karte des Ablagestapels bestimmt die Regel.

Eine Runde verläuft immer im Uhrzeigersinn, bis nur noch 1 Spieler verbleibt (nicht gepasst hat).

Ablauf eines Zugs:

Du musst genau eine der folgenden Aktionen durchführen:

- ★ **Spieler 1 Karte offen in Deine Palette.**
Die derzeit geltende Regel muss von Dir anhand Deiner Palette erfüllt werden.
 - ★ **Wirf 1 Karte von der Hand offen auf den Ablagestapel.**
Die nun geltende Regel muss jetzt (nur) von Dir anhand Deiner Palette erfüllt werden. Ist der Wert der Abwurf-Karte höher, als die Anzahl an Karten Deiner Palette, darfst Du 1 Karte vom Nachziehstapel auf die Hand ziehen.*
-
- ★ **Spieler 1 Handkarte offen in Deine Palette UND danach 1 Handkarte offen auf Ablagestapel.**
Die nun geltende Regel muss jetzt (nur) von Dir anhand Deiner Palette erfüllt werden. Ist der Wert der Abwurf-Karte höher, als die Anzahl an Karten Deiner Palette, darfst Du 1 Karte vom Nachziehstapel auf die Hand ziehen.*

★ **PASSE und verliere.**

- ◆ Wer die geltende Regel nicht erfüllen kann, legt seine Handkarten und Palette verdeckt vor sich.
- ◆ Ist man allerdings zu Beginn seines Zuges der letzte verbliebene Spieler, hat man gewonnen.

Lt. geltender Regel gewinnen:

- ◆ Liegen in Deiner Palette mehr Karten für die geltende Regel, als bei jedem anderen Spieler im Spiel, ist die Regel erfüllt.
Patt: Unter den Beteiligten gewinnt die höhere Karte (von denen, auf die die Regel wirkt).
- ◆ Bei weiterem Patt gilt die Rangordnung der Farben.

Ende einer Runde: Wer die Runde gewinnt, erhält Punkte: Dazu nimmt er die Karten, die die letzte Regel erfüllen und legt sie unter seine Übersichtskarte. Ihre Werte sind seine Punkte.

Es gewinnt, wer nach mehreren Runden bei 2, 3, 4 Spielern dann mind. 40 / 35 / 30 Punkte hat.

*Fortgeschrittenen-Regel

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 09.07.2020

Farbpräferenzen	Es gewinnt der Spieler mit ...	
<p><i>hoch</i></p> <p><i>tief</i></p>	<p>der höchsten Karte</p> <p>den meisten gleichen Ziffern</p> <p>den meisten Karten in einer Farbe</p> <p>den meisten Karten mit gerader Ziffer</p> <p>den meisten verschiedenen Farben</p> <p>den meisten Karten mit Ziffern, die aufeinander folgen</p> <p>den meisten Karten mit Ziffer < 4</p> <p>... in seiner Palette</p>	<p>Patt-Lösungen:</p> <p>a) Die Karte mit höherer Ziffer gewinnt*.</p> <p>b) Bei gleichen Ziffern gilt nebenstehende Rangfolge*.</p> <p>*soweit für die aktuelle Regel geltend</p>

Farbpräferenzen	Es gewinnt der Spieler mit ...	
<p><i>hoch</i></p> <p><i>tief</i></p>	<p>der höchsten Karte</p> <p>den meisten gleichen Ziffern</p> <p>den meisten Karten in einer Farbe</p> <p>den meisten Karten mit gerader Ziffer</p> <p>den meisten verschiedenen Farben</p> <p>den meisten Karten mit Ziffern, die aufeinander folgen</p> <p>den meisten Karten mit Ziffer < 4</p> <p>... in seiner Palette.</p>	<p>Patt-Lösungen:</p> <p>a) Die Karte mit höherer Ziffer gewinnt*.</p> <p>b) Bei gleichen Ziffern gilt nebenstehende Rangfolge*.</p> <p>*soweit für die aktuelle Regel geltend</p>