



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-

ten draken van dezelfde kleur te bekomen. Het merendeel van de kaarten toont de vijf belangrijkste draken: Rood, Goud, Blauw, Groen en Zwart. Deze zijn ook weergegeven op de doelkaarten. De zesde draak is de Regenboogdraak die pronkt met alle vijf kleuren. De zevende draak is de Zilveren Draak die met regenboogkleuren start maar tijdens het spel van de ene in de andere kleur verandert al naargelang de gespeelde kaarten.

Tijdens jouw beurt trek je één kaart die je toevoegt aan de kaarten op hand. Nadien voeg je een kaart toe aan de groeiende kaartenschikking op de tafel of speel je een actiekaart. De actiekaarten behelzen het wisselen van doelkaarten, het verplaatsen van een kaart op tafel of het verwisselen van jouw kaarten op hand met een tegenspeler.

VOORBEREIDING

Eerst worden de vijf doelkaarten gemengd en aan elke speler één gegeven. Laat deze niet aan de tegenspelers zien! Leg de Zilveren Draak in het midden van de tafel. Deze kaart wordt nooit verplaatst. Schud de stapel met de draak- en actiekaarten en geef elke speler hier drie kaarten van.

Wie begint?

De oudste speler speelt als eerste.

Hoe te spelen?

Elke speler speelt om de beurt waarbij je tijdens jouw beurt het volgende doet:

- Trek één kaart van de stapel en voeg die toe aan de kaarten op hand.
- Kies één kaart uit jouw hand en gebruik die als volgt:
 - Draak: Voeg de kaart toe aan de kaartenschikking op de tafel volgens de geldende verbindingsregels;
 - Actie: Voer de actie uit en leg de kaart daarna op de aflegstapel.

Winnen

Het doel van het spel is om een groep van zeven aaneengesloten draken te bekomen van dezelfde kleur als deze aangegeven op jouw huidige doelkaart. Van zodra je hierin slaagt, win je het spel.

Verbindingen maken

Draakkaarten moeten zo gelegd worden dat er ten minste één vak van de nieuwe kaart naast een ander vak van een reeds aanwezige kaart met dezelfde draak ligt. Voorbeeld 1 geeft een typisch voor-



beeld van een kaartenschikking tijdens het spel weer. Je zult opmerken dat verschillende vakken aan elkaar grenzen met verschillende draken. Dit mag omdat elke kaart 'verbonden' is met ten minste één aanliggende kaart op tenminste één plaats in de kaartenschikking.

Voorbeeld 1: Zes correct gelegde kaarten.

Voorbeeld 2 toont twee kaarten die NIET verbonden zijn. De Groene Draken staan diagonaal tegenover elkaar, wat niet telt. Ze moeten een rand delen om verbonden te zijn.

Voorbeeld 2: Niet verbonden.



Voorbeelden 3 & 4 geven nog andere types van niet toegestane plaatsing van kaarten. Kaarten mogen nooit loodrecht tegen elkaar gelegd worden noch mogen ze verschoven of verkeerd opgesteld ten opzichte van elkaar gelegd worden.

Voorbeeld 3: Kaarten mogen NIET loodrecht tegen elkaar gelegd worden.



Voorbeeld 4: Kaarten mogen NIET verschoven ten opzichte van elkaar gelegd worden.



Regenboogdraak

De Regenboogdraak is een jokerkaart. Deze heeft steeds alle kleuren. Ze kan overal gelegd worden en wordt te allen tijde aanzien als een Rode Draak, een Blauwe Draak, een Gouden Draak, een Zwarte Draak en een Groene Draak.

Zilveren Draak

De Zilveren Draak is de startkaart. In het begin heeft deze alle kleuren zoals de Regenboogdraak, maar ze verandert van kleur telkens een speler een actiekaart speelt. Ze neemt dan de kleur aan van de actiekaart die uitgespeeld wordt en zo bovenaan de aflegstapel komt te liggen.



Acties

Er zijn vijf acties die elk drie keer aanwezig zijn in de stapel. Elk van deze acties wordt hieronder uitgelegd. Na het uitvoeren van de actie wordt deze kaart open op de aflegstapel (naast de trekstapel) gelegd.

Dankzij de Zilveren Draak gebeuren er na het spelen van een actiekaart twee zaken tegelijkertijd. Als je niet wilt dat beide zaken gebeuren, kan je ervoor kiezen één ervan over te slaan. Je kunt de kaart onderaan de aflegstapel leggen, zodat de Zilveren Draak niet verandert van kleur. Of je kunt de kaart bovenop de aflegstapel leggen en ervoor kiezen de actie niet uit te voeren.

Trade hands - Handkaarten wisselen

Handkaarten (maar geen doelkaarten) wisselen met een speler naar keuze.



Trade Goals - Doelkaarten wisselen

Doelkaart wisselen met een speler. Dit kan ook de ongebruikte doelkaart van een denkbeeldige extra speler zijn.



Move a card – Een kaart verplaatsen

Kies een kaart in de kaartenschikking en verplaats deze naar een nieuwe correcte locatie.



Rotate Goals - Doelkaarten doorschuiven

Alle spelers schuiven hun doelkaart door in de richting van jouw keuze.

Zap a card - Een kaart wegnemen

Kies een kaart in de kaartenschikking, raap deze op en voeg deze toe aan jouw hand.

(Je kunt de Zilveren Draak niet verplaatsen of wegnemen.)

Bonuskaarten bij meervoudige verbindingen

Als je een kaart met twee, drie of vier vakken speelt en je erin slaagt twee draken van verschillende kleur tegelijkertijd correct te verbinden met reeds aanwezige draakkaarten, mag je onmiddellijk één bonuskaart trekken. Als je drie draken van verschillende kleuren tegelijkertijd correct verbindt, mag je twee bonuskaarten trekken. En ja, je krijgt drie bonuskaarten als je erin



slaagt een verbinding van vier draken van dezelfde kleur te leggen. Je krijgt GEEN bonus voor het verbinden met de Regenboogdraak of met de Zilveren Draak zolang deze nog een jokerkaart is. Je krijgt tevens GEEN bonus voor het verbinden van dezelfde draak op meerdere vakken.

Ongebruikte doelkaarten

In een spel met twee tot vier spelers blijven er één of meerdere doelkaarten over na de verdeling. Deze ongebruikte doelkaarten worden gedekt op één lijn tussen twee spelers gelegd en worden gebruikt als de doelkaarten van denkbeeldige extra spelers. Je mag niet kijken naar deze doelkaarten. Indien de actie 'Doelkaarten doorschuiven' gespeeld wordt, worden ook de doelkaarten van de denkbeeldige extra spelers doorgeschoven: aan de ene kant op de lijn wordt een doelkaart toegevoegd en aan de andere kant één weggenomen. Bij het spelen van de actie 'Doelkaarten wisselen' mag je met een denkbeeldige speler wisselen om zo eventueel de gewenste doelkaart te bekomen.

Veelgestelde vragen

V: Moet ik na het gebruik van 'Een kaart wegnemen' een extra kaart op hand hebben?

A: Ja.

V: Met 'Een kaart verplaatsen' mag je de kaart op dezelfde locatie laten liggen maar in een ander richting?

A: Ja.

V: Kan er nog iemand extra meespelen nadat het spel al bezig is?

A: Uiteraard, maar wel in de veronderstelling dat er minder dan vijf spelers zijn! De extra speler gaat er gewoon bijzitten, neemt een ongebruikte doelkaart en de bovenste drie draakkaarten van de trekstapel en speelt mee!

V: Wat gebeurt er als alle kaarten van de trekstapel op zijn?

A: Als er geen kaarten meer op de trekstapel liggen voordat er een winnaar is, wordt gewoon verder gespeeld met de kaarten die de

spelers nog op handen hebben. Blijf om de beurt spelen zolang er minstens één speler nog kaarten heeft. Indien er geen winnaar is nadat alle kaarten werden gespeeld, dan wint de speler waarvan het aantal verbonden draken het dichtst bij zeven is.

V: Om te winnen moet je zeven vakken van jouw kleur met elkaar verbinden. Moet dit een aaneengesloten groep zijn of win je ook als je er drie verbonden hebt op een plaats vier op een andere plaats?
A: Het moet een aaneengesloten groep van zeven zijn.

V: Moet dit een rechte ketting zijn of mogen er ook aftakkingen zijn?
A: De zeven vakken moeten elkaar enkel raken (aaneengesloten). Aftakkingen zijn dus toegestaan. Zolang je van het ene vak naar alle andere via deze vakken van dezelfde groep kan, telt dit als aaneengesloten.

V: Moeten alle vakken elkaar onderling elkaar raken om een winnende groep te hebben of mogen de zeven kaarten met jouw draak in om het even welke manier verbonden zijn?
A: De vakken zelf moeten allemaal samen verbonden zijn in één grote groep.

V: Trek je, bij de actie 'Handkaarten wisselen', een kaart vóór of na het spelen van de actiekaart? Als je na het spelen een kaart trekt, is dit niet eerlijk voor de speler waarmee je handkaarten wisselt.
A: Neen, je moet dus een kaart trekken vóór je speelt.

V: Wat gebeurt er als er na het toevoegen van een kaart aan de kaartenschikking twee spelers tegelijkertijd zeven draken verbonden hebben?
A: De speler die deze kaart gelegd heeft, is de winnaar.

V: Als een andere speler een groep van zeven van mijn draken maakt, win ik dan onmiddellijk of pas aan het begin van mijn beurt?
A: Je wint onmiddellijk.

V: Mag ik doelkaarten wisselen met een ongebruikte doelkaart in

een spel met minder dan vijf spelers of moet ik wisselen met een speler in het spel?

A: Je kunt met een ongebruikte wisselen (zoals eerder al vermeld).

V: Mag je alle kaarten op de aflegstapel bekijken?

A: Ja, maar wijzig niet de volgorde.

V: Mag je een kaart verplaatsen naar een afgelegen locatie (een apart eiland) zoals de eerste kaart op de tafel?

A: Neen. Hoewel een kaart verplaatsen vreemde gaten of zelfs eilanden kan veroorzaken, moet de kaart die verplaatst wordt terug verbonden worden aan een andere kaart.

Hoe SEVEN DRAGONS te spelen met jonge kinderen?

Overzicht

Dit spel was aanvankelijk ontworpen voor volwassenen maar mits enkele kleine wijzigingen is dit tevens een prachtig spel om met kinderen vanaf 3 jaar te spelen. In principe wordt enkel met de basiskaarten gespeeld. Eenmaal het kind groeit en complexe(re) regels kan volgen, kunnen er extra elementen toegevoegd worden aan het basisspel. De hieronder vermelde leeftijden zijn slechts richtlijnen. Hoe snel en in welke stappen je van de ene versie naar de andere versies overgaat, hangt voornamelijk af van de specifieke situatie af. Wees vooral flexibel en geniet ervan!

Draak verbindingen Leeftijd: 3-4 jaar

Deze versie gebruikt enkel de basis draakkaarten correct verbinden (geen doel- en actiekaarten, geen Zilveren Draak noch Regenboogdraak) en bestaat enkel en alleen uit het verbinden van de draken. In het begin kan dit een eenvoudige speelvorm van puzzelen zijn, waarbij het ontdekken van patronen en het vormen van verbindingen voorop staan. Leg gewoon kaart per kaart open en laat jouw kind een locatie zoeken om ze te leggen waarbij je de verbindingregels gaandeweg het spelen uitlegt.

Bij het eigenlijke spel geef je elke speler drie kaarten en leg je een willekeurige kaart in het midden van de tafel. Daarna trekt en speelt

elke speler om de beurt een kaart totdat 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 Elmore

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

Mélangez 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. Mélangez 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