

### הכנת המשחק

הופכים את האריחים כשפניהם מטה, מערבבים היטב ומסדרים אותם בריבוע של שבע שורות ושבעה טורים.

### כיצד זוכים באריחים?

בכל אריח יש תמונה, ומתחתיה עיגול שחור ובו מספר משתנה של נקודות לבנות. מספר הנקודות הלבנות קובע את מספר האריחים שמרכיבים סט מסוג זה. לדוגמה, כדי לזכות בסט אריחי בובה, עלינו לחשוף שני אריחים מסוג זה.

כדי לזכות בסט אריחי תיבת אוצר, עלינו לחשוף ארבעה אריחים מסוג זה, שכן בעיגול השחור של קלפי תיבת האוצר יש ארבע נקודות לבנות.

אם חשכנו יותר ממספר האריחים הדרוש לנו על מנת להרכיב סט מסוג מסוים, נוכל לאסוף את הסט, אך נשאיר במקום את האריחים המיותרים. לדוגמה, אם חשכנו שלוש בובות, נאסוף שתי בובות, ובובה אחת תישאר במקומה.

אריחי היהלום והדרקון הם היחידים שניתן לזכות בהם אחד-אחד.

האריח היחיד שלא ניתן כלל לזכות בו הוא העכביש. בסיום המשחק ייוותרו 3 אריחים של עכביש על השולחן.

### מהלך המשחק

השחקן הצעיר ביותר מתחיל במשחק, והתורות ממשיכים על פי כיוון השעון.

כל שחקן בתורו רשאי להפוך אריחים, עד שהוא מחליט להפסיק או עד שייתקל באריח המחייב אותו להפסיק (כפי שנראה בהמשך, בהסבר על אריחי העכביש והדרקון). אם השחקן החליט להפסיק להפוך אריחים ולסיים את תורו, הוא רשאי לקחת אליו אריחים על פי כללי הזכייה המפורטים להלן. את האריחים שחשף ולא זכה בהם, עליו להפוך בחזרה במקומם.

### תכולת המשחק

49 אריחי משחק בחלוקה הבאה:  
 4 רכבות, 4 כדורים, 4 בובות, 6 רובוטים, 8 תיבות אוצר,  
 8 יהלומים, 3 עכבישים, 12 דרקונים.



### חוקי המשחק בקצרה

תפוס ת'דרקון הוא משחק זיכרון מתוחכם שבו כל שחקן מנסה לאסוף את מספר האריחים הגדול ביותר. בתחילת המשחק סדרו את האריחים כשפניהם מטה, בריבוע של שבע שורות ושבעה טורים. כל שחקן בתורו רשאי להמשיך ולחשוף אריחים עד שהוא מחליט לעצור או נאלץ לעצור. אם השחקן עצר מרצונו, הוא רשאי לאסוף סטים של אריחים: יהלומים ודרקונים ניתן לאסוף אחד-אחד, אך כדי לאסוף את תיבות האוצר, יש לחשוף ארבע תיבות. שחקן שיחשוף דרקון ייאלץ לסיים את תורו אם חשף כבר אריחים מסוגים אחרים. כאשר שחקן מסיים את תורו, הוא הופך בחזרה את כל האריחים שלא אסף. המשחק מסתיים כאשר רק שלושת העכבישים נותרו על השולחן.

### מטרת המשחק

לזכות במספר האריחים הגבוה ביותר.



**דרקון** - לדרקון יש כללים מיוחדים. ניתן לאסוף דרקונים רק אם הם האריחים היחידים שחשפנו במהלך זה מספיק להפוך דרקון בודד על מנת לזכות בו.

אם בתורנו, האריח הראשון שחשפנו הוא אריח דרקון, נוכל להמשיך ולחשוף אריחים נוספים בתנאי שגם הם דרקונים. כל עוד חשפנו רק אריחי דרקון נוכל להפסיק את תורנו ולזכות באריחים אלו. אך אם חשפנו מלבד דרקון גם אריח אחר כלשהו, נפסיק מיד את חשיפת האריחים ונהפוך אותם בחזרה מבלי לאסוף אך אחד מהם.

**לדוגמה**, תחילה חשפנו כדור ובובה ולאחר מכן חשפנו דרקון - תורנו יסתיים וניאלץ להפוך בחזרה את כל האריחים שחשפנו בלי לזכות בהם.

### סיום המשחק

המשחק מסתיים כאשר נותרו רק שלושת אריחי העכביש על השולחן. השחקן שצבר את מספר הדרקונים הגדול ביותר מקבל את 3 העכבישים. אם שני שחקנים או יותר צברו מספר זהה של דרקונים, משאירים את העכבישים על השולחן.

השחקן שצבר את מספר האריחים הרב ביותר מנצח במשחק. במקרה של שוויון ינצח השחקן שאסף יותר דרקונים.



Dr. Reiner Knizia, 2020. All rights reserved

**לדוגמה:** במצב שלפנינו השחקן הפך 9 אריחים והחליט לעצור.



השחקן יאסוף את אריח היהלום, את שלושת אריחי הרובוט ושני אריחי הכדור. שימו לב שכדור אחד לא יאסף שכן שני כדורים מרכיבים סט, והכדור השלישי נשאר לבד. השחקן לא יאסף גם את שני אריחי תיבת האוצר, מאחר שאין לו סט מלא של ארבע תיבות אוצר. את כל האריחים שהשחקן חשף אבל לא אסף הוא יהפוך בחזרה, והם יישאר במשחק.

### אריחים מיוחדים

**עכביש** - אם שחקן הפך אריח עכביש, עליו לסיים מיד את תורו ולהפוך בחזרה את כל האריחים שחשף בלי לאסוף אך אחד מהם. השחקן יכול להניח את העכביש במקום פנוי אחר בתוך ריבוע ה-7\*7. בסיום המשחק יישארו 3 אריחי העכביש בלי שיאספו אותם.

