DRAGOMINO™

5+ | 2 - 4 | 15 минут

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!

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.



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

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: ДРАКОНЬЯ 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.