

SEDM DRAKŮ

Počet hráčů: 2–5

Věk: od 8 let

Doba hraní: asi 20 minut

Herní materiál

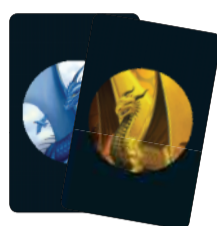
72 karet



51 karet draků



15 akčních karet



5 karet cílů



1 karta
stříbrného draka

Cíl hry

Hra se jmenuje Sedm draků ze dvou důvodů. Kromě toho, že na kartách je sedm různých barevných draků, cílem hry je vždy vytvořit plochu složenou ze sedmi karet stejné barvy.

V průběhu hry umísťujete na stůl různé karty barevných draků. Jednotlivé barvy na sebe musejí navazovat. Každý hráč si skrytě drží cílovou kartou jednu z barev. Zvítězí ten, komu se jako prvnímu podaří propojit sedm karet své barvy.

Příprava hry

Doprostřed stolu umístíte **kartu stříbrného draka**. Ta slouží ve hře jako startovní karta a zůstane na místě až do konce hry. Na začátku hry má tato karta funkci žolíka a počítá se, jako by měla všech pět základních barev draků (žlutou, modrou, zelenou, červenou a černou).

Karty draků a **akční karty** smíchejte dohromady. Každému hráči rozdejte **3 karty** a zbývající karty nechte v balíčku lícem dolů uprostřed stolu.

Cílové karty rozdejte tak, že každý hráč skrytě dostane jednu. V průběhu hry se můžete kdykoli na svoji cílovou kartou podívat. Spoluhráčům ji ale nikdy neukazujete.

Hraje-li méně než 5 hráčů, položte zbývající cílové karty na stůl lícem dolů mezi dva hráče. Tyto cílové karty ve hře vystupují tak, jakoby patřily imaginárním hráčům. V průběhu hry mohou být tyto karty s imaginárními hráči vyměněny.

Začátek hry ve třech hráčích



Průběh hry

Začíná nejstarší hráč. Poté se hráči postupně střídají na tahu po směru hodinových ručiček. Ve svém tahu vždy každý hráč provede následující dvě akce:

1. Vezme si do ruky **horní kartu** z dobíracího balíčku. Je-li dobírací balíček vyčerpán, tato akce odpadá.
2. Vybere si **jednu kartu z ruky** (kartu draka nebo akční kartu) a zahraje ji.

Zahrání karty draka

Hráč vyloží na stůl jednu kartu draka. Pro umístění karty platí 3 základní pravidla:

- Karty umísťujeme vždy do „mřížky“, delšími i kratšími stranami k sobě.
- Nově umístěná karta musí alespoň jednou svojí stranou sousedit s alespoň jednou již dříve umístěnou kartou.
- Alespoň jedna barva draka na nově umístěné kartě musí přímo navazovat na stejnou barvu draka na jedné z již umístěných karet.

Každou kartu je možné vždy umístit dvěma způsoby (s otočením o 180°). Je-li karta přiložena k více než jedné již umístěné kartě, nemusí barvy navazovat na všech stranách. Stačí, když navazuje jedna barva na jedné straně, ale může navazovat i na dalších (viz dále).

Obrázek 1 ukazuje rozehranou hru po pěti zahráných kartách.



obrázek 1

Obrázek 2a ukazuje kartu, která není umístěná podle pravidel (žádná barva nenavazuje).



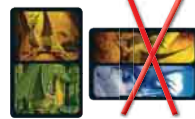
obrázek 2a

Obrázek 2b ukazuje, že když kartu otočíme o 180°, její umístění již pravidlům vyhovuje (zelená barva navazuje).

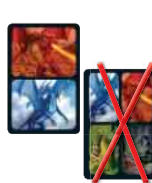


obrázek 2b

Obrázky 3a a 3B ukazují další způsoby, jak není možné karty umístit, bez ohledu na navazující barvy (mimo „mřížku“).



obrázek 3a



obrázek 3a



Duhový drak

Tento drak plní ve hře funkci žolíka. Počítá se jako červený, modrý, žlutý, zelený i černý drak. Smí být přiložen ke všem kartám a naopak všechny karty smějí být přiloženy k němu.



Stříbrný drak

Na začátku hry leží na stole jako startovní karta a má funkci žolíka, tedy funguje stejně jako duhový drak. Po zahrání první akční karty se ovšem jeho barva změní a pak se v průběhu hry mění dále.

Bonus za více navazujících barev

Umístí-li hráč kartu tak, že na sebe naváže **více různých barev draků**, dostane za to **ihned odměnu**. Při dvou navazujících barvách si hráč po umístění karty vezme z balíčku jednu kartu. Při třech navazujících barvách dvě karty a při čtyřech navazujících kartách tři karty. Tímto způsobem se počet karet v rukách hráčů může zvyšovat.

Pozor: Za přiložení karty k duhovému drakovi se žádný bonus nepočítá. Stejně tak za přiložení ke stříbrnému drakovi, dokud má na začátku hry všechny barvy. Od chvíle, kdy stříbrný drak poprvé změnil barvu, počítají se za něj bonusy běžným způsobem.

Na obrázku 4 je přiložena karta s červeným a modrým drakem. Navazuje nahoře červenou barvou a na levé straně modrou barvou. Hráč dostane jednu kartu z balíčku jako bonus. Za stříbrného draka žádný bonus není, neboť ten prozatím nemá žádnou barvu.



obrázek 4

Na obrázku 5 je také přiložena karta s červeným a modrým drakem. Navazuje nahoře červenou barvou, na levé straně modrou barvou a na pravé také straně modrou barvou. Hráč dostane z balíčku jako bonus stále pouze jednu kartu i když modrá barva navazuje na dvou stranách. Pro udělení bonusu se opravdu počítají pouze různé barvy.



obrázek 5

Zahrání akční karty

Místo karty draka může hráč zahrát akční kartu. Zahrané akční karty vždy pokládáte do balíčku na kartu stříbrného draka.

Každá akční karta má dva efekty, ze kterých musí hráč vždy alespoň jeden provést. Efekty jsou následující:

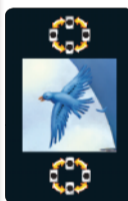
- Akce, která je označená symbolem na kartě.
- Změna barvy stříbrného draka na barvu, která je vyobrazená na kartě.

Akce



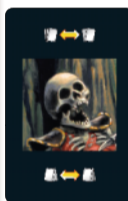
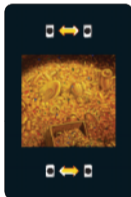
Přesuň kartu (zelená): Hráč vezme libovolnou kartu draka, která leží na stole (kromě stříbrného draka) a umístí ji podle pravidel na jiné místo na stole. Je také možné kartu nechat na stejném místě a pouze ji otočit o 180°. BONUSY???

Seber kartu (červená): Hráč si vezme libovolnou kartu draka, která leží na stole (kromě stříbrného draka) do ruky. Tímto způsobem se nezvyšuje počet karet v ruce hráče. Hráč jednu kartu zahraje a jednu si vezme.



Pootoč cílové karty (modrá): Ano, v průběhu hry se vaše cíle mohou měnit. Všechny cílové karty se posunou o jednu pozici po směru, nebo proti směru hodinových ručiček. Každý skrytě předejte svoji cílovou kartu hráči po levé či po pravé ruce. Při hře méně než pěti hráčů se zapojí i imaginární hráči (viz příprava hry). O směru posunu vždy rozhoduje hráč, který tuto akční kartu zahrál.

Vyměň cílové karty (žlutá): Hráč si skrytě vymění svoji cílovou kartu s některým ze spoluhráčů, případně s imaginárním hráčem. I tímto způsobem se může v průběhu hry změnit váš cíl.



Vyměň karty v ruce (černá): Hráč si skrytě vymění všechny karty ve svojí ruce za všechny karty z ruky některého ze spoluhráčů.

Balíček na kartě stříbrného draka

V průběhu hry vzniká na kartě stříbrného draka odkládací balíček akčních karet. Hráč, který akční kartu hraje, má vždy na výběr, zda ji umístí **nahoru** nebo **dolů** do tohoto balíčku.

- Položí-li hráč kartu nahoru na balíček, změnil tím barvu stříbrného draka. Kromě toho může ještě využít výše popsaný efekt akční karty.
- Rozhodne-li se hráč dát kartu dolů do balíčku, barva stříbrného draka se v tu chvíli nezmění. Hráč ovšem musí využít výše popsaný efekt akční karty.

Konec hry

Hra končí okamžitě ve chvíli, kdy některý z hráčů dotvoří na stole souvislou plochu draků stejné barvy skládající se ze sedmi karet v barvě své cílové karty. Tento hráč ve hře vítězí. V této ploše může být obsažen i stříbrný drak, má-li právě tu, „správnou“ barvu. Není podstatné, jak velkou plochu na jednotlivých kartách draci zaujmají. Důležité je opravdu pouze propojení plochy stejné barvy na sedmi kartách.

Hráč může zvítězit, i když právě není na tahu, pokud souvislou plochu ze sedmi karet v barvě jeho cílové karty dotvoří některý ze spoluhráčů. Vytvoří-li hráč ve svém tahu zároveň s plochou sedmi karet ve své barvě i plochu sedmi karet v jiné z barev, vítězí hráč, který je právě na tahu.

Zvláštní případ: Výjimečně se může stát, že dojdou karty v dobíracím balíčku a poté i v rukách hráčů a nepodaří se vytvořit souvislou plochu ze sedmi karet jedné barvy. V tu chvíli všichni hráči otočí své cílové karty a zvítězí hráč, jehož barva tvoří největší souvislou plochu.



REKLAMACE: V ojedinělých případech se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na info@mindok.cz nebo zavolejte na 272 656 610, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:



MINDOK s.r.o.
Korunní 810/104
Praha 10
www.mindok.cz



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,
D-63128 Dietzenbach, MMXII
www.amigo-spiele.de

3 doky
MINDOK