

ELŐKÉSZÜLETEK

A 49 kártyát meg kell keverni, és mindenkinek osztani kell 3 lapot. A többi lapot húzópakliként ki kell rakni az asztal közepére.

Fel kell csapni a pakli legfelső lapját: ez a kártya egy oszlop első lapja lesz. A játék során minden kártyafajtának saját oszlopa indul majd.

Az kezd, akinek az életkora maradék nélkül osztható héttel; ha így nem dönthető el, a legfiatalabb játékos kezd.

A SORON LÉVŐ JÁTÉKOS

- A kezéből lerak egy kártyát az asztalra, a kártyának megfelelő oszlopba. (Kivétel: életkor, dzsóker.)
- Ha még nincs ilyen oszlop, a játékos új oszlopot indít.
- A kártyákat úgy kell egymásra rakni az oszlopon belül, hogy nevük, színük és értékük látható maradjon.
- A lerakott kártya hatalma végrehajtódik.
- Végül a játékos húz annyi lapot húz a pakli tetejéről, hogy három kártya legyen a kezében.



PÉLDA:

Az erények oszlopába korábban már le lett rakva egy életkorlap - ez megengedett, életkorlap bármelyik oszlopba lerakható, hogy gyorsuljon a játék. Ilyenkor azonban nem hajtódik végre az oszlop hatalma.

Jelenleg a dzsókerszín a kék, így a gízai piramis bármelyik oszlopba lerakható, hogy végrehajtódjon az adott oszlop hatalma. A példában a szerencseistenek oszlopába kerül, és így a szerencseistenek hatalma hajtódik végre.

Minden más esetben a kártyát a saját oszlopába kell lerakni, ahol az ottani hatalom hajtódik végre.

2

Ha a játék a fenti oszlopokkal ér véget, a kézben lévő kártyák pontértéke így számolódna:



Az 1. játékosnak **9 pontja** lenne: a lila 5-ös simán 5 pontot ér, a piros 4-es simán 4-et, a zöld 7-est viszont az életkoroszlop lenullázza (két kártya van ott, így a 7-es és 6-os értékek lenullázódnak).

A 2. játékosnak **12 pontja** lenne: a narancssárga 5-ös simán 5 pontot ér, a piros 2-es simán 2-öt, a kék 6-os pedig 5 pontot ér, mivel dzsókerszínű, és a legmagasabb, nem lenullázott érték az 5-ös.



Aki előtt van egy vagy több bónuszkártya, az minden ilyenért kap még 2 pontot.

6

3

A HATALMAK

Életkorok

Játék közben: Ilyen kártya **bármelyik** oszlopba lerakható. Nem hajtódik végre hatalom. Ha a színek oszlopába rakják le, nem befolyásolja a dzsókerszín.

Játék végén: Ahány ilyen kártya van a **saját** oszlopában, annyi magas értéket lenulláz. Ha például egy életkorkártya van a saját oszlopában, a 7-es értékek 0 pontot érnek; ha két ilyen kártya van ott, a 7-es és a 6-os értékek is lenullázódnak, és így tovább.

Színek

Játék közben: A színek oszlopának legelső lapja szabja meg a dzsókerszínét. Dzsókerszínű kártya bármelyik oszlopba lerakható, és ekkor végrehajtódik az adott oszlop hatalma. A színek oszlopába lerakott életkorkártya nem változtatja meg az eddigi dzsókerszínét.

Játék végén: A kézben lévő dzsókerszínű kártyák értéke mindig annyi, amennyi a legmagasabb szabályos érték. Ha például két életkorkártya van a saját oszlopában, a a 7-es és 6-os értékek nem számítanak, így minden kézben lévő dzsókerszínű kártya 5 pontot ér.

7

4

Halálos bűnök

Választani kell az ellenfelet, és elhúzni egy kártyát a kezéből lerakva a megfelelő oszlopba; életkor- vagy dzsókerszín-kártya tetszés szerinti oszlopba lerakható. Az oszlop hatalma nem hajtódik végre (kivétel: színekártya megváltoztatja a dzsókerszínét, az életkorkártya számíthat a játék végén). Az ellenfél húz egy kártyát a pakli tetejéről.

Erények

A játékos húz egy kártyát a pakli tetejéről, és utána újra kijátszik egy lapot a kezéből.

Szerencseistenek

Játék közben: A játékos megnevez egy értéket (pl. 6-os) vagy színt (például kék). Felcsapja a pakli legfelső lapját: ha az ilyen értékű/színű, a kártyát lerakja maga elé, bónuszkártyaként.

Játék végén: Mindenki 2 pontot kap minden előtte lévő bónuszkártyáért.

Tengerek

A játékos egy oszlop legelső lapját a kezébe veszi. Köre végén nem húz kártyát.

Világcsodák

A játékos megnéz összesen 3 kártyát, tetszőleg kombinációban a pakli tetejéről és/vagy ellenfelei kezéből. A pakli megnézett lapjait változatlan sorrendben kell visszarakni.

8

5

A JÁTÉK VÉGE

A játék azonnal véget ér, amikor az egyik oszlopban már hét kártya van.

Ezt a játékbefejező kártyát félre kell tenni, a végelszámolásnál számít majd. A hatalma nem hajtódik végre.

A GYŐZTES

Az a győztes, akinél a legnagyobb a kártyák összértéke.

A játékosok összeadják a kezükben lévő lapok értékét és a szerencseistenek bónuszai; aki lerakta a játékbefejező kártyát, az annak az értékét is beszámítja. A kártyák értéke a rajtuk látható szám, az alábbi kivételekkel:

- Minden bónuszkártya 2 pontot ér.
- Ahány kártya van életkoroszlopban, annyi magas érték lenullázódik (l. a 7. oldal).
- A dzsókerszínű kártyák értéke mindig annyi, amennyi a legmagasabb, az életkorkártyák által még nem lenullázott érték (l. a 7. oldal)

Holtversenynél az győz, akinek a legmagasab, nem 0 értékű lapja van. Ha ez is egyenlő, az érintettek mind győztesek.

Jason Tagmire's SEVEN7S

2-4 játékos részére

A hetes szám az idők kezdetétől mágikusnak számít, különleges jelentést hordoz. E játékban a történelmem leghíresebb hetei hatalmával találkozol, és ha jól használod őket, legyőzöd ellenfeleidet.

Tervező: Jason Tagmire
Fejlesztő: Ralph H. Anderson
Illusztrátor: Fabrice Weiss
Tördelő: Adam P. McIver
Fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)

TARTOZÉKOK

49 kártya
4 áttekintőkártya

érték: 5
szín: narancssárga
hatalom: a hét erény



1