

## ÉCHELLE DES ANNONCES



L'annonce minimum est 3♣, les annonces doivent se succéder en croissant jusqu'à 7 SA (sans atout), annonce la plus élevée. Cependant, les joueurs peuvent s'arrêter à tout moment à la hauteur qui leur convient.

593 001  
NATHAN

© 1980 - FERNAND NATHAN - PARIS FRANCE. Droits réservés pour tous pays.



# RED SEVEN

NATHAN

### RÉPARTITION DES LETTRES

VALEUR	NOMBRE DE LETTRES			
	♣	♦	♥	♠
A	2	3	2	2
B	5	1	1	1
C	4	1	1	1
D	5	-	1	1
E	1	3	4	4
F	6	1	-	1
G	6	1	-	1
H	5	-	1	1
I	2	2	2	2
J	8	-	1	-
K	12	-	-	1
L	3	2	1	1
M	3	1	1	1
N	3	2	1	2
O	3	1	1	3
P	4	1	-	2
Q	10	-	1	-
R	2	1	3	2
S	1	2	2	1
T	2	1	2	2
U	3	2	1	2
V	6	1	-	1
W	14	-	-	1
X	10	-	-	1
Y	12	1	-	-
Z	10	-	1	-

Les pions blancs ne servent pas au jeu sauf en cas de perte.

### CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 plan de jeu quadrillé, avec des cases chiffrées «bonus» et une case [7] centrale.
- 108 jetons-lettres avec une valeur en chiffre et une couleur : pique, cœur, carreau, trèfle.
- 4 sacs plastique
- 4 réglottes
- Des feuilles de marque

## RED SEVEN

«Red Seven» est un jeu de réflexion et de tactique. Pour gagner, il ne suffit pas de savoir composer des mots. Les annonces et les atouts ont une part très importante dans le jeu. Il faut évaluer au mieux le jeu que l'on a reçu - couleurs, lettres, valeurs - pour faire des annonces judicieuses. Plus cette estimation est juste, plus les chances de gagner sont grandes. En cela, «Red Seven» est très différent des jeux de lettres habituels.

### PRINCIPE DU JEU

- A 2 joueurs, chacun joue pour lui.  
A 3 et 4 joueurs, on joue en équipe.
- Chaque joueur reçoit des jetons-lettres. Il doit estimer, en fonction de la valeur de son jeu, le minimum de coups gagnants qu'il pense réaliser (seul ou avec son partenaire dans le jeu à 4).
- Par un échange d'annonces toujours croissantes, les joueurs vont déterminer un **contrat**. Plus les joueurs pensent que leur jeu est fort, plus ils peuvent tenter un contrat élevé, le maximum étant un contrat de 7 coups gagnants et le minimum de 3 coups.
- Le contrat revient au joueur qui a fait la dernière annonce (ou à son équipe). Il est alors «déclarant» et les autres joueurs «adversaire».
- Les joueurs s'affrontent ensuite en essayant de composer des mots rapportant le plus de points pour faire un maximum de coups gagnants.

### BUT DU JEU

**Pour le joueur ou l'équipe «déclarante» :** remplir son contrat. Pour cela, réaliser les coups gagnants annoncés en composant des mots au total le plus élevé.

**Pour le joueur ou l'équipe «adversaire» :** faire échouer le contrat du «déclarant». Pour cela, composer des mots au total supérieur afin d'empêcher l'équipe déclarante de réaliser des coups gagnants.

## RÈGLE DU JEU A 4 JOUEURS

Le jeu à 2 ou 3 joueurs étant une adaptation de la version à 4 joueurs, voir les règles particulières en pages 11 à 13.

### PRÉPARATION DE LA PARTIE

- Placer le plan de jeu au milieu des joueurs.
- Deux équipes de 2 joueurs sont déterminées. Les joueurs d'une même équipe se placent à l'opposé l'un de l'autre.
- Trier les jetons par couleur et les mettre dans les sacs correspondants : pique, cœur, carreau, trèfle.
- Désigner un meneur de jeu parmi les joueurs.
- Le meneur de jeu tire au hasard dans les sacs 36 jetons-lettres : 9 ♣, 9 ♥, 9 ♦, 9 ♠. Il les pose à l'envers, les mélange et en distribue au hasard 9 à chaque joueur, en commençant par le joueur placé à sa gauche.
- Les joueurs disposent leurs lettres sur leur réglette sans les montrer, en les classant par couleur.

### LA PARTIE

La partie se déroule en 3 manches comportant chacune 2 phases : les annonces et la composition de mots. Au cours de chaque manche, les joueurs jouent 2 fois, en posant un mot à chaque fois, sans reprendre de lettres.

### Déroulement d'une manche

#### 1. Les annonces

Au Red Seven les annonces s'apparentent de manière très simplifiée à celles du Bridge.

### ÉCHELLE DES ANNONCES



2

#### POUR PASSER

- Faire une annonce au premier tour signifie soit que l'on pense avoir un bon jeu, soit que l'on peut soutenir convenablement son partenaire. Si l'on a un jeu faible, il est plus prudent de dire «je passe».
- Si un joueur a annoncé avec un jeu moyen ou répondu à son partenaire, il peut ne pas vouloir faire un contrat plus fort et décider, au tour suivant, de passer sur une annonce de son partenaire ou de ses adversaires.
- Un joueur qui a passé peut cependant parler à nouveau au tour prochain, sauf si un tour complet a été fait depuis la dernière annonce.

#### UN JEU FORT

- Le premier joueur qui annonce peut informer son partenaire qu'il possède un bon jeu en proposant directement une annonce élevée. Par exemple : avec 5 jetons ♣ et de bonnes lettres, le meneur de jeu peut ouvrir de 4♣.
- Au cours des annonces, un joueur peut répondre sur une ouverture d'un partenaire ou d'un adversaire en faisant une annonce plus forte que l'annonce minimum obligatoire.

#### Exemple

Sur une ouverture de 3♣, dire 3♥ signifie que l'on a au moins 3 jetons ♥ et un jeu moyen ; si l'on a un jeu vraiment fort, il est possible de dire directement 4♥.

#### LE CONTRE

- Quand un joueur estime que la dernière annonce adverse est trop optimiste, il peut dire «je contre». Le «contre» ne met pas fin aux annonces, et chaque joueur peut encore monter. Le «contre» n'est retenu que s'il est dit après la dernière annonce. (L'indiquer par C au tableau «contrat» sur la feuille de marque).

- Le pouvoir du «contre» est de doubler les points (voir tableau de marque p. 8).

#### LE CONTRAT

- Lorsque tous les joueurs ont passé, la dernière annonce est retenue. Elle fixe le contrat qui détermine le minimum de coups gagnants à faire et l'atout.

4

Chaque joueur examine son jeu et estime ses possibilités en fonction de la répartition des couleurs, de la valeur des lettres, du nombre de voyelles ou consonnes et de la facilité de composition des mots.

- Le premier joueur propose une des annonces de l'échelle des annonces (voir ci-dessous). Les autres joueurs vont parler ensuite chacun à leur tour, faisant des annonces de plus en plus élevées. Il peut y avoir ainsi plusieurs tours jusqu'à ce que tous les joueurs aient «passé».

- Le meneur de jeu annonce le premier. Il peut choisir d'annoncer avec atout si une couleur domine dans son jeu, ou sans atout si les couleurs ont une répartition homogène. (Si son jeu lui paraît trop faible, il dit «je passe»).

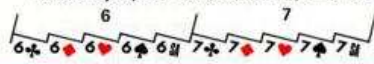
Il a par exemple le jeu ci-dessous :



Il choisit de faire une «ouverture» à 3♣.

- Le deuxième joueur doit obligatoirement faire une annonce supérieure dans l'échelle des annonces. Exemple 3♥. Cela signifie qu'il a un assez bon jeu avec plusieurs cœurs.
- C'est au tour du troisième joueur qui répond à son partenaire, le meneur de jeu, avec une annonce supérieure à celle du deuxième joueur ; le quatrième joueur parle ensuite, répondant au deuxième joueur, et ainsi de suite.
- Chaque joueur tient compte des annonces de l'autre équipe mais aussi de celles de son partenaire pour l'informer des possibilités de son jeu. Par exemple, le meneur de jeu a annoncé 3♣ au premier tour, mais au tour suivant il peut annoncer 4♦ ce qui indique qu'il a aussi plusieurs carreaux.

L'annonce minimum est 3♣ ; les annonces doivent se succéder en croissant jusqu'à 7 SA (sans atout), annonce la plus élevée.



3

- L'équipe dont le joueur a fait la dernière annonce est le déclarant.
- L'autre équipe est l'adversaire.

#### Exemple de contrat

Le contrat est de 5♣ :

- 5 indique le nombre de coups gagnants à réaliser.
- ♣ est l'atout.
  - pour gagner le contrat, l'équipe déclarante doit faire au moins 5 coups gagnants sur les 7 possibles. 5 coups gagnants lui rapportent 15 points de marque (voir p.8).
  - pour faire échouer le contrat, l'équipe adverse doit faire au moins 3 coups gagnants sur 7.

### 2. La composition de mots

Tous les mots sont autorisés à l'exception des noms propres, mots étrangers, abréviations, mots composés. Les mots doivent se lire de gauche à droite ou de haut en bas.

- Les joueurs doivent composer des mots sur le plan de jeu en utilisant si possible les jetons qui ont le plus de valeur et en essayant de placer le plus d'atouts, sachant que chaque atout posé ajoute 10 points à la valeur initiale du jeton.
- Le premier joueur est ici celui qui précède le joueur déclarant, c'est donc un adversaire.
- Il forme un mot de 2 à 9 lettres sur le plan de jeu – verticalement ou horizontalement – en passant obligatoirement sur la case 7 rouge centrale, et compte ses points.

Exemple, en supposant que

l'atout soit trèfle. Le joueur a posé :

2	2			
	F	O	U	E
2		2		

- FOUET (6 + 3 + 3 + 1 + 2) ..... 15 points
- Case «bonus» recouverte : F sur 7 rouge ..... 7 points
- 2 atouts posés : F et E (2 x 10) ..... 20 points

TOTAL 42 points

5

- Il inscrit ses points (soit 42) sur la feuille de marque dans la case supérieure de la colonne correspondante (adversaire).

- Puis c'est au joueur suivant (déclarant) de poser un mot qui se rattache ou se recoupe au mot déjà posé. Bien entendu, il essaie de faire un score supérieur d'au moins 1 point à celui du joueur précédent.

Seule la valeur du mot est comptée, même si un second mot se trouve formé dans un autre sens.

Si l'on ajoute des lettres à un mot sans en changer le sens, seule la valeur de ces lettres compte. Si l'on ajoute des lettres en changeant le sens du mot, tout le mot compte.

#### Exemple

Mot posé : **V U**

Lettres ajoutées : **E S**

**V U E S** donne 2 points

Lettres ajoutées : **B E E S**

**B E V U E S** donne 17 points

Il est interdit de déplacer des jetons déjà posés sur le plan de jeu pour y incorporer d'autres lettres qui formeraient un autre mot.

- Le joueur compte ses points et les inscrit sur la feuille de marque dans la case supérieure de la colonne correspondante (déclarant).

– si son score est supérieur à celui du joueur précédent, il marque 1 coup gagnant pour son équipe dans le cercle situé à côté de sa case.

– si son score est inférieur, c'est le joueur précédent qui marque 1 coup gagnant pour son équipe dans le cercle situé à côté de sa case.

6

### LE CONTRE

Si un joueur a contré et que l'équipe déclarante a perdu, il double les points de marque de son équipe.

Si l'équipe déclarante a été contrée et a gagné, c'est elle qui double les points de marque.

#### TABLEAU DE MARQUE

CONTRAT RÉUSSI		CONTRAT NON RÉUSSI	
Coups annoncés par le déclarant	Points de marque pour le déclarant	Coups manquants au déclarant	Points de marque pour l'adversaire
Contrat de 3 coups	= 1	1	= 5
Contrat de 4 coups	= 5	2	= 10
Contrat de 5 coups	= 15	3	= 20
Contrat de 6 coups	= 30	4	= 35
Contrat de 7 coups	= 50	5	= 55
Coup en plus non annoncé	= 1	6	= 80
		7	= 110

LE CONTRE = points de marque x 2

### EXEMPLE DE DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

4 joueurs : A (meneur de jeu), B, C, D.

2 équipes : A et C, B et D

Jeu du joueur A : **M O I N E R V P A**

Jeu du joueur B : **T M U S A I S S E**

Jeu du joueur C : **P I E O L A E L N**

Jeu du joueur D : **P X R E O T J E A**

#### 1. Les annonces

1er tour

- |              |                       |
|--------------|-----------------------|
| 1) A dit 3 ♦ | 2) B dit 3 ♠          |
| 3) C dit 4 ♣ | 4) D dit 4 sans atout |

2ème tour

- |                     |                     |
|---------------------|---------------------|
| 1) A dit «je passe» | 2) B dit 5 ♠        |
| 3) C dit «je passe» | 4) D dit «je passe» |

8

– si le score est le même, c'est le joueur précédent qui marque le coup gagnant.  
(Voir détail de la notation à la page 10).

- Puis c'est au troisième joueur et ainsi de suite jusqu'à ce que les 4 joueurs aient posé chacun deux mots.

- Si un joueur réussit à poser toutes ses lettres en 2 mots, il ajoute une prime de 10 points à son dernier compte de points.

La manche est terminée mais les jetons restent sur le plan de jeu.

#### NOTA

- Les cases «bonus» ne comptent qu'une fois, lors de la pose des lettres qui les recouvrent.

- Les 10 points supplémentaires attribués aux atouts ne comptent qu'une fois lors de la pose de ces atouts.

- Un joueur est obligé de poser ne serait-ce qu'une lettre. S'il ne le fait pas, un adversaire lui retire au hasard 2 lettres qui sont mises de côté.

- Par ailleurs, s'il pose ses 7 lettres au 2ème tour, il ne bénéficie pas de la prime supplémentaire de 10 points.

### Décompte des points de la manche

L'équipe déclarante totalise ses coups gagnants.

– Si elle a obtenu les coups gagnants annoncés, elle a rempli son contrat et remporte la manche.

Elle est créditée du nombre de points correspondants (voir p. 8).

Exemple : 4 coups gagnants annoncés et réussis rapportent 5 points de marque.

– Si elle n'a pas obtenu les coups gagnants annoncés, son contrat n'est pas rempli et c'est l'équipe adverse qui est créditée suivant les coups manquants à l'équipe déclarante (voir p.8).

Exemple : 4 coups gagnants annoncés – 3 coups non réussis = 1 coup manquant qui rapporte 5 points de marque pour l'adversaire.

7

Le contrat est donc de 5 ♠. Il est inscrit sur la feuille de marque au tableau contrat :

#### Contrat



L'équipe «déclarante» est donc B et D et s'engage à réaliser au moins 5 coups gagnants. Elle inscrit ses initiales dans la case «déclarant» de la feuille de marque.

L'équipe A et C devient «adversaire» et inscrit ses initiales dans la case «adversaire».

Déclarant Adversaire



### 2. La composition de mots

Au 1er tour

1. A (adversaire) compose le premier mot :

paon total : 29 points

2. B (déclarant) compose :

soumis total : 36 points

3. C (adversaire) compose :

polie total : 37 points

4. D (déclarant) compose :

projet total : 24 points



Au 2ème tour

5. A fait un total de 12 points

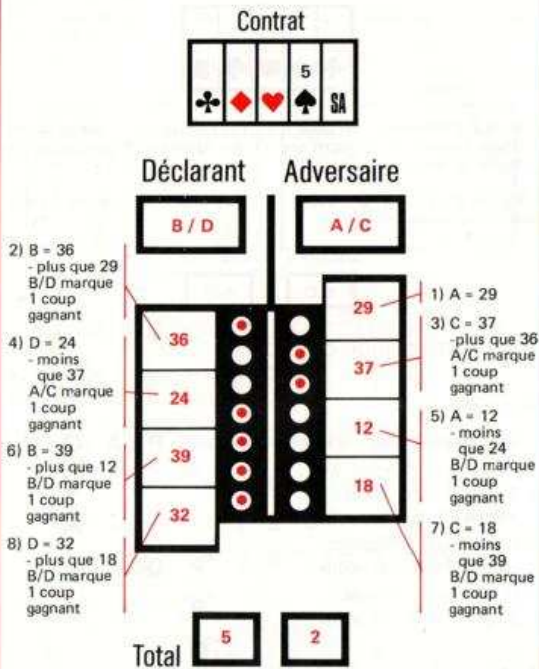
6. B fait un total de 39 points

7. C fait un total de 18 points

8. D fait un total de 32 points

9

### 3. La notation des points du mot et des coups gagnants sur la feuille de marque.



- Chaque équipe totalise ses coups gagnants :  
- B/D marque 5 - A/C marque 2.
- Sachant que le contrat était de 5, l'équipe B/D «déclarant» a rempli son contrat.

10

## 2. Les annonces

Le principe est le même que celui de la version à 4 joueurs.

**Particularité** : si le premier joueur fait une annonce et que le second joueur passe sur cette première annonce, créant une situation de blocage, le premier joueur peut alors faire une seconde annonce. Si le second joueur passe une nouvelle fois, c'est cette deuxième annonce qui détermine le contrat.

## 3. La composition de mots

Elle se déroule comme dans la version à 4 joueurs.

- Chaque joueur joue 4 fois.
- Lors des 3 premiers tours, les joueurs doivent composer des mots soit uniquement avec des jetons-lettres à symbole noir (♣ ♠), soit uniquement avec des jetons-lettres à symbole rouge (♥ ♦).

Ce n'est qu'au dernier tour qu'ils peuvent poser des mots utilisant les couleurs rouge et noire.

## 4. Fin de la manche

Les coups gagnants et les points de marque sont comptés de la même façon que dans la version à 4 joueurs.

## 5. Fin de la partie

Les points de marque sont additionnés comme dans la version à 4 joueurs. Le joueur qui a le plus de points de marque a gagné.

# RÈGLE DU JEU A 3 JOUEURS

## Déroulement d'une manche

### 1. Distribution des lettres

- Chaque joueur prend une réglette qu'il place devant lui. La réglette restante est placée face aux joueurs.

12

Elle gagne la manche et inscrit les points de marque déterminés par le tableau de marque, soit ici :

- 5 coups gagnants annoncés lui rapportent 15 points de marque.

- L'équipe A/C ne marque rien.

C'est la fin de la première manche.

## Pour la deuxième et la troisième manche.

- Tous les jetons posés au cours de la première et de la deuxième manches restent sur le plan de jeu.
- Les jetons restants sur les réglottes sont écartés et ne servent plus au jeu.
- Le meneur de jeu distribue à nouveau 9 jetons à chaque joueur et le jeu se déroule comme indiqué précédemment.

Les points de marque de la 3ème manche sont doublés.

## FIN DE LA PARTIE

A l'issue des 3 manches, la partie se termine et chaque équipe totalise ses points de marque.

## LE GAGNANT

L'équipe qui totalise le plus de points a gagné.

# RÈGLE DU JEU A 2 JOUEURS

La partie comporte le même nombre de manches.

Le but du jeu reste le même pour le déclarant ou l'adversaire

## Déroulement d'une manche

### 1. Distribution des lettres

Chaque joueur place 2 réglottes face à lui. On tire des sacs 36 jetons-lettres (9 ♣, 9 ♦, 9 ♠, 9 ♥) et chaque joueur prend 18 jetons au hasard.

- Le meneur de jeu tire 36 jetons-lettres des sacs (9 ♠, 9 ♥, 9 ♦, 9 ♣), les mélange et en distribue 9 au hasard à chaque joueur qui les dispose sur sa réglette.

- Les 9 derniers jetons sont placés sur la réglette restante, lettres visibles : ce sont les lettres du «mort».

## 2. Les annonces

Les annonces se déroulent comme dans la version à 4 joueurs.

Le joueur qui a fait la dernière annonce devient le «déclarant». Il prend alors les lettres du «mort» qu'il mélange avec les siennes. Le «déclarant» jouera seul contre les 2 autres joueurs.

## 3. La composition de mots

Elle se déroule comme dans les versions précédentes.

- C'est le joueur «adversaire» précédant le déclarant qui pose le premier mot. Puis, c'est au tour du déclarant, ensuite à l'autre adversaire et enfin de nouveau au déclarant. Le deuxième tour se déroule de même.

Le déclarant joue donc 4 fois (2 fois au premier tour et 2 fois au deuxième tour).

- Lors des 3 premiers tours, le déclarant doit poser des mots composés soit de jetons-lettres à symbole noir (♣ ♠), soit de jetons-lettres à symbole rouge (♥ ♦). Ce n'est qu'au 4ème tour qu'il pourra poser ensemble les couleurs noire et rouge. Par contre les adversaires du déclarant peuvent, à chaque tour, poser la couleur noire et la couleur rouge.

## 4. Fin de la manche

Les coups gagnants et les points de marque sont comptés comme ceux des versions précédentes. Toutefois, en cas de contrat non réussi, les deux adversaires du déclarant obtiennent chacun le nombre de points de marque déterminés par le tableau de marque.

## 5. Fin de la partie

Chaque joueur additionne ses points de marque. Celui qui totalise le plus de points a gagné.

11

13

# RED SEVEN

Complément d'informations  
concernant la règle  
du JEU A 3 JOUEURS  
(page 13)  
Les annonces

Chaque joueur annonce à son tour, mais il n'y a pas d'équipe au départ.

En effet, le jeu du «mort» sera attribué en fin d'annonces au joueur ayant fait l'enchère la plus forte ; les 2 autres joueurs forment alors l'équipe «adversaire».

Chaque joueur doit donc annoncer en fonction de la combinaison que son jeu pourrait faire avec celui du mort.

**NATHAN**

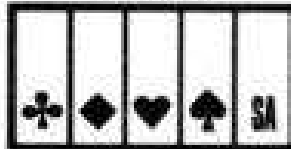
593 001

# RED SEVEN

593 001

1<sup>re</sup> manche

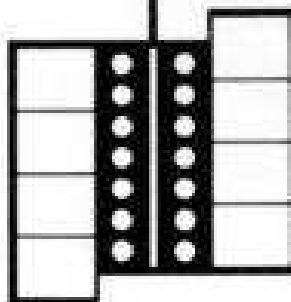
Contrat



Déclarant

Adversaire

--	--



Total

--	--

Points de marque

--	--

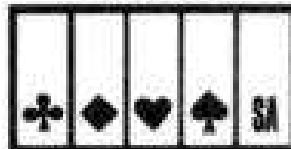
Equipe ou joueur 1

TOTAL  
FIN DE  
PARTIE

--

2<sup>e</sup> manche

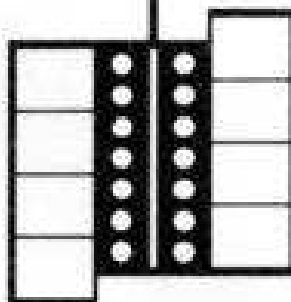
Contrat



Déclarant

Adversaire

--	--



Total

--	--

Points de marque

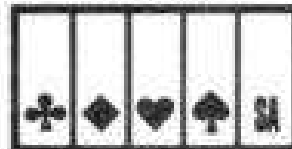
--	--

Equipe ou joueur 2

--

3<sup>e</sup> manche

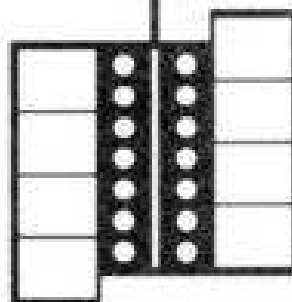
Contrat



Déclarant

Adversaire

--	--



Total

--	--

Points de marque (x2)

--	--

Joueur 3

--

## TABLEAU DE MARQUE

### CONTRAT RÉUSSI

Coups annoncés par le déclarant	Points de marque pour le déclarant
Contrat de 3 coups _____	= 1
Contrat de 4 coups _____	= 5
Contrat de 5 coups _____	= 15
Contrat de 6 coups _____	= 30
Contrat de 7 coups _____	= 50
Coup en plus non annoncé _____	= 1

### CONTRAT NON RÉUSSI

Coups manquants au déclarant	Points de marque pour l'adversaire
1 _____	= 5
2 _____	= 10
3 _____	= 20
4 _____	= 35
5 _____	= 55
6 _____	= 80
7 _____	= 110

LE CONTRE — points de marque x 2