

DRAGOMINO™



DRAGOMINO™



Bruno Cathala
Marie i Wilfried Fort



Maëva Da Silva
Christine Deschamps



Wprowadzenie

To Twoja wielka chwila. Zostałeś mianowany na Smoczego Jeźdźcę i wyruszasz na poszukiwania smoków na tajemniczej wyspie. Nie jesteś jednak jedynym Smoczym Jeźdźcą, który ma taki zamiar. **Kto z Was odnajdzie najwięcej młodych smoków?**



Cel gry

Wyruszasz na eksplorację Smoczej Wyspy, podczas której przemierzysz przeróżne tereny w poszukiwaniu jak największej liczby młodych smoków!

Elementy

- 4 startowe kafelki domino,
- figurka smoczej mamy,
- 28 kafelków domino,
- 69 żetonów smoczych jaj:
 - 14 jaj do znalezienia na pustyniach,
 - 13 jaj do znalezienia w śniegu,
 - 12 jaj do znalezienia na preriiach,
 - 11 jaj do znalezienia w lasach,
 - 10 jaj do znalezienia w górach,
 - 9 jaj do znalezienia w wulkanach.



Przygotowanie do gry

- 1 Umieśćcie dolną część pudełka do gry wraz z całą zawartością w rogu stołu.
- 2 Niech każde z Was weźmie startowy kafelek domino i położy go na stole przed sobą. Ten kafelek określa początek strefy eksploracji gracza. Niewykorzystane startowe kafelki domino odłóżcie na bok. Nie przydadzą się w dalszej części rozgrywki.
- 3 Potasujcie kafelki domino, ale pozostawcie je w pudełku, jak pokazano na obrazku.
- 4 Weźcie 4 kafelki domino z pudełka i rozłóżcie w losowej kolejności na stole, zwrócone terenami do góry.
- 5 Weźcie żetony smoczych jaj i rozłóżcie płasko na stole w pobliżu pudełka, zwrócone stroną z jajem do góry. Upewnijcie się, że jaja tego samego rodzaju znajdują się obok siebie.
- 6 Przekażcie figurkę smoczej mamy najmłodszej osobie.

Wicie już wszystko, co trzeba,
by wyruszyć w podróż!



Jak grać

Rozpoczynając od osoby, która aktualnie ma przed sobą figurkę smoczej mamy, i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, wykonujecie poniższe 2 kroki w podanej kolejności:

1. Sprawdź teren.
2. Pokaż swoje odkrycia.

1. Sprawdź teren

Wybierz 1 z dostępnych kafelków domino ze stołu.

2. Pokaż swoje odkrycia

Umieść wybrany kafelek domino obok kafelka, który już znajduje się w Twojej strefie eksploracji, tak by stykały się ze sobą bokiem przynajmniej jednego kwadratu. Twoja strefa eksploracji zawiera teraz nowy kafelek domino.

Gdy kafelek domino zostanie dodany do strefy, powstają nowe połączenia. Za każdy kwadrat kafelka domino, który styka się z innym kwadratem (innego kafelka domino):

- Jeśli tereny są różnego rodzaju, nic się nie dzieje.

- Jeśli tereny są tego samego rodzaju, weź odpowiedni żeton smoczego jaja za te tereny i zobacz, co się kryje po drugiej stronie żetonu:



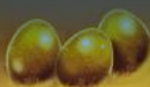
To uroczy młody smok!
Zdobywasz 1 punkt.



Niech to, skorupka! Nie zdobywasz punktów, ale możesz wziąć figurkę smoczej mamy. Dzięki temu będziesz rozpoczynać kolejną rundę, o ile figurka nie zostanie przejęta przez innego gracza.



Zdobyty żeton smoka albo skorupki umieść odkryty na połączeniu 2 kafelków domino, za które został dobrany.



Uwaga! Każda grupa smoczych jaj o danym kolorze zawiera dokładnie 7 jaj z młodymi smokami na odwrocie. Pozostałe jaja mają na odwrocie skorupki. Im więcej jaj jest w grupie, tym mniejsza szansa na odkrycie młodego smoka. Przykładowo szansa na znalezienie młodego smoka na pustyni wynosi początkowo pół na pół: 7 jaj na 14 ma młode smoki na odwrocie.

Uwaga! Możliwe, że kafelek domino po umieszczeniu będzie stykać się z kilkoma kwadratami w strefie eksploracji. Sprawdź wszystkie połączenia powstałe po umieszczeniu nowego kafelka domino. Możliwe jest zdobycie kilku jaj w trakcie 1 tury.



Wariant. Smocze pragnienie

Na niektórych kafelkach domino widnieją zbiorniki wodne. Smoki przybywają do nich, by zaspokoić pragnienie, i pomagają Ci z wdzięczności. Gdy łączysz ze sobą 2 kwadraty z terenem tego samego rodzaju, jeśli na **co najmniej 1 z nich** znajduje się zbiornik wodny, masz większą szansę na odkrycie młodego smoka!

Za każde połączenie tego rodzaju weź 2 żetony smoczego jaja zamiast 1. Sprawdź, co znajduje się na odwrocie obu żetonów bez pokazywania przeciwnikom. Wybierz żeton, który chcesz zachować, i umieść odkryty na połączeniu 2 kafelków domino, za które został dobrany. Pozostały żeton odłóż na odpowiednie miejsce na stole stroną z jajem do góry.

Jeśli teren ze zbiornikiem wodnym tworzy więcej niż 1 połączenie z innymi kafelkami domino, ta zasada dotyczy każdego z tych połączeń.

© 2020 Blue Orange Edition. Dragomino i Blue Orange to znaki towarowe Blue Orange Edition, Francja. Gra wydana i dystrybuowana na licencji przez Blue Orange International, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Francja. www.blueorangegames.eu

Tłumaczenie: Jakub Maciejewski, redakcja: zespół Rebel

Przygotuj nową wyprawę

Gdy każde z Was wykona podane 2 kroki, odłóżcie na bok pozostałe pośrodku stołu kafelki domino (nie zostaną wykorzystane do końca rozgrywki), weźcie 4 nowe kafelki domino z pudełka i umieśćcie pośrodku stołu stroną z terenami do góry.

Koniec gry

Gra kończy się w momencie, gdy wszystkie kafelki domino z pudełka zostaną zagrane.

Każde z Was zdobywa po 1 punkcie za każdego odkrytego przez siebie smoka. Osoba z figurką smoczej mamy zdobywa 1 bonusowy punkt. Zwycięża osoba z największą liczbą punktów. W przypadku remisu wygrywa remisująca osoba z większą liczbą skorupki. Jeśli remis nadal się utrzymuje, współdzielicie zwycięstwo.



blue orange
Hot Games Cool Planet

rebel