

# DRAGONS

## Kuidas mängida lauamängu „Seitse draakonit”

**Mängijaid:** 2-5    **Vanusele:** 8+    **Mäng kestvus:** umbes 20 min

### Ülevaade

Seda mängu nimetatakse „Seitsmeks Draakoniks” kahel põhjusel. Esiteks on mängu kaartidel kujutatud draakoneid seitsmes eri värvuses. Teiseks on mängijate ülesandeks ühendada kokku 7 ühest värvist draakonit.

Enamus kaarte kujutab viit põhilist draakonit: punast, kuldset, sinist, rohelist ja musta, mis on esindatud eesmärgikaartidel. Kuues draakon on vikerkaaredraakon, kes kaunistab end kõigi värvidega. Seitsmendaks on hõbeddraakon, kes alustab vikerkaarevärvides, kuid vahetas kaartide mängimisel värti.

Oma käigul tömbad sa kaardi, võtad selle kätte ning seejärel kas lisad uue kaardi mängulauale või mängid tegevuskaardi. Tegevuskaardi poolt pakutud valik hõlmab eesmärgikaardi vahetamist, kaardi liigutamist laual või kellegagi käesolevate kaartide vahetamist.

# Mängu osad

Mängus on 72 kaarti:



51 draakonikaarti



15 tegevuskaarti



5 eesmärgikaarti



1 höbedraakon

## Võitmine

Mängu eesmärgiks on ühendada 7 sinu eesmärgikaardil märgitud värvusest draakonit. Niipea, kui sa sellega hakkama saad, oled võitnud!

## Mängu ülesseadmine

Esmalt sega 5 eesmärgikaarti ning jaga igale mängijale üks. Ära lase kellelegi oma eesmärki näha! Aseta höbedraakon laua keskele. Seda kaarti ei saa liigutada. Segu kaardipakk ning jaga igale mängijale 3 kaarti.

## Kasutamata eesmärgikaandid

Mängides 2-4 mängijaga, jäab üle vähemalt üks eesmärgikaart. Need kaandid tuleks mängu alguses panna tagurpidi kahe mängija vahele, justkui oleks seal kujutletav lisamängija. Mängu ajal ei tohi sealolevaid eesmärgikaarte vaadata. Kui eesmärgikaandid tegevuskaardiga ringile saadetakse, liigutatakse ka kujutletava mängija kaarte. Kaartide vahetamise puhul võib mängija vahetada kaarte ka kujutletava mängijaga, üritades saada soovitud eesmärki.

## Kes alustab?

Mängu alustab vanim mängija.

# Kuidas mängida?

Mäng toimub käikude kaupa, kus üks mängija saab teha järgnevaid tegevusi:

- Tõmba pakist üks kaart ning võta see käte.
- Vali käest üks kaart ning kasuta seda vastavalt kaardi tüübile:

**Draakonikaart:** Pane kaart mängulauale, järgides ühendamisreegleid (kirjeldatud all).

**Tegevuskaart:** Soorita tegevus (kirjeldatud all) ning pane kaart maha.

## Ühenduste loomine

Draakonikaardid tuleb asetada sedasi, et vähemalt üks külg kaardil kujutatud draakonist on ühenduses teise sama värviga draakoniga kõrvaloleval kaardil.

Näide 1 kujutab tüüpilist seisu mängu ajal. Paljud kaartidel kujutatud draakonitest on kõrvuti teist värti draakoniga. See on lubatud, kuna iga kaart on „ühendatud“ vähemalt ühe naaberkaardiga vähemalt ühe külje kaudu.



**Näide 1:** kuus õigesti asetatud kaarti

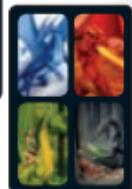
Näide 2 kujutab kaht kaarti, mis ei ole ühendatud – rohelised draakonid on üksteise suhtes diagonaalselt, mis ei lähe ühendusena arvesse. Ühenduse loomiseks peavad nad jagama ühist külge.

**Näide 2:** Ühendus puudub





**Näited 3 ja 4** kujutavad teisi mittelubatud ühen-dusi. Kaarte ei saa panna üksteisega risti ega nih-kesse.



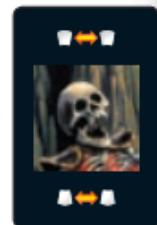
**Näide 4:** Kaandid El tohi olla üksteise suhtes nihkes.

**Näide 3:** Kaarte El tohi asetada üksteise suhtes nurga alla.

## TEGEVUSKAARDID



**Kaartide vahetamine.** Vaheta oma käesolevad kaandid (mitte eesmärgikaar-did) teise mängijaga omal valikul.



**Eesmärkide vahetamine.** Vaheta oma eesmärgikaart teise mängijaga omal va likul. (Sa võid vahetada oma kaardi ka ühe kasutamata eesmärgikaardi vastu.)



**Kaardi liigutamine.** Vali üks laualolev kaart ning liiguta see uude lubatud kohta.



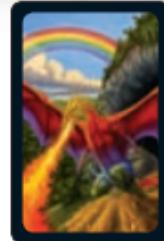
**Eesmärkide ringile saatmine.** Kõik mängijad annavad oma eesmärgikaar-did edasi sinu poolt valitud suunas.



**Kaardi napsamine.** Vali üks laualolev kaart ning võta see enda kätte. (Höbe draakonit ei saa napsata ega liigutada.)

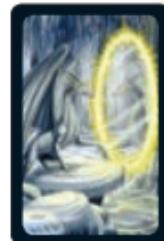
## Vikerkaaredraakon

Vikerkaaredraakon on jokker. Ta esindab igal hetkel kõiki värvte. Teda saab panna üks kõik kuhu ning ta on üheaegselt nii punane, sinine, kuldne, must kui ka roheline draakon.



## Höbedraakon

Höbedraakon on alustuskaart. Alguses kujutab ta kõiki värvte just nagu vikerkaaredraakon, kuid tema värv võib muutuda iga kord, kui keegi mängib tegevuskaardi. Höbedraakon võtab alati mahapandud tegevuskaartide kõige pealmisel kaardil kujutatud pildil esindatud värvuse.



## Tegevused

Mängus on 5 tegevust. Igat tegevust esineb pakis 3 korra. Iga tegevuse kohta on all seletus. Pärast tegevuskaardi lahendamist pane see õigetpidi mahapandud kaartide paki peale (tõmbamispaki kõrval).

Höbedraakoni töttu teeb iga tegevuskaart kaht asja – vahetas hõbedraakoni värti ning põhjustab tegevuse. Kui sa ei soovi, et mölemad juhtuksid, on sul võimalus üks ära jäätta. Sa võid pärast tegevuskaardi lahendamist panna selle mahapandud kaartide paki alla, mistöttu hõbedraakoni värvus jäääb samaks. Sa võid panna tegevuskaardi ka mahapandud kaartide paki peale ning loobuda tegevusest.

## Mitme ühenduse eelised

Tuues mängu 2, 3 või 4-ja draakoniga kaardi, mille asetus tingib mitme erivärvilise draakoniga ühenduse, saad sa automaatselt tömmata ühe lisakaardi. Kui sa ühendad korraga kolm erivärvilist draakonit, saad sa kaks lisakaarti ning jah, sa saad kolm lisakaarti, kui sa suudad ühendada ühe kaardi mängutoomisega korraga neli draakonit. Sa



El SAA lisakaarti vikerkaaredraakoni ega hõbedraakoni ühendamise eest, kui viimane käitub vikerkaaredraakonina. Samuti ei saa lisakaarte sama värviga draakoni mitme ühenduse loomise eest (eri külgede kaudu).

## Korduma kippuvad küsimused

**K:** Kas pärast kaardi napsamist peabki mul olema käes üks lisakaart?

**V:** Jah.

**K:** Kas kaarti liigutades on lubatud pöörata kaart ringi, jättes selle samale kohale?

**V:** Jah.

**K:** Kas on võimalik liituda juba käimasoleva mänguga?

**V:** Loomulikult! (Muidugi eeldusel, et mängus on eelnevalt vähem kui 5 mängijat.) Võta omale tool, haara üks kasutamata eesmärgikaart ning kolm kaarti pakist ja oledki valmis!

**K:** Mis juhtub, kui pakist saavad kaandid otsa?

**V:** Kui pakk lõppeb enne, kui keegi võidab, jätkatakse mängu ilma uusi kaarte saamata, kuni mängijatel kaandid otsa saavad. Kui pärast köikide kaartide mängutoomist ikka veel võitjat ei ole, võidab mängija, kelle ühendatud draakonite arv on köige lähemal 7-le.

**K:** Võitmiseks tuleb ühendada 7 ühevärvilist draakonit. Kas see peab olema pidev grupp või võib ka võita, kui sul on ühes kohas ühendatud 3 ning teises 4 draakonit?

**V:** See peab olema üks pidev grupp.

**K:** Kas draakonid peavad olema ühes pidevas ühenduses või võib selles olla ka harusid?

**V:** Kõik 7 draakonit peavad lihtsalt puudutama oma sama värviga naabrit. Ühendus võib hargneda. Kui sa saad üksköik millise oma draakoni juurest minna teise harus oleva draakoni juurde, loetakse ühendus korrektseks.

**K:** Kas võitmiseks peavad draakonid ise üksteise vastas olema või piisab vaid 7 sama värviga draakoniga kaardi üksteise kõrvale panemisest?

**V:** Pildid peavad olema ühendatud ning moodustama ühe 7-se gruvi.

**K:** Kas kaardi tömbamine on enne või pärast kaardi mängimist? (Kui see on pärast, on see ebaõiglane mängija vastu, kellega sa kaarte vahetad.)

**V:** Ei, kaardi tömbamine on alati enne kaardi mängimist.

**K:** Mis juhtub, kui ühe kaardi mängutoomine pöhjustab kahel mängijal 7-e draakoniga ühenduse?

**V:** Võitja on mängija, kes kaardi mängu tõi.

**K:** Kui teine mängija ühendab mulle vajalikud 7 draakonit, kas ma võidan kohe või enda käigu alguses?

**V:** Sa võidad kohe.

**K:** Mängides vähem kui 5-e mängijaga, kas ma võin vahetada oma eesmärgikaardi ühe kasutamata kaardi vastu või pean ma vahetuse sooritama ühe mängijaga?

**V:** Sa võid vahetada oma kaardi ka kasutamata kaardi vastu. (Vaata ülalmainitud reegleid.)

**K:** Kas on lubatud vaadata mahapandud kaarte?

**V:** Jah, kuid kaartide järjekord peab jäätma samaks!

**K:** Kas on võimalik kaarti liigutades see teistest eraldada (täiesti omaette) sarnaselt esimesele kaardile laual?

**V:** Ei. Kuigi kaardi liigutamine võib tekitada mängulaual mõned veidrad augud või saarekesed, tuleb liigutatud kaart alati ühendada mõne teise kaardiga.

## **Kuidas mängida mängu NOOREMATE mängijatega**

### **Ülevaade**

Kuigi mäng loodi täiskasvanuile, on seda võimalik mängida ka lastega alates kolmandast eluaastast. Idee on alustada köige lihtsamate mängu osadega, lisades lapse kasvades ajapikku juurde järjest keerulisemaid reegleid. Järgnevalt on ära toodud vabalt muudetavad juhtnöörid, mis sõltuvad täiesti lapse arengust, huvist ning antud olukorrast. Köige olulisem on lõbus ajaviitmine!

## DRAAKONITE ÜHENDUSED **Vanusele 3-4**

See variant kasutab vaid draakonikaarte (ei mingeid eesmärke, tegevusi, hõbe- ega vikerkaaredraakoneid) ning sisaldab vaid draakonite ühenduste loomist. Esmalt võib see olla lihtne pusle-sarnane mäng, avastamaks, kuidas erinevad mustrid sobivad ning ühenduvad. Pööra kaandid ühekaupa ümber ning lase oma lapsel neile koht leida, juhendades teda tegevuse käigus.

Mängides võid anda igaühele 3 kaarti ning panna ühe suvalise kaardi laua keskele. Seejärel tömbavad mängijad ühe kaardi ning panevad ühe mängulauale, kuni pakk lõppeb. Viimase kaardi mängutoonud mängija võidab!

## PEAMISED DRAAKONID **Vanusele 5-6**

See variant kasutab vaid eesmärgi- ja draakonikaarte (tegevuskaardid jäädvad välja). Mäng käib sarnaselt algsele mängule, kuid eesmärgikaardid ega mängija käes olevad kaandid ei vahetu ning mängutoodud kaarte ei saa liigutada. See muudab mängu küll palju lihtsamaks, kuid jätab alles kogu mängurõõmu. Lõbus lisareegel võib olla ka see, et võitmiseks tuleb ühendada oma vanusele vastav hulk draakoneid.

## ÜHE TEGEVUSEGA DRAAKONID **Vanusele: 6+**

See viimane variant on justkui algne mäng, kuid vaid üht tüüpi tegevuskaardiga – tavaliselt eesmärgi vahetamine. See lubab sul tutvustada uut mängu tahku, ilma et sa peaks selgitama kõiki kuut tegevuskaarti. Kui noorim mängija on uue tegevusega tuttav, võib mängule lisada uusi tegevuskaarte, kuni kõik mängivad algset mängu. Seejärel lisa mängule ka hõbedraakon.



Levitaja Leedus, Lätis ja Eestis:

UAB „Kadabra“ - Pole põhjust mitte mängida!

Tel. +370 37 20 84 48, Savanoriu pr. 192-306, LT - 44151,

Kaunas, Leedu.

[www.kadabra.eu](http://www.kadabra.eu)

# DRAGONS

## Как играть в «Семь драконов»

**Игроки:** 2—5   **Возраст:** 8+   **Продолжительность:** ~20 минут

### Обзор

Эта игра называется «Семь драконов» по двум причинам. Во-первых, на картах изображены драконы семи разных цветов, и, во-вторых – твоя цель состоит в том, чтобы соединить в одну цепь семь драконов одного цвета.

На большинстве карт нарисованы пять главных драконов: Красный, Золотой, Голубой, Зеленый и Черный, и эти карты называются Картами цели. Шестой – это Радужный дракон, который переливается разными цветами. Седьмой дракон – Серебряный. В начале игры он радужного цвета, но затем, по мере розыгрыша карт, его цвет меняется.

Во время своего хода, игрок должен тянуть карту из карточной колоды и выбрать: или добавить ее к уже лежащим на столе картам или сбросить Карту действия. У этой карты есть еще специальные дополнительные возможности: она позволяет менять карты цели, удалять карты со стола или обмениваться всеми своими картами с другим игроком.

## Состав игры

Игровой набор включает 72 карты:



Карточную колоду  
образуют 51 Кarta  
дракона



15 Карт  
действия



5 Карт цели



1 Кара  
серебряного  
дракона

## Цель игры

Цель игры – создать ряд, в котором все семь драконов будут одного цвета и именно такого, какой изображен на вашей Карте цели. Если сделать это быстрее всех – вы победите!

## Подготовка

Сначала перетасуйте пять Карт цели, и раздайте их по одной каждому игроку. Не позволяйте никому увидеть свои Карты цели! Карту серебряного дракона положите в центр стола. Эту карту нельзя перемещать. Перетасуйте главную карточную колоду и раздайте каждому игроку по три карты.

## Не использованные Карты цели

Если играет от двух до четырех игроков, одна или больше Карт целей останутся неиспользованными. Эти неиспользованные карты в начале игры нужно перевернуть и выложить в один ряд так, как если бы они принадлежали невидимым дополнительным игрокам. Во время игры, игроки не могут посмотреть эти карты. Если используется карта *Кругового обмена картами цели*, в выбранном направлении подталкиваются и свободные Карты цели. Если используется карта *Обмена картами цели*, также можно взять любую Карту цели невидимого игрока.

# Кто начинает игру?

Игру начинает самый старший из игроков.

## Как играть?

- Вытащите одну карту из карточной колоды и заберите ее себе.
- Возьмите одну карту из имеющихся, и ...
  - ... если это Дракон, добавьте карту к уже лежащим на столе картам, по правилам соединения (как указано ниже);
  - ... если это Карта действия, совершите действие, указанное на карте (как указано на стр. 28.), затем отложите карту в колоду использованных карт.

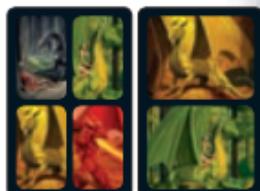
## Соединение карт

Карты дракона должны раскладываться так, чтобы на расположенной рядом карте был изображен такой же дракон, как и на предыдущей. В первом примере показан типичный способ соединения карт. Иногда бывает, что рядом оказываются две карты, которых не соединяют драконы одинакового цвета. Так может произойти потому, что карта должна соединяться хотя бы с одной смежной картой независимо от того, с какой стороны ее положили.

Во втором примере показаны две не соединенные карты – Зеленые драконы соединяются по диагонали, а не параллельно друг другу, поэтому это неправильная комбинация. Для того чтобы карты соединялись, драконы должны касаться ребрами, а не углами.

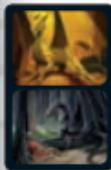


**Пример 1:** Шесть правильно расположенных карт.



**Пример 2:** Несоединимые драконы.

Третий и четвертый примеры иллюстрируют другие неправильные способы соединения карт. Карты нельзя выкладывать вертикально друг к другу, их также нельзя выкладывать наискось или под наклоном.

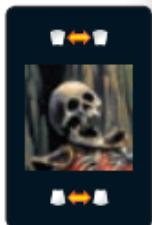


**Пример 3:**  
Так нельзя  
выкладывать  
карты (справа).

**Пример 4:**  
Нельзя выкладывать  
карты под наклоном.

## КАРТЫ ДЕЙСТВИЯ

**Обмен картами.** Обменяйтесь имеющимися у вас картами (только не Картами цели) с любым игроком.



**Обмен Картами цели.** Обменяйтесь Картами цели с любым игроком (можно обменяться и неиспользуемой Картой цели).



**Перенос карты.** Выберите любую карту со стола, и по правилам перенесите ее в другое место игры.



**Передача Карт цели.** Все игроки передают свои Карты цели игроку, сидящему рядом. Обмен картами происходит в направлении, выбранном игроком.



**Хватай карту.** Выберите одну из отыгранных карт на столе и заберите ее себе. (Карту серебряного дракона передвигать нельзя).

## Радужный дракон

Радужный дракон - это особая карта. Она всегда одновременно бывает всех цветов. Карту можно положить в любом месте на столе и одновременно использовать в качестве Красного, Голубого, Золотого, Зеленого и Черного дракона.



## Серебряный дракон

Серебряный Дракон - это стартовая карта. Вначале она бывает одновременно всех цветов, как Радужный Дракон, но после того, как кто-либо выложит Карту действия, он меняет цвет. Серебряный Дракон становится такого цвета, как дракон, соответствующий цвету использованной Карты действия, положенной на верх колоды использованных карт.



## Действия

В колоде содержится по 3 карты всех пяти Действий. Объяснения всех действий приведены выше. После использования Карты действия, положите ее на верх колоды сброшенных карт (рядом с колодой, из которой вытаскиваются карты). Карту положите картинкой вверх.

Карта действия Серебряному Дракону имеет двойное действие. По желанию можно выбирать, и совершить только одно из двух действий. Если вы выбрали, что Серебряный дракон не должен менять цвет, после использования Карты действия, положите ее вниз колоды использованных карт. Но если вы хотите, то можно изменить цвет Серебряного дракона, положив Карту действия на колоды использованных карт, и выбрать ход: не совершать Действие, указанное в Карте действия.



## Дополнительные очки

Если после того, как на стол положена карта 2, 3, или 4 драконов, образуется несколько соединений,

игрок сразу тянет и получает дополнительную карту. Если в результате одного хода образуются соединения трех разных цветов, вытаскиваются две дополнительные карты. Если в результате одного хода образуются соединения четырех разных цветов, вытаскиваются целых три дополнительные карты. Дополнительные карты не вытаскиваются, если образуется соединение с Радужным драконом или Серебряным драконом, если он одновременно всех цветов. Дополнительные карты не вытаскиваются, если тот же дракон образует соединения одинакового цвета с нескольких сторон.

## Часто задаваемые вопросы

**Вопрос:** Обязательно ли оставлять взятую со стола карту, использовав Хватай карту?

**Ответ:** Да.

**В:** Можно ли картой Переноса карты оставить карту в том же месте стола, и лишь изменить ее направление?

**О:** Да.

**В:** Могут ли присоединиться дополнительные игроки после того, как игра уже началась?

**О:** Конечно! (Естественно, если до сих пор играли меньше пяти игроков). Придвинь стул, хватай неиспользованную Карту цели и три верхних карты колоды, и ты уже в игре!

**В:** Что происходит, когда в колоде кончились карты?

**О:** Если карты в колоде кончились раньше, чем кто-нибудь победит, продолжайте игру, только не вытаскивая новые карты. Поочередно раскладывайте карты до тех пор, пока они не закончатся. Если никто не победил даже после того как кончились карты, побеждает тот, у кого число соединенных карт приближается к семи.

**В:** Чтобы победить, нужны семь соединений одинакового цвета. Нужно ли, чтобы они были в одной группе, или побеждает тот, кто, например, собрал три соединения одного цвета в одном месте и четыре в другом месте!

**О:** Чтобы победить, нужна сплошная цепь из семи соединений.

**В:** Должна ли цепь из семи соединений образовать прямую, или она может разветвленной?

**О:** Цепь из семи соединений должна быть непрерывной и соприкасаться, но не должна быть в одном ряду. Если можно от первого соединения перейти к последнему без перерывов, она считается непрерывной.

**В:** Важно ли для победы, чтобы соприкасались драконы твоего цвета, или достаточно, чтобы соприкасались карты, на которых они изображены?

**О:** Нужно, чтобы драконы соприкасались между собой и образовывали одну большую группу.

**В:** Если у тебя три карты, нужно ли тянуть четвертую карту до хода или после него? (Если ты тянешь после того, как использовал карту, это нечестно по отношению к игроку, с которым ты обменялся картами).

**О:** Нужно тянуть карту перед тем, как сделать ход.

**В:** Что происходит, если после одного хода два игрока собирают семь драконов одновременно?

**О:** Побеждает тот, чей ход принес победу.

**В:** Если во время хода другого игрока образуется ряд из моих семи драконов, побеждаю ли я сразу, или после того как подойдет мой ход?

**О:** Ты побеждаешь сразу.

**В:** Если в игре меньше пяти игроков, могу ли я поменять Карту цели на неиспользованную Карту цели, или обмениваться только с другим игроком?

**О:** Можешь поменять и на неиспользованную карту.

**В:** Можно ли просматривать колоду использованных карт?

**О:** Можно, только нельзя менять их порядок.

**В:** Можно ли с использованием карты Переноса карт, положить лежащую на столе карту отдельно от остальных так, как вначале лежала стартовая карта?

**О:** Нет, хотя карта Переноса карт может создавать пустые промежутки или даже оставлять одиночные карты, но переносимая карта должна соединяться с другой картой.

## Как играть в Семь Драконов с детьми дошкольного возраста

### Обзор

Эта игра была придумана для взрослых, но после внесения нескольких изменений она прекрасно подойдет и для детей с 3 лет. Главное - начать с основной части игры, и по мере взросления ребенка добавлять дополнительные правила, усложняющие игру. Выделенные ниже возрастные группы – это только общие ориентиры. Насколько быстро вы переедете от более легкой формы игры к более сложной, зависит от вашей личной ситуации. Проявляйте гибкость и веселитесь.

## **СОЕДИНЕНИЕ ДРАКОНОВ**   **Возраст: 3 – 4**

В этой игре используются главные карты драконов, не используются карты Цели, Действия, Серебряного дракона и Радужного дракона. Карты дракона просто соединяются. Сначала можно просто раскладывать как обычную мозаику, отыскивая способы соединения карт. Просто открывайте карты одну за другой, и дайте ребенку выбрать место, куда положить карту, обучая правилам расклада карт.

После того как выучены правила расклада карт, раздайте каждому по три карты, а в центре положите любую карту из колоды. Затем каждый игрок вытаскивает по карте из колоды и кладет ее на стол до тех пор, пока не закончатся все карты. Побеждает тот, кто первым разложит все свои карты.

## **ОСНОВНЫЕ ДРАКОНЫ**   **Возраст: 5 - 6**

В этой игре используются только главные карты драконов и Карты цели (никаких Карт действия). Игра ведется по всем правилам, за исключением того, что твоя Карта цели не изменится, как и все твои карты, а отыгранные карты не будут перемещаться на столе. Это достаточно простая, но интересная, игра. Чтобы сделать игру интереснее, добавьте правила: игроки моложе 7 лет должны сделать столько соединений, сколько им лет.

## **ДРАКОНЫ ОДНОГО ДЕЙСТВИЯ**   **Возраст: 6+**

Этот вариант игры почти такой же, как и полная игра, только здесь используется одна Карта действия, как правило, Обмен картами цели. В этом случае используется только одно изменение хода игры, и вместо шести действий достаточно объяснить одно. После того как самый маленький игрок познакомится с одним действием, можно постепенно включать и остальные, пока все игроки не разберутся в действии Карт действия. В конце добавляется Серебряный дракон.



Дистрибутор в Литве, Латвии, Эстонии:  
UAB «Kadabra» – Нет причины не играть!  
Tel. +370 37 20 84 48, Savanoriu pr. 192-306, LT-44151,  
Каунас, Литва. [www.kadabra.eu](http://www.kadabra.eu)