

# 7 ДРАКОНОВ

## ПРАВИЛА ИГРЫ

### ОБЗОР ИГРЫ

На игровых картах изображены разноцветные драконы. Цель игры — сложить цепочку из семи драконов одного цвета.

На большинстве карт нарисованы драконы пяти основных цветов: красный, золотой, синий, зелёный и чёрный. Эти же цвета представлены на картах целей. Шестой дракон — радужный, он сочетает все цвета. Седьмой дракон — зеркальный, он начинает как радужный, а затем меняет цвет в зависимости от сыгранных карт.

В свой ход возьмите на руку карту из колоды. Затем или выложите карту с руки в игровую зону, или сыграйте карту действия. Карты действий позволят вам, к примеру, поменять вашу карту цели, переместить карту, лежащую в игровой зоне, или поменяться картами на руках с другим игроком.

### СОСТАВ ИГРЫ



5 карт целей



52 карты драконов



15 карт действий

Правила игры

### ПОДГОТОВКА

Перемешайте 5 карт целей и раздайте по одной каждому игроку. В чужие цели подсматривать нельзя! Ничейные цели (если остались) положите между игроками (см. «Ничейные цели»).

Положите карту зеркального дракона в центр стола. Эту карту перемещать или брать на руку нельзя.

Замешайте карты драконов и действий в одну колоду и раздайте из неё **3 карты** каждому игроку.

### КТО НАЧИНАЕТ?

Первым ходит игрок, который последним смотрел фильм или мультфильм с героем-драконом.

### КАК ИГРАТЬ

#### В свой ход:

- возьмите на руку 1 карту из колоды;
- сыграйте 1 карту с руки:

**драконы:** выложите карту в игровую зону, следуя правилам стыковки (см. «Стыкуем драконов»);

**действие:** выполните действие (см. «Действия») и отправьте карту в сброс.

### ПОБЕДА

Ваша цель — выстроить цепочку из семи драконов того цвета, который указан на вашей карте цели. Если такая цепочка выложена, вы немедленно побеждаете!

### СТЫКУЕМ ДРАКОНОВ

Карту дракона надо выложить в игровую зону так, чтобы хоть один из драконов на ней имел общую границу с драконом такого же цвета на другой карте. Это называется «стыковка».

На рис. 1 показаны типичные примеры стыковки. Обратите внимание, что на многих картах цвета соседних драконов не совпадают. Это допустимо, потому что карта должна стыковаться с одной своей соседкой, а больше необязательно, но допустимо.



Рис. 1. Шесть правильно состыкованных карт

Карты на рис. 2 не стыкуются. Зелёные драконы расположены по диагонали друг от друга — это не считается. Для стыковки у них должна быть общая грань.



Рис. 2. Карты не стыкуются

На рис. 3 и 4 показано, как ещё нельзя стыковать карты. Нельзя класть карты перпендикулярно друг другу, под углом или сдвигать из ряда.



Рис. 3. Карты нельзя класть поперёк ряда



Рис. 4. Карты нельзя класть не в ряд

### РАДУЖНЫЙ ДРАКОН

Радужный дракон — своего рода «джокер». Его можно стыковать с любыми драконами, потому что на нём есть все цвета. Он считается красным, синим, золотым, чёрным и зелёным драконом одновременно.



### ЗЕРКАЛЬНЫЙ ДРАКОН

С этой карты начинается игра. В начале партии считается, что на нём тоже все цвета, как на радужном. Но далее он может поменять цвет после того, как кто-то сыграет карту действия. Зеркальный дракон всегда принимает цвет карты действия, лежащей наверху стопки сброса действий.



### ДЕЙСТВИЯ

Есть 5 типов действий, по 3 карты каждого типа. Действия описаны ниже. Сыграв карту действия, положите её лицевой стороной вверх в стопку сброса (рядом с основной колодой).

Поскольку в игровой зоне есть зеркальный дракон, каждое действие может иметь два последствия. Но если одно из них вам невыгодно, от него можно отказаться. Чтобы зеркальный дракон не менял цвет, положите сыгранную карту действия под низ стопки сброса. Или, наоборот, положите карту сверху, чтобы поменять цвет зеркального дракона, а само действие не выполняйте.

### ВОЗМОЖНЫЕ ДЕЙСТВИЯ



#### Обмен руками

Обменяйте все карты с руки на все карты с руки выбранного игрока (кроме карт целей).



#### Обмен целями

Обменяйтесь картами целей с выбранным игроком. Можно поменять свою цель на ничейную (если есть).



#### Переместить карту

Возьмите карту из игровой зоны и переложите в другое разрешённое правилами место. Зеркального дракона трогать нельзя.



#### Цели по кругу

Все игроки одновременно передают свои карты целей соседям справа или слева. Это направление определяете вы.



#### Спать карту

Выберите карту на столе и заберите её на руку. Зеркального дракона брать нельзя.

### НАГРАДА ЗА МУЛЬТИСТЫКОВКУ

Если вы выкладываете карту с 2, 3 или 4 драконами и она стыкуется с двумя разноцветными драконами, немедленно возьмите себе в награду 1 карту из колоды. Если вы состыковали сразу 3 разных пары драконов, возьмите 2 карты.

А уж если вы умудритесь состыковать 4 разных пары драконов — забирайте 3 карты. Правило не действует при стыковке с радужным драконом или с зеркальным, если в данный момент он действует как радужный, а также если вы стыкуете одного и того же дракона с разных сторон.



Награда: 1 карта



Награда: 2 карты



## НИЧЕЙНЫЕ ЦЕЛИ

Если игроков меньше пяти, одна или несколько карт целей останутся вне игры. Такие карты в начале игры нужно по отдельности разложить рубашкой вверх между игроками, как будто это цели воображаемых соперников. Нельзя заглядывать в эти карты по ходу игры. Когда сыграно действие «Цели по кругу», «игрок-невидимка» тоже участвует в обмене: «отдаёт» карту одному сопернику и «принимает» у другого. При обмене целями с воображаемым игроком можно обмениваться как с живым, пытаться заполучить ту цель, которая вам нужна.

## ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

**В:** Если я играю действие «снять карту», я теперь могу держать дополнительную карту в руке?

**О:** Да.

**В:** Если я играю действие «переместить карту», можно ли карту не перекладывать, а просто повернуть другой стороной?

**О:** Да.

**В:** Можно ли присоединяться к уже идущей игре?

**О:** Безусловно! Конечно, если за столом меньше 5 игроков. Садитесь, берите свободную карту цели, а также 3 верхние карты из колоды, и играйте!

**В:** Что делать, если в колоде кончились карты, а победитель не определен?

**О:** Продолжайте играть, пока у кого-то из игроков не закончатся карты в руке. Если и после этого победитель не определится, присудите победу тому игроку, который ближе всех подошёл к цели — собрал самую длинную цепочку драконов нужного ему цвета. Если и в этом случае ничья, претенденты делают победу.

**В:** Чтобы победить, надо состыковать 7 драконов одного цвета в одну цепочку или можно 3 в одном месте, 4 в другом?

**О:** Цепочка из 7 драконов должна быть непрерывной.

**В:** Считаются ли повороты и ответвления частью цепочки?

**О:** Да, считаются. Цепочка необязательно должна идти в один ряд, она может поворачивать и ветвиться. Главное, чтобы между 7 драконами в цепочке не было разрывов.

**В:** Обязательно ли для победы, чтобы сами картинки с драконами соприкасались, или достаточно, чтобы стыковались семь карт с драконами нужного цвета?

**О:** Именно сами картинки с драконами должны стыковаться как одна большая цепочка.

**В:** Если кто-то другой создал цепочку из семи моих драконов, я побеждаю сразу или в свой ход?

**О:** Сразу.

**В:** Можно ли заглядывать в стопку сброса?

**О:** Можно. Но порядок карт в сбросе менять нельзя!

**В:** Можно ли действием переместить карту в пустоту, не стыкуя с другими, как отдельный островок?

**О:** Нельзя. Конечно, из-за перемещения карты могут превратиться в островки её соседи или возникнуть дыры в мозаике, но саму перемещаемую карту надо стыковать по правилам.



Победная цепочка из семи одноцветных драконов

## КАК ИГРАТЬ В «СЕМЬ ДРАКОНОВ» С МАЛЕНЬКИМ РЕБЁНКОМ

### Общие сведения

Игра «Семь драконов» создавалась для взрослых, но её нетрудно приспособить и для игры с ребёнком от 4 лет. Просто начинайте с самыми простыми правилами. По мере того как малыш растёт и учится, делайте правила более детальными. Возрастные ограничения указаны лишь примерно, всё зависит от вашего ребёнка. Когда и как переходить от одной версии к другой, решать вам. Будьте готовы к переменам и развлекайтесь!

## СТЫКОВКА ДРАКОНОВ

**Возраст: 4 года**

В этой версии используются только карты с драконами пяти основных цветов. Нет целей, действий, зеркального и радужного драконов. Игра заключается в простой стыковке совпадающих драконов. Поначалу в неё можно играть как в пазл. Пусть ребёнок выкладывает мозаику из карточек и запоминает, как надо стыковать картинки. Просто переворачивайте карты одну за другой, и пускай малыш решает, куда их класть. А вы постепенно объясняйте ему правила стыковки.

Когда начнёте собственно игру, выдайте каждому по 3 карты, а одну, любую, положите в середину стола. Пусть каждый игрок берёт из колоды и выкладывает по одной карте, пока колода не закончится. Кто сыграл последнюю карту, тот и победил!

## ОСНОВНЫЕ ДРАКОНЫ

**Возраст: 5–6 лет**

В этой версии используются только карты целей и карты с драконами пяти основных цветов (нет действий, зеркального и радужного драконов). Ход игры такой же, как в полной версии, только нельзя поменять ни цели, ни руку, а карты на поле нельзя перемещать. Такая игра гораздо проще, но всё равно очень увлекательна. Вот вам забавное дополнение к правилам: пусть каждому игроку младше семи для победы будет достаточно состыковать столько драконов нужного цвета, сколько ему лет.

## ДРАКОНЫ С ОДНИМ ДЕЙСТВИЕМ

**Возраст: от 6 лет**

Последняя версия почти не отличается от полной игры, но тип действий используется только один — обычно это «обмен целями». Такой подход позволяет вам вводить новые правила по одному, а не объяснять все шесть действий сразу. Как только самый маленький игрок научится выполнять новое действие, добавляйте ещё одно или два, пока игра не станет полной. Тогда вводите зеркального дракона.



## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

«Семь драконов» основаны на игре 1998 года Aquarius.

**Разработчик:** Эндриу Луни

**Художник:** Ларри Элмор

**Дизайнер логотипа и коробки:** Дерек Ринг

Особая благодарность выражается всем, кто помог создать оригинальную игру (в особенности правила для малышей), игрокам, тестировавшим зеркального дракона, и советнику по драконам Грейкеллу Даттону.

## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

**Общее руководство:** Михаил Акулов, Иван Попов

**Руководство редакцией:** Владимир Сергеев

**Выпускающий редактор:** Александр Киселев

**Переводчик:** Александр Гагинский

**Редактор:** Валентин Матюша

**Дизайнер-верстальщик:** Кристина Соозар

**Корректор:** Ольга Португалова

**Вопросы издания игр:** Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2015 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

www.hobbyworld.ru



Играть интересно