

PRAVIDLA HRY



# 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 různě 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 musí navazovat. Každý hráč si skrytě drží cílovou kartu jedné z barev.

Zvítězí ten, komu se jako prvnímu podaří propojit sedm karet své barvy.

## Příprava hry

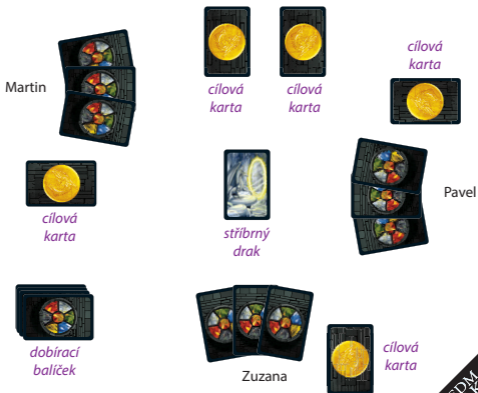
Doprostřed stolu umístíte **kartu stříbrného draka**. Ta slouží ve hře jako startovní karta a zůstane na místě až do konce hry. Na začátku hry má tato karta funkci žolíka a počítá se, jako by měla všech pět základních barev draků (žlutou, modrou, zelenou, červenou a černou).

**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 kartu podívat. Spoluhráčům ji ale nikdy neukazujte.

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 zahraných kartách.



obrázek 1

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

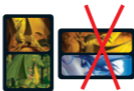


Obrázek 2b ukazuje, že když kartu otočíme o 180°, její umístění již pravidlům vyhovuje (zelená barva navazuje).

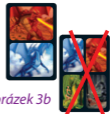


obrázek 2b

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



obrázek 3a



obrázek 3b



### 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 změní 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 zatím nemá žádnou barvu.*



*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.*



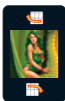
## Zahrání akční karty

Místo karty draka může hráč zahrát akční kartu. Zahrané akční karty vždy pokládejte 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



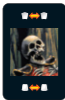
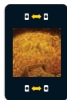
**Přesuň kartu (zelená):** Hráč vezme libovolnou kartu draka, která leží na stole (kromě stříbrného draka) a umístí ji podle pravidel na jiné místo na stole. Je také možné kartu nechat na stejném místě a pouze ji otočit o 180°. Při přesunutí karty může hráč získat karty jako bonus za více navazujících barev.

**Seber kartu (červená):** Hráč si vezme libovolnou kartu draka, která leží na stole (kromě stříbrného draka) do ruky. Tímto způsobem hráč zvýší počet karet ve své ruce o jednu.



**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 svojí 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. Druhý hráč nesmí tuto výměnu odmítnout.



**Vyměň karty v ruce (černá):** Hráč si skrytě vymění všechny karty ve svojí ruce za všechny karty z ruky některého ze spoluhráčů. Druhý hráč nesmí tuto výměnu odmítnout. Tímto způsobem může hráč získat více karet, než odevzdal.

## BALÍČEK NA KARTĚ STŘÍBRNÉHO DRAKA

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

- Položí-li hráč kartu nahoru na balíček, změní tím barvu stříbrného draka. Kromě toho může ještě využít výše popsany 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 popsany 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.



Výhradní zastoupení pro ČR a SR:



**MINDOK** s. r. o.  
Korunní 810/104  
101 00 Praha 10



mindok.cz



/hry.mindok



/hry.mindok



© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH,  
D-63128 Dietzenbach, 2012



**Autor:** Andrew Looney  
**Grafika:** Larry Elmore, Derek Ring

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](mailto:info@mindok.cz) nebo zavolejte na 737 279 588, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.



## PRAVIDLÁ HRY



# SEDEM DRAKOV

Počet hráčov: 2 - 5

Vek: od 8 rokov

Doba hrania: asi 20 minút

### Hrací materiál

72 kariet



51 kariet drakov



15 akčných kariet



5 kariet cieľov



1 karta  
strieborného  
draka

### Cieľ hry

Hra sa volá Sedem drakov z dvoch dôvodov. Okrem toho, že na kartách je sedem rôznofarebných drakov, cieľom hry je, vždy vytvoriť plochu zloženú zo siedmich kariet rovnakej farby.

V priebehu hry umiestňujete na stôl rôzne karty farebných drakov. Jednotlivé farby na seba musia nadväzovať. Každý hráč si skryto drží cieľovú kartu jednej z farieb.

Zvíťazí ten, komu sa ako prvému podarí prepojiť sedem kariet svojej farby.

## Príprava hry

Do stredu stola umiestnite **kartu strieborného draka**. Ta slúži v hre ako štartovná karta a ostane na mieste až do konca hry. Na začiatku hry má táto karta funkciu žolíka a počíta sa, akoby mala všetkých päť základných farieb drakov (žltú, modrú, zelenú, červenú a čiernu).

**Karty drakov a akčné karty** zamiešajte dokopy. Každému hráčovi rozdajte **3 karty** a zvyšné karty nechajte v hracom balíčku lícom nadol v strede stola.

**Cieľové karty** rozdajte tak, aby každý hráč tajne dostal jednu. V priebehu hry sa môžete kedykoľvek na svoju cieľovú kartu pozrieť. Spoluhráčom ju ale nikdy neukazujte.

Ak hrá menej ako 5 hráčov, položte zvyšné cieľové karty na stôl lícom nadol medzi dvoch hráčov. Tieto cieľové karty v hre vystupujú tak, akoby patrili imaginárnym hráčom. V priebehu hry môžu byť tieto karty s imaginárnymi hráčmi vymenené.

### Začiatok hry v troch hráčoch



## Priebeh hry

Začína najstarší hráč. Potom sa hráči postupne striedajú na ťahu v smere hodinových ručičiek. Vo svojom ťahu každý hráč vždy vykoná nasledujúce dve akcie:

1. Vezme si do ruky **hornú kartu** z hracieho balíčka. Ak sa hrací balíček vyčerpá, táto akcia odpadá.
2. Vyberie si **jednu kartu** z ruky (kartu draka alebo akčnú kartu) a zahrá ju.

### Zahranie karty draka

Hráč vyloží na stôl jednu kartu draka. Pre umiestnenie karty platia 3 základné pravidlá:

- Karty umiestňujeme vždy do „mriežky“, dlhšími i kratšími stranami k sebe.
- Novoumiestnená karta musí aspoň jednou svojou stranou susediť s aspoň jednou skôr umiestnenou kartou.
- Aspoň jedna farba draka na novoumiestnenej karte musí priamo nadväzovať na rovnakú farbu draka na jednej z už umiestnených kariet.

Každú kartu je možné vždy umiestniť dvomi spôsobmi (s otočením o 180°).

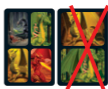
Ak je karta priložená k viac ako jednej už umiestnenej karte, nemusia farby nadväzovať na všetkých stranách. Stačí, keď nadväzuje jedna farba na jednej strane, ale môže nadväzovať i na ďalších (viď ďalej).

Obrázok 1 ukazuje rozohranú hru s piatimi zahranými kartami.



obrázok 1

Obrázok 2a ukazuje kartu, ktorá nie je umiestnená podľa pravidiel (žadná farba nenadväzuje).



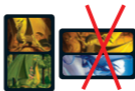
obrázok 2a

Obrázok 2b ukazuje, že ak kartu otočíme o 180°, jej umiestnenie už pravidlám vyhovuje (zelená farba nadväzuje).



obrázok 2b

Obrázky 3a a 3b ukazujú iné spôsoby, ako nemôžete karty umiestniť, bez ohľadu na nadväzujúce farby (karta mimo „mriežku“).



obrázok 3a



obrázok 3b



## DÚHOVÝ DRAK

Tento drak plní v hre funkciu žolíka. Počíta sa ako červený, modrý, žltý, zelený i čierny drak. Môže byť priložený ku všetkým kartám a naopak všetky karty môžu byť priložené k nemu.



## STRIEBORNÝ DRAK

Na začiatku hry leží na stole ako štartovná karta a má funkciu žolíka, takže funguje rovnako ako dúhový drak. Po zahrani prvej akčnej karty sa však jeho farba zmení a potom sa v priebehu hry mení ďalej.

## BONUS ZA VIACERO NADVÄZUJÚCICH FARBIEB

Ak hráč umiestni kartu tak, že sa ňou nadviaže na **viacero drakov rôznych farieb**, dostane za to **ihneď odmenu**. Pri dvoch nadväzujúcich farbách si hráč po umiestnení karty vezme z balíčka jednu kartu. Pri troch nadväzujúcich farbách dve karty a pri štyroch nadväzujúcich farbách tri karty. Týmto spôsobom sa počet kariet v rukách hráčov môže zvyšovať.

Pozor: Za priloženie karty k dúhovému drakovi sa žiaden bonus nedostáva. Rovnako tak aj za priloženie k striebornému drakovi, ktorý ešte nezmenil farbu. Od chvíle, keď strieborný drak prvýkrát zmení farbu, počítajú sa zaň bonusy bežným spôsobom.

obrázok 4

*Na obrázku 4 je priložená karta s červeným a modrým drakom. Nadväzuje hore s červenou farbou a na ľavej strane s modrou farbou. Hráč dostane jednu kartu z balíčka ako bonus. Za strieborného draka žiaden bonus nie je, pretože ten zatiaľ nezmenil farbu.*



obrázok 5

*Na obrázku 5 je tiež priložená karta s červeným a modrým drakom. Nadväzuje hore s červenou farbou, na ľavej strane s modrou farbou a na pravej strane tiež s modrou farbou. Hráč dostane z balíčka ako bonus stále iba jednu kartu aj keď modrá farba nadväzuje na dvoch stranách. Na získanie bonusu sa totiž počítajú iba rôzne farby.*



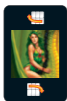
## Zahranie akčnej karty

Namiesto karty draka môže hráč zahrať akčnú kartu. Zahrané akčné karty vždy kladte na kartu strieborného draka. Každá akčná karta má dva efekty, z ktorých musí hráč vždy aspoň jeden vykonať.

Efekty sú nasledujúce:

- Akcia, ktorá je označená symbolom na karte.
- Zmena farby strieborného draka na farbu, ktorá je vyobrazená na karte.

## AKCIE



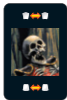
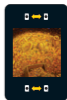
**Presuň kartu (zelená):** Hráč vezme ľubovoľnú kartu draka, ktorá leží na stole (okrem strieborného draka) a umiestni ju podľa pravidiel na iné miesto na stole. Je tiež možné kartu nechať na rovnakom mieste a iba ju otočiť o 180°.

**Zober kartu (červená):** Hráč si vezme ľubovoľnú kartu draka, ktorá leží na stole (okrem strieborného draka) do ruky. Týmto spôsobom sa zvýši počet kariet v ruke hráča o jednu.



**Posuň cieľové karty (modrá):** Áno, v priebehu hry sa vaše ciele môžu zmeniť. Všetky cieľové karty sa posunú o jednu pozíciu v smere, alebo proti smeru hodinových ručičiek. Každý hráč skryto predá svoju cieľovú kartu hráčovi po ľavej, či po pravej ruke. Pri hre menej ako piatich hráčov sa zapoja aj imaginárny hráč (viď príprava hry). O smere posunu vždy rozhoduje hráč, ktorý túto akčnú kartu zahral.

**Vymeň cieľové karty (žltá):** Hráč si skryto vymení svoju cieľovú kartu s niektorým zo spoluhráčov, prípadne s imaginárnym hráčom. Aj týmto spôsobom sa môže v priebehu hry zmeniť váš cieľ.



**Vymeň karty v ruke (čierna):** Hráč si skryto vymení všetky karty vo svojej ruke za všetky karty z ruky niektorého zo spoluhráčov.

## BALÍČEK NA KARTE STRIEBORNÉHO DRAKA

V priebehu hry vzniká na karte strieborného draka odkladací balíček akčných kariet. Hráč, ktorý akčnú kartu zahrá, má vždy na výber, či ju umiestni **nahor**, alebo **na spodok** tohoto balíčka.

- Ak hráč kartu položí nahor na balíček, zmení tým farbu strieborného draka. Okrem toho môže ešte využiť vyššie popísaný efekt akčnej karty.
- Ak sa hráč rozhodne dať kartu na spodok balíčka, farba strieborného draka sa v tej chvíli nezmení. Hráč však musí využiť vyššie popísaný efekt akčnej karty.

## Koniec hry



Hra končí okamžite vo chvíli, keď niektorý z hráčov vytvorí na stole súvislú plochu drakov rovnakej farby, skladajúcu sa zo siedmich kariet vo farbe svojej cieľovej karty. Tento hráč v hre zvíťazil. V tejto ploche môže byť prítomný aj strieborný drak, ak má tú „správnu“ farbu. Nie je podstatné, akú veľkú plochu na jednotlivých kartách draci zaujímajú. Dôležité je iba prepojenie plochy rovnakej farby na siedmich kartách. Hráč môže zvíťaziť aj ak práve nie je na ťahu, ale súvislú plochu zo siedmich kariet vo farbe jeho cieľovej karty vytvorí niekto zo spoluhráčov. Ak však hráč vo svojom ťahu, zároveň s plochou siedmich kariet svojej farby, vytvorí aj plochu siedmich kariet v inej farbe, vyhráva ten hráč, ktorý je práve na ťahu.

**Zvláštny prípad:** Výnimočne sa môže stať, že dôjdu karty v hracom balíčku aj v rukách hráčov a stále sa nepodarilo sa vytvoriť súvislú plochu zo siedmich kariet jednej farby. V tej chvíli všetci hráči otočia svoje cieľové karty a zvíťazí hráč, ktorého farba tvorí najväčšiu súvislú plochu.



Výhradné zastúpenie pre ČR a SR:

**MINDOK**  
HRÁME ♥ SRDCOM



**MINDOK** s. r. o.  
Korunní 810/104  
101 00 Praha 10

 [mindok.cz](http://mindok.cz)

 [/hry.mindok](https://www.facebook.com/hry.mindok)

 [/hry.mindok](https://www.instagram.com/hry.mindok)



© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH,  
D-63128 Dietzenbach, 2012



**Autor:** Andrew Looney  
**Grafika:** Larry Elmore, Derek Ring

REKLAMÁCIA: V zriedkavých prípadoch sa stane, že v hre chýba niektorá časť herného materiálu. V takom prípade sa nemusíte vracieť do predajne, ale môžete sa obrátiť priamo na nás. Napíšte e-mail na [info@mindok.cz](mailto:info@mindok.cz) alebo zatelefonujte na +420 737 279 588. Chýbajúci materiál vám okamžite pošleme.

# vyzkoušejte také



Nová hra ze stále oblíbenějšího žánru „Flip & Write“. Svižná hra s jednoduchými pravidly, která ovšem nabízí dostatek strategických možností. Ocení ji jak rodiny s dětmi, tak zkušení hráči.

Tukaní ostrovy jsou plné pozoruhodných tvorů a známek prastarých civilizací. Vaším úkolem je vystavět na tomto nepřilíš známém souostroví síť stezek, která domorodcům usnadní přesun mezi vesnicemi a umožní jim navštívit co nejvíce místních atrakcí. Ať vyhraje ten nejlepší stavitel!

