

DRAGOMINO™



Bruno Cathala
Marie et Wilfried Fort



Maëva Da Silva
Christine Deschamps



Introduzione

E' arrivato il grande momento. Sei stato nominato "domatore di draghi" e avrai l'opportunità di partire per incontrarli su un'isola misteriosa. Ma non sei il solo domatore da quelle parti.

Chi troverà il maggior numero di piccoli draghi?

Scopo del gioco

Si parte all'esplorazione dell'isola dei draghi, tentando di scoprire il maggior numero di piccoli draghi situati nei diversi paesaggi che si attraverseranno!



Preparazione

- 1 Si mette la scatola del gioco su un lato del tavolo con tutti i materiali all'interno.
- 2 Ciascun giocatore prende un domino di partenza e lo posa sul tavolo davanti a sé. Questo domino sarà l'inizio del vostro percorso di esplorazione. I domino di partenza non utilizzati sono messi da parte e non verranno usati nel corso della partita.
- 3 Si mischiano i domino di esplorazione ma vengono lasciati nella scatola come mostra l'immagine.
- 4 Si prendono 4 domino di esplorazione dalla scatola e li si colloca in una linea scelta a caso al centro del tavolo e con le immagini in vista.
- 5 Si prendono i gettoni Uovo e li si dispongono ben divisi sul tavolo a lato della scatola del gioco, con l'immagine Uovo in vista, avendo cura che siano raggruppati secondo le diverse tipologie.
- 6 Si consegna il segnalino Mamma drago al giocatore più giovane.

10

Materiali di gioco

- 4 domino di partenza
- 1 segnalino Mamma drago
- 28 domino di esplorazione
- 69 gettoni Uovo:
 - 14 uova che si trovano nel **deserto**
 - 13 uova che si trovano nella **neve**
 - 12 uova che si trovano nelle **praterie**
 - 11 uova che si trovano nei **boschi**
 - 10 uova che si trovano in **montagna**
 - 9 uova che si trovano nei **vulcani**



Come si gioca

Iniziando sempre dal giocatore che possiede la "Mamma drago", si prosegue in senso orario realizzando nell'ordine previsto le 2 tappe descritte qui sotto.

Al proprio turno si deve in sequenza:

1 - Visitare i luoghi

2 - Mostrare le proprie scoperte

1 – Visitare i luoghi

Si sceglie uno dei domino disponibili sul tavolo.

2 – Mostrare le proprie scoperte

Si piazza il nuovo domino in modo che tocchi il domino di partenza almeno lungo un lato. La zona di esplorazione si allarga adesso comprendendo il nuovo domino.

Posato il domino si osservano le nuove connessioni che si sono determinate. Per ogni casella del domino adiacente a un'altra casella (di un altro domino):

- se i paesaggi sono diversi, non succede nulla.

- se i paesaggi sono dello stesso tipo, si prende un gettone Uovo di quel paesaggio e si scopre cos'è nascosto sul retro:



Che bello, un piccolo drago!
Si guadagna 1 punto.



Accipicchia, un guscio d'uovo!
Non si guadagna nulla ma si potrà prendere Mamma drago. Ella vi permetterà di iniziare la visita dei luoghi, a partire dal turno successivo, salvo il fatto che un altro giocatore se ne impadronisca dopo di voi.



Infine si piazza il proprio gettone con il lato Drago o Guscio in vista a cavallo tra i 2 domino.



Nota: in ogni famiglia di uova, si troveranno 7 piccoli draghi sul retro delle uova. Gli altri retri avranno come immagini soltanto gusci d'uovo. Più la famiglia di uova è numerosa, minore sarà la possibilità di trovare dei piccoli draghi. Ad esempio, ci sono 7 possibilità su 14 di trovare un piccolo drago nei deserti.

Nota: mentre si piazza un domino, è possibile che risulti in contatto con più caselle della vostra zona di esplorazione. Occorre verificare ogni connessione del nuovo domino perché è possibile durante un turno di gioco che si riesca a recuperare parecchie uova.



Preparare una nuova spedizione

Quando tutti i giocatori avranno completato le 2 tappe, si scartano i domino residui (non saranno utilizzati durante il resto della partita); si prendono 4 nuovi domino dalla scatola e li si mette al centro del tavolo con le immagini in vista, allineati come nella fase di preparazione iniziale.

Fine del gioco

La partita finisce quando tutte le tessere domino saranno state giocate. Ogni giocatore guadagna 1 punto per ogni piccolo drago scoperto.

Il giocatore che detiene Mamma drago ottiene 1 punto bonus supplementare.

Il vincitore sarà quello con il maggior numero di punti. In caso di parità, il vincitore sarà quello con il maggior numero di gusci d'uovo. Se la parità persiste si divide la vittoria.



Variante: la sete del drago

Su certi domino compaiono delle pozze d'acqua. I draghi vi si recano lemme lemme per abbeverarsi e con l'occasione regalano un vantaggio.

Quando si connettono 2 paesaggi dello stesso tipo, se c'è una pozza d'acqua su almeno uno dei due paesaggi, ci saranno più possibilità di trovare dei draghi! Per ciascuna delle connessioni fatte che contengono una pozza d'acqua, si prendono 2 gettoni Uovo invece di 1. Se ne prende visione senza mostrarli agli avversari. Si sceglie quello che si vuole conservare, piazzandolo a cavallo tra i due domino con l'immagine Drago o Guscio in vista e rimettete l'altro sul tavolo in un posto a scelta con il lato uovo in vista. Se fossero possibili più connessioni con una pozza d'acqua, la regola si applica per ciascuna di esse.

