

DRAGOMINO™



Бруно Катала
Мари и Уилфред Фор



Маэва да Сильва
Кристин Дешам

ВВЕДЕНИЕ

Настал ваш час! Вам выпал уникальный шанс проявить себя в качестве укротителей драконов, отправившись на загадочный остров в поисках этих удивительных существ. Но вы не единственные, кто мечтает прославиться. **Кто из вас найдёт больше всех малышей-драконов?**

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Исследуйте остров, на котором обитают драконы, и постарайтесь найти как можно больше малышей-драконов, путешествуя по разным ландшафтам!

КОМПОНЕНТЫ

- 4 стартовых тайла
- 1 фишка мамы-дракона
- 28 тайлов исследования
- 69 жетонов яиц:
 - 14 яиц, которые можно найти в пустынном ландшафте
 - 13 яиц, которые можно найти в заснеженном ландшафте
 - 12 яиц, которые можно найти в степном ландшафте
 - 11 яиц, которые можно найти в лесном ландшафте
 - 10 яиц, которые можно найти в горном ландшафте
 - 9 яиц, которые можно найти в вулканическом ландшафте



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Положите дно коробки со всеми компонентами внутри на стол.
- 2 Каждый игрок берёт стартовый тайл и кладёт его на стол перед собой. Этот тайл станет началом вашей зоны исследования. Лишние стартовые тайлы отложите в сторону (они вам не понадобятся).
- 3 Достаньте все тайлы исследования из коробки, перемешайте их и сложите обратно в коробку, как показано на рисунке.
- 4 Возьмите 4 тайла исследования из коробки и выложите их на стол в ряд в случайном порядке лицом вверх.
- 5 Достаньте все жетоны яиц из коробки и разложите их на столе (стороной с яйцом вверх), затем отсортируйте их по типу.
- 6 Самый юный игрок берёт фишку мамы-дракона.



Вы готовы приступить к исследованию.

ХОД ИГРЫ

Каждый раз, начиная с игрока, у которого находится фишка мамы-дракона, и далее по часовой стрелке, выполняйте следующие два действия в указанном порядке:

В свой ход вы должны:

- 1- Посетить неисследованный уголок острова
- 2- Показать свои находки

1 – ПОСЕТИТЬ НЕИССЛЕДОВАННЫЙ УГОЛОК ОСТРОВА

Выберите один из доступных тайлов на столе.

2 – ПОКАЗАТЬ СВОИ НАХОДКИ

Положите этот новый тайл рядом с любым тайлом вашей зоны исследования так, чтобы они соприкасались хотя бы одной стороной (изначально ваша зона исследования состоит только из стартового тайла).

Как только вы присоедините новый тайл к вашей зоне исследования, проверьте, где каждый из областей только что присоединённого тайла соприкасается с областями на других тайлах:

- Если ландшафт разный, ничего не происходит.

- Если ландшафт одинаковый, возьмите жетон яйца соответствующего типа и посмотрите на его обратную сторону:



- Очаровательный малыш-дракон!
Вы получаете 1 очко.



- Яичная скорлупа! Вы не получаете очков, но забираете себе фигурку мамы-дракона. Она позволит вам стать первым игроком следующего раунда, если только до этого никто у вас её не заберёт.



- Положите жетон на стык этих двух квадратов стороной с малышом-драконом или яичной скорлупой вверх.



Примечание: среди жетонов каждого типа всегда есть 7 жетонов с малышами-драконами на обороте. У всех остальных жетонов на обороте изображена яичная скорлупа. Чем больше жетонов определённого типа, тем меньше ваши шансы найти малыша-дракона. Например, ваши шансы найти малыша-дракона в пустынном ландшафте — 7 из 14.

Примечание: когда вы присоединяете новый тайл к своей зоне исследования, может оказаться так, что области нового тайла соприкасаются сразу с несколькими областями на других тайлах. Проверьте каждый стык областей на двух разных тайлах. Вы можете получить сразу несколько жетонов яиц за один ход.



ПОДГОТОВКА К НОВОМУ РАУНДУ

Как только все игроки выполнят два описанных выше действия, сбросьте оставшиеся тайлы исследования (они вам не понадобятся), возьмите 4 новых тайла исследования из коробки и выложите их на стол лицевой стороной вверх.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, как только вы разыграете все тайлы исследования из коробки. Игроки получают 1 очко за каждого малыша-дракона, которого они нашли. Игрок, у которого к концу игры оказалась фигурка мамы-дракона, получает 1 очко. Побеждает игрок, набравший больше всех очков. В случае ничьей, побеждает тот из игроков, у кого больше всего жетонов с яичной скорлупой. Если между игроками всё ещё сохраняется ничья, они делят победу между собой.



ВАРИАНТ ИГРЫ: ДРАКОНЯ ЖАЖДА

На некоторых тайлах изображены водоёмы. Драконы собираются у водоёмов, чтобы утолить жажду и помочь вам.

Когда вы соединяете две области с одинаковым видом местности (по обычным правилам) и хотя бы на одной из них изображён водоём, возьмите два жетона яйца вместо одного, втайне посмотрите, что изображено на обороте, оставьте себе один из жетонов, а другой верните обратно в запас.

Если при присоединении нового тайла образуется сразу несколько соединений областей с одинаковым видом местности и водоёмами, это правило применяется к каждому из них.

