

דרקומונו

מסע בין דרקונים

הוראות משחק



דרקומינו

מסע בין דרקונים



תכולה



- 4 אריחי פתיחה
- 1 אם הדרקונים
- 28 אריחי סיור
- 69 אסימוני ביצים:
- 14 ביצים מאזור המדבר
- 13 ביצים מהאזור המושלג
- 12 ביצים מאזור הערבות
- 11 ביצים מאזור היערות
- 10 ביצים מאזור ההרים
- 9 ביצים מאזור הרי הגעש

הקדמה

הרגע הגדול שלכם הגיע! זכיתם להיות סיירי דרקונים, וקיבלתם הזדמנות לחפש את גורי היצורים האלה ברחבי אי הדרקונים המסתורי. אך אינכם סיירי הדרקונים היחידים באזור. מי מכם ימצא הכי הרבה גורי דרקונים?

מטרת המשחק

לסייר באי הדרקונים בין האזורים השונים, ולמצוא כמה שיותר גורי דרקונים.



הכנת המשחק

1 הניחו את החלק התחתון של קופסת המשחק בפינת השולחן עם כל החלקים מסודרים בתוכו.

2 כל שחקן לוקח אריח פתיחה ומניח אותו לפניו. אריח זה יהיה נקודת ההתחלה של החיפושים שלו. אריחי פתיחה מיותרים יונחו בצד, ולא יהיה בהם שימוש במשחק.

3 ערבבו את 28 אריחי הסיור והשאירו אותם בקופסה כמו בתמונה.

4 קחו 4 אריחים מהקופסה והניחו אותם גלויים על השולחן בשורה.

5 סדרו את אסימוני הביצים על השולחן לצד קופסת המשחק עם הביצה כלפי מעלה. סדרו אותם בקבוצות לפי צבע הביצה (כל צבע שייך לאזור תואם לו באי).

6 השחקן הצעיר ביותר מקבל את אם הדרקונים.

עכשיו אפשר להתחיל לשחק.



כיצד משחקים

בכל סבב פותחים 4 אריחי סיור. השחקן שיש בידו את אם הדרקונים בוחר ראשון אריח, והתור עובר בין השחקנים עם כיוון השעון.

בכל סבב על כל שחקן לבצע את שני הצעדים הבאים:

- 1 - לבקר באחד מהאזורים
- 2 - להציג את התגלית שלו

1 - בקרו באזורים השונים

בחרו באחד מ-4 האריחים הגלויים על השולחן.

2 - הציגו את התגליות שלכם

צרפו את אריח הסיור שבחרתם לאריח הפתיחה שלכם, ובהמשך צרפו אותו לשאר האריחים שחיברתם. האריח המצורף צריך ליצור לפחות חיבור אחד.

אזור החיפוש שלכם כולל עכשיו את האריח שצירפתם.

עם החיבור החדש שנוצר בין האריחים: ● אם חיברתם אזורים שונים זה מזה, לא קורה דבר.

● אם חיברתם בין אזורים זהים, קחו ביצה התואמת בצבעה לאזור זה, הפכו אותה וגלו מה מסתתר בצידה השני:



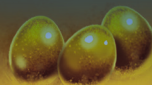
מצאתם שם גור דרקונים מתוק? זכיתם בנקודה!



חשפתם קליפת ביצה? אוף! לא זכיתם בנקודות, אבל תקבלו את אם הדרקונים ותוכלו לבחור ראשונים אריח בסבב הבא, אלא אם כן שחקן אחר כבר זכה בה לפניכם.



הניחו את הביצה שלכם (עם הצד של הגור או הקליפה) בין שני האריחים עם האזור הזה.



הכינו סבב נוסף

לאחר שכל השחקנים בחרו אריח סיור וצירפו אותו לאזור החיפוש שלהם, הפכו את האריחים הנותרים (אם משחקים פחות מ-4 שחקנים) ושימו אותם בצד. לא יהיה בהם שימוש עד סוף המשחק.

קחו 4 אריחים נוספים מהקופסה והניחו אותם גלויים בשורה במרכז השולחן.

סיום המשחק

המשחק מסתיים כאשר לא נותרו עוד אריחי סיור בקופסה. כל שחקן זוכה בנקודה אחת עבור כל גור דרקון שחשף. השחקן שמסיים עם אם הדרקונים זוכה בנקודת בונוס אחת. המנצח הוא השחקן עם הכי הרבה נקודות. במקרה של תיקו, המנצח הוא השחקן שבידו הכי הרבה קליפות ביצים. אם עדיין תיקו - השחקנים חולקים בניצחון.



שימו לב! בכל קבוצת ביצים מסתתרות 7 ביצים עם גורי דרקונים. מתחת לשאר הביצים יש קליפות ביצים. ככל שקבוצת הביצים גדולה יותר, פוחת הסיכוי למצוא גורי דרקונים. לדוגמה, הסיכוי למצוא גור דרקונים באזור המדבר הוא 7 ל-14.

שימו לב! ברגע שתצרפו אריח, ייתכן שהוא יגע באריחים מספר באזור החיפוש שלכם. אם יצרתם כמה חיבורים של אריחים עם אזורים זהים, ניתן לאסוף כמה ביצים באותו תור.



גרסת משחק נוספת: הדרקון הצמא

בחלק מהאריחים יש מקורות מים. הדרקונים מגיעים למקורות אלה בשקט כדי להרוות את צימאונם, מה שיכול קצת לעזור לכם. כאשר תחברו 2 אריחים עם אזורים זהים, אם יש מקור מים על לפחות אחד משני אריחים אלה - סיכויכם למצוא דרקונים יגדלו! עבור כל אחד מהחיבורים שנוצרו עם אריח שיש בו מקור מים, תוכלו לקחת 2 ביצים במקום אחת. בדקו מה נמצא מתחת לביצה בלי לחשוף את התוצאה לשחקנים האחרים. בחרו בביצה אחת מבין השתיים שלקחתם, והניחו אותה בין שני האריחים. הניחו את הביצה השנייה (שלא בחרתם בה) על השולחן, במיקום שתבחרו, עם צד הביצה כלפי מעלה. אם נוצרו כמה חיבורים עם אריחים הכוללים מקור מים, כלל זה יחול על כל אחד מחיבורים אלה.

DRAGOMINO

Game Rules



FoxMind



blue orange

DRAGOMINO™



15 min



2-4



5+



Bruno Cathala
Marie et Wilfried Fort



Maëva Da Silva
Christine Deschamps

Introduction

Your big moment is here. You have been named a Dragon Rider and you have the chance to go and seek out these creatures on a mysterious island. But you're not the only Dragon Rider round these parts. **Who amongst you will discover the most baby dragons?**

Aim of the game

Leave to explore Dragon Island and, while you cross the different landscapes, try to find as many baby dragons as possible in the different landscapes you cross!



Set up

- 1 Place the bottom of the game box in the corner of the table with all the contents inside.
- 2 Each player takes a starting domino and places this in front of them on the table. This domino will be the start of your exploration zone. Unused dominos are set aside, and will not be used for the game.
- 3 Mix the exploration dominoes together but leave them in the box as shown in the image.
- 4 Take 4 exploration dominoes from the box and place these randomly on the table, face up.
- 5 Take out the Egg tokens and spread them flat on the table next to the game box, Egg-side up. Make sure they are grouped together by egg type.
- 6 Give the Mummy Dragon to the youngest player.

You are ready to start exploring.

Contents

- 4 starting dominos
- 1 Mummy dragon piece
- 28 exploration dominos
- 69 Egg tokens :
 - 14 Eggs, found in the **desert**
 - 13 Eggs, found in the **snow**
 - 12 Eggs, found in **prairies**
 - 11 Eggs, found in **forests**
 - 10 Eggs, found in the **mountains**
 - 9 Eggs, found in **volcanoes**



How to play

Starting each time with the player who has the Mummy Dragon and moving in a clockwise direction, carry out the following two steps in order:

On your turn, you must do the following in order:

- 1 - Visit places
- 2 - Show your discoveries

1 – Visit places

Choose one of the available dominoes on the table.

2 – Show your discoveries

Place this new domino next to your starting domino so that they touch on at least one side. Your exploration zone now includes the new domino.

Once the domino has been put down, new connections are created. For every domino square touching another square (of another domino):

- If the landscapes are different, nothing happens.

- If the landscapes are the same type, take a corresponding Egg token for that landscape and see what is hiding on the other side:



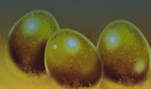
An adorable baby dragon!
You win 1 point.



Drat, an eggshell! You win nothing but you take the Mummy Dragon. She will allow you to start the next turn, unless another player gets a hold of her.



Place your token Dragon or Shell-side up between your two dominoes.



Note: In each family of eggs, there are 7 baby dragons on the backs of eggs. The rest have eggshells.

The bigger the family of eggs, the less chance there is of finding a baby dragon. For example, there is a 7 in 14 chance of finding a baby dragon in the desert.

Note: once you put a domino down, it is possible that it will touch several squares of your exploration zone.

Check each connection with a new domino.

It is possible to collect several eggs in one turn.

Prepare a new expedition

Once all the players have carried out these 2 steps, turn over the remaining dominoes (they won't be used until the end of the game), take 4 new dominoes from the box and place these in the centre of the table, face-up.

End of the game

The game ends once all the dominoes from the game have been played.

Players win 1 point per baby dragon they have discovered.

The player with the Mummy Dragon wins 1 bonus point.

The winner is the player with the most points. In the event of a tie, the winner is the player amongst them with the most eggshells. If a tie persists, players share the victory.



Variation: The Dragon's Thirst

Certain dominoes have watering holes. Dragons come here quietly to quench their thirst and give you a little help.

When you are connecting 2 landscapes of the same type, if a water hole is present on at least one of these 2 landscapes you will be more likely to find dragons!

For each of the connections made with a water hole, take 2 Egg tokens instead of just 1. Note what image is on the back without showing it to your opponents. Choose the Egg you want to keep and place it so it sits across both of the 2 dominoes Dragon or Shell side-up. Place the other back on the table, in the location of your choice, Egg side up.

If several connections are possible with a water hole, this rule applies for each of these connections.

