

elke speler om de beurt een kaart tot dat de stapel uitgeput is en alle kaarten gespeeld zijn. De speler die de laatste kaart legt, wint het spel!

Basis Draken Leeftijd: 5-6 jaar

Deze versie gebruikt enkel de doelkaarten en basis draakkaarten (geen actiekaarten). Het spel verloopt zoals in het volledige spel behalve dat jouw doel - en handkaarten nooit zullen wijzigen noch zullen gespeelde kaarten verplaatst worden. Dit maakt het spel iets eenvoudiger, doch zal nog steeds de volle aandacht eisen. Een leuke spelregel die kan toegevoegd worden is om te zeggen dat iedereen jonger dan 7 jaar slechts evenveel vakken moet verbinden als hun leeftijd om het spel te winnen.

Slechts één actie Draken Leeftijd: 6 jaar +

Deze laatste versie is het volledige spel maar met slechts één type actiekaart, meestal 'Doelkaarten wisselen'. Deze versie laat jou toe slechts één nieuw onderdeel uit te leggen in plaats van alle vijf acties proberen uit te leggen. Nadat de jongste speler deze ene actie goed begrijpt, kan je er één of twee types actiekaarten bijvoegen. Door telkens een type actiekaart bij te voegen zal je uiteindelijk het volledige spel spelen. En als laatste wordt de Zilveren Draak toegevoegd.

Credits

Bekijk ook de andere Looney Lab spellen in een spellenwinkel in jouw buurt: <http://roster.looneylabs.com> uitgegeven in 1998

Seven dragons is gebaseerd op Aquarius, uitgegeven in 1998.

Spelontwerper: Andrew Looney

Illustraties: Larry Elmore

Verpakking & ontwerp logo: Derek Ring

Speciale dank aan iedereen die geholpen heeft bij de ontwikkeling van het originele spel (in het bijzonder de spelregels voor jonge kinderen), aan de Zilveren Draak speltesters en aan draak-adviseur Greykell Dutton.



SEVEN DRAGONS

Un jeu de Andrew Looney
Illustré par Larry Elmoree

Un jeu de cartes malin

Joueurs: 2 - 5

Age: à partir de 8 ans

Durée: 20 minutes

Contient:

Le jeu contient 72 cartes:



• 51 cartes Dragon



• 15 cartes Action



• 5 cartes Objectif



• 1 carte Dragon d'Argent

APERÇU DU JEU

Ce jeu s'appelle Seven Dragons parce que sept dragons colorés apparaissent sur les cartes du jeu et que votre but est de connecter une chaîne de sept dragons de la même couleur.

On trouve sur la plupart des cartes les cinq dragons principaux (Rouge, Or, Bleu, Vert et Noir), qui sont également représentés sur les cartes Objectifs. Le sixième dragon est le Dragon Arc-en-ciel, qui scintille des cinq couleurs. Le septième dragon est le Dragon d'Argent qui, au départ, possède les cinq couleurs puis change de couleur au fur et à mesure que des cartes sont jouées.

Une fois par tour, vous piocherez une carte et l'ajouterez à votre main. Puis vous aurez le choix entre ajouter une nouvelle carte à celles déjà présentes sur la table, ou jouer une carte Action. Les options particulières fournies par les cartes Action incluent l'échange de cartes Objectifs, le déplacement d'une carte sur la table, ou l'échange de votre main avec celle d'un autre joueur.

MISE EN PLACE

Mélanges les 5 cartes Objectif et distribuez-en une à chaque joueur. Gardez votre objectif secret, ne le montrez pas aux autres joueurs. Placez le Dragon d'Argent au centre de la table. Cette carte ne pourra jamais être déplacée.

Mélanges ensemble les cartes Dragon et Action et distribuez ensuite 3 cartes à chaque joueur. Faites un paquet face cachée avec les cartes restantes, formant ainsi la pioche.

Qui commence ?

Le joueur le plus âgé joue en premier.

Comment jouer ?

A son tour, le joueur effectue les actions suivantes dans l'ordre :

- Piochez une carte du paquet et ajoutez-la à votre main.
- Choisissez une carte de votre main et utilisez-la comme suit :
 - Carte Dragon : ajoutez la carte à celles déjà présentes sur la table, en respectant les règles de connexion décrites plus loin (voir Connexions).
 - Carte Action : effectuez l'action tel que décrite ci-dessous, puis ajoutez la carte à la pile de défausse.

Gagner

Le but du jeu est de créer une chaîne continue de sept dragons de la même couleur que celle de votre carte Objectif. Dès que cet objectif est rempli, vous remportez la victoire !

Connexions

Les cartes Dragon (éventuellement divisées en plusieurs Zones, chacune représentant un dragon) doivent être placées de telle sorte qu'au moins une Zone de la nouvelle carte soit adjacente à une

Zone présentant le même dragon sur une autre carte. Deux Zones adjacentes représentant le même dragon sont dites connectées.

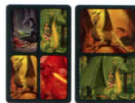
L'exemple 1 montre une situation typique de partie en cours. Vous remarquerez que certaines Zones ne sont pas connectées (c'est le cas, par exemple, de la Zone Dragon d'Or sur la carte en haut à gauche). Cette situation est aussi valide puisque chaque carte est connectée à au moins une autre carte (dans ce cas-ci, la carte en haut à gauche est connectée à celle à sa droite via la Zone Dragon Rouge).

Exemple 1 : six cartes placées correctement.



L'exemple 2 montre deux cartes non-connectées. En effet, les deux Zones représentant les Dragons Vert sont en diagonale l'une par rapport à l'autre, ce qui n'est pas valide. Elles devraient partager un côté pour être connectées.

Exemple 2 : cartes non connectées (incorrect).



Les exemples 3 et 4 montrent d'autres types de placement de cartes incorrects. Les cartes ne peuvent jamais être placées ni perpendiculairement, ni décalées l'une par rapport à l'autre.

Exemple 3 : les cartes ne peuvent pas être placées à angle droit.



Exemple 4 : les cartes ne peuvent pas être décalées.



Dragon Arc-en-ciel

Le Dragon Arc-en-ciel est un joker. Il possède à tout moment les 5 couleurs. Il peut donc être placé n'importe où, et est à la fois considéré comme un Dragon Rouge, Bleu, Or, Noir et Vert.

Dragon d'Argent

Le Dragon d'Argent est la carte de départ. En début de partie (tant que la pile de défausse est vide), le Dragon d'Argent possède toutes les couleurs, comme le Dragon Arc-en-ciel. Il peut toutefois changer de couleur chaque fois que quelqu'un joue une carte Action. Le Dragon d'Argent possède la couleur correspondant à la celle de la carte Action au sommet de la pile de défausse.



Actions

Il existe 5 cartes Action différentes, chacune présente en 3 exemplaires dans le paquet. Chacune de ces actions est expliquée ci-dessous. Après avoir effectué une action, ajoutez la carte Action face visible à la pile de défausse, à côté de la pioche.

A cause du Dragon d'Argent, jouer une carte Action peut potentiellement avoir deux effets (l'action proprement dite, et le changement de couleur du Dragon d'Argent). Si vous ne souhaitez pas les deux effets, il est possible d'en passer un. Vous pouvez décider de placer la carte Action au fond de la pile de défausse, pour éviter que le Dragon d'Argent ne change de couleur, ou vous pouvez simplement défausser la carte Action sans utiliser son effet.

Trade hands

Echangez votre main (pas votre Objectif) avec le joueur de votre choix.



Trade goals

Echangez votre carte Objectif avec le joueur de votre choix. A moins de 5 joueurs, vous pouvez également choisir une carte Objectif non-utilisée.



Move a card

Choisissez une carte en jeu sur la table, et déplacez-la à un nouvel emplacement respectant les règles de placement. Il est interdit de déplacer le Dragon d'Argent.



Rotate goals

Choisissez gauche ou droite. Chaque joueur doit donner sa carte Objectif à son voisin, dans la direction que vous avez choisie.



Zap a card

Choisissez une carte en jeu, prenez-la et ajoutez-la à votre main. Il est interdit de zapper le Dragon d'Argent.



Bonus pour connexions multiples

Si vous jouez une carte dragon possédant 2, 3 ou 4 Zones et formez ainsi 2 connexions de couleurs différentes (voir exemple), vous pouvez immédiatement piocher une carte bonus. Si vous connectez 3 couleurs, vous piochez 2 cartes bonus, et oui, vous pouvez piocher 3 cartes bonus si vous parvenez à établir 4 connexions !



Attention toutefois, on n'obtient pas de bonus pour les connexions avec le Dragon Arc-en-ciel, ni avec le Dragon d'Argent tant qu'il est multicolore. Il est également nécessaire de connecter des dragons de couleurs différentes – connecter un même dragon sur différents côtés ne rapporte pas de bonus.

Objectifs inutilisés

De 2 à 4 joueurs, au moins une carte Objectif ne sera pas distribuée. Ces Objectifs inutilisés doivent être placés face cachée entre deux joueurs, comme s'ils appartenait à des joueurs supplémentaires imaginaires. Il est interdit de regarder ces cartes durant la partie. Si une Action **Rotate Goals** est jouée, incluez ces joueurs imaginaires dans la rotation des cartes. Si vous jouez une carte **Trade Goals**, vous pouvez choisir d'échanger votre carte Objectif avec celle d'un des joueurs imaginaires.

Foire aux questions

Q : Après avoir utilisé une carte action **Zap a Card**, suis-je supposé avoir une carte supplémentaire en main ?

R : Oui.

Q : Avec une carte **Move a Card**, est-il possible de laisser la carte au même endroit mais dans une orientation différente ?

R : Oui.

Q : Un nouveau joueur peut-il rejoindre une partie en cours ?
R : Evidemment ! En supposant bien sûr qu'il y avait moins de 5 joueurs jusque là. Il n'a qu'à récupérer une carte Objectif inutilisée, piocher 3 cartes, et c'est parti.

Q : Que se passe-t-il lorsque le paquet de cartes est épuisé ?
R : Si le paquet est épuisé avant que quelqu'un ne gagne, continuez à jouer, sans piocher de nouvelles cartes, tant qu'au moins un joueur a des cartes en main. Si personne ne remporte la partie avant que tous les joueurs aient joué toutes leurs cartes, le joueur dont le nombre de dragons connectés est le plus proche de 7 est déclaré vainqueur.

Q : Pour gagner, il faut 7 Zones de votre couleur connectées ensemble. Ces Zones doivent-elles former un groupe continu, ou peut-on gagner avec 3 Zones connectées à un endroit, et 4 à un autre ?
R : Les 7 Zones doivent former un groupe continu.

Q : Doivent-elles former une chaîne linéaire, de manière à ce qu'on puisse compter 7 Zones sans revenir sur ses pas, ou peut-il y avoir des embranchements ?
R : Les 7 Zones doivent simplement se toucher les unes les autres. Pour peu qu'il soit possible de voyager d'une Zone vers toutes les autres en restant sur des Zones de la même couleur, c'est bon.

Q : Pioche-t-on avant de jouer, ou après ?
R : On pioche avant de jouer. C'est important pour la carte **Trade Hands**.

Q : Que se passe-t-il si la pose d'une carte permet à deux joueurs d'obtenir 7 dragons en même temps ?
R : Le gagnant est le joueur actif, celui qui a joué la carte mettant fin à la partie.

Q : Si un autre joueur crée un groupe de 7 de mes dragons, est-ce que je gagne immédiatement, ou seulement au début de mon tour ?

R : Vous gagnez immédiatement, si bien sûr il n'a pas lui-même obtenu 7 dragons.

Q : A moins de 5 joueurs, puis-je échanger mon Objectif (Trade Goals) avec un Objectif non utilisé, ou dois-je échanger avec un joueur présent ?
R : Vous pouvez échanger votre carte Objectif avec un Objectif non utilisé.

Q : Est-il permis de regarder le contenu de la pile de défausse ?
R : Oui, mais il n'est pas permis d'en changer l'ordre.

Q : Peut-on déplacer une carte (**Move a Card**) à un endroit séparé du reste des autres cartes (non adjacent), créant ainsi une île d'une carte ?

R : Non. Même si l'action **Move a Card** peut créer des trous ou même des îles, la carte déplacée doit toujours être reconnectée à au moins une autre carte.

Comment jouer à SEVEN DRAGONS avec un enfant de moins de 7 ans ?

Aperçu du jeu

Ce jeu a été conçu pour adultes mais, moyennant quelques modifications basiques, il peut être un excellent jeu pour des enfants à partir de 3 ans. Le principe est de commencer avec les parties les plus simples du jeu, puis d'en ajouter au fur et à mesure que l'enfant grandit et devient capable de comprendre des règles plus complexes. Les âges ci-dessous sont donnés à titre indicatif. La vitesse à laquelle vous déciderez de passer de l'une à l'autre de ces variantes dépendra grandement de votre situation personnelle. Soyez flexible, et amusez-vous !

Dragon connections (3-4 ans)

Ce jeu nécessite uniquement les cartes Dragon de base (pas de cartes Objectif, Action, Dragon d'Argent ou Dragon Arc-en-ciel) et consiste simplement à faire correspondre les dragons, donc créer

des connections. Au départ, vous pouvez voir ça comme un puzzle, l'enfant découvrant comment connecter les cartes entre elles. Contentez-vous de retourner les cartes une à une, et laissez l'enfant choisir un endroit où la jouer, en lui apprenant les règles de placement au fur et à mesure.

Basic dragons (5-6 ans)

Cette variante nécessite les cartes Dragon de base et les cartes Objectifs (pas de cartes Action donc). On y joue comme au jeu complet, excepté que les Objectifs ne changeront pas, ni les mains, et que les cartes en jeu ne pourront pas être déplacées. Cela donne un jeu plus simple que le jeu complet, mais toujours intéressant. Une règle amusante est que chaque joueur de moins de 7 ans doit connecter autant de Zones que son âge pour gagner !

Single-action dragons (6 ans et +)

Cette dernière variante correspond au jeu complet, mais avec un seul type de carte Action (généralement Trade Goals). On introduit ainsi un seul nouveau concept au lieu d'expliquer les six actions d'une seule fois. Dès que le joueur le plus jeune est familiarisé avec une action, vous pouvez alors en ajoutant une ou deux, jusqu'à ce que tous jouent au jeu complet. Vous pouvez alors ajouter le Dragon d'Argent.

Crédits

Pour tout savoir sur les jeux Looney Games, rendez-vous sur <http://roster.looneylads.com>

Seven Dragons est basé sur le jeu Aquarius, publié en 1998.

Auteur du jeu : Andrew Looney
Illustrations : Larry Elmore
Packaging et logo : Derek Ring



SEVEN DRAGONS

Ontworpen door Andrew Looney
Met illustraties van Larry Elmore

Een spitsvondig kaartspel

Spelers: 2 - 5

Leeftijd: vanaf 8 jaar

Duur: 20 minuten

Inhoud:

Het spel bestaat uit 72 kaarten:



• 51 draakkaarten



• 15 actiekaarten



• 5 doelkaarten (met opschrift "goal")



• 1 Zilveren Draakkaart

OVERZICHT

Dit spel heet 'Seven Dragons' om 2 redenen. Ten eerste omdat de kaarten zeven draken van een verschillende kleur bevatten. Ten tweede omdat het doel (goal) van het spel is zeven aaneengeslo-