

DRAGOMINO™



Bruno Cathala
Marie et Wilfried Fort



Maëva Da Silva
Christine Deschamps

Apie žaidimą

Gavai gyvenimo šansą! Esi išrinktas tapti Drakono Raiteliu ir turi keliauti į paslaptinę salą, kur reikės surasti šias ypatingas būtybes. Tačiau šiame kelyje esi ne vienintelis Drakonų Raitelis. Kuriam iš jūsų pavyks surasti daugiausia mažylių drakonų?



Žaidimo tikslas

Ištirinėkite Drakonų salą ir skirtingose jos teritorijose suraskite kaip galima daugiau drakoniukų.



Komponentai

- 4 pradinės domino kortelės
- 1 Mamos drakonės figūrėlė
- 28 žemių kortelės
- 69 Kiaušinių žetonai:
 - 14 *Dykumoje* randamų kiaušinių
 - 13 *Sniege* randamų kiaušinių
 - 12 *Prerijose* randamų kiaušinių
 - 11 *Miškuose* randamų kiaušinių
 - 10 *Kalnuose* randamų kiaušinių
 - 9 *Ugnikalniuose* randami kiaušiniai



Pasiruošimas

- 1 Stalo krašte pasidėkite žaidimo dėžę su visais komponentais.
- 2 Kiekvienas žaidėjas pasiima pradinę domino kortelę ir pasideda prieš save ant stalo. Tai jūsų tyrinėjamų žemių pradžia. Nepanaudotas korteles padėkite į šalį. Jų žaidime neprireiks.
- 3 Sumaišykite žemių korteles ir sudėkite į dėžutę taip, kaip parodyta paveikslėlyje.
- 4 Paimkite keturias žemių korteles, išmaišykite ir atverstas padėkite ant stalo.
- 5 Paimkite ir pagal rūšį atskirkite drakonų kiaušinių žetonus. Išmaišykite ir paskleiskite juos ant stalo, kiaušinio puse į viršų.
- 6 Duokite mamos drakonės figūrėlę jauniausiam žaidėjui.

Jūs pasiruošę nuotykiui.



Kaip žaisti

Žaidimą kiekvieną kartą pradeda žaidėjas, turintis mamos drakonės figūrėlę. Žaidėjai atlieka ėjimus pagal laikrodžio rodyklę.

Savo ėjimo metu žaidėjai privalo iš eilės atlikti šiuos du veiksmus:

1. Aplankyti vietas.
2. Parodyti atradimus.

1 - Aplankyti vietas

Pasirinkite vieną iš stalo viduryje atverstų žemių kortelių.

2 - Parodyti atradimus

Pasirinktą kortelę padėkite šalia kitos jau turimos tyrinėjamų žemių kortelės. Kortelės turi liestis bent vienu kraštu. Korteles galima dėti laisvai, jų kraštai nebūtinai turi sutapti.

Padėjus kortelę sukuriama naujos sujungtos teritorijos. Apžiūrėkite, su kokiomis žemėmis liečiasi naujai padėtos kortelės kvadratai.

- Jei gretimuose kvadratuose pavaizduotos žemės skirtingos, nieko neatsitinka.

- Jei gretimuose kvadratuose žemės vienos, paimkite vieną atitinkamos rūšies drakono kiaušinį ir pažiūrėkite, kas yra kitoje žetono pusėje:



Mielas drakono jauniklis!
Gaunate 1 tašką.



Suskilęs kiaušinio lukštas.
Taškų negausite, bet pasiimkite mamos drakonės figūrėlę. Ji leis pradėti kitą rundą, jei tik niekas iki tol jos iš jūsų neperims.



Padėkite žetoną tarp dviejų sujungtų kortelių.



Kiekvienos rūšies drakonų žetonuose yra po 7 drakonų mažylius. Likusiuose pavaizduoti suskilę lukštai.

Kuo daugiau konkrečios rūšies kiaušinių, tuo mažiau šansų rasti drakoniuką. Pavyzdžiui, iš 14 drakonų kiaušinių dykumoje, drakonų mažylius turi tik 7.

Padėta kortelė gali liestis su keliomis kitomis jūsų turimomis kortelėmis. Patikrinkite kiekvieną tokią jungtį. Vieno ėjimo metu galima surinkti kelis kiaušinius.



Nauja ekspedicija

Visiems žaidėjams atlikus 2 aprašytus žingsnius, apverskite likusias korteles (jų nenaudosite iki žaidimo pabaigos). Iš dėžutės paimkite 4 naujas korteles ir atverstas padėkite stalo viduryje.

Raundo pabaiga

Žaidimas baigiasi panaudojus visas korteles. Už kiekvieną drakoniuko žetoną žaidėjai pelno po tašką. Mamos drakonės figūrėlė suteikia 1 papildomą tašką. Laimi žaidėjas, surinkęs daugiausiai taškų. Jei taškų turite vienodai, laimi žaidėjas, surinkęs daugiausiai kiaušinių lukštų. Jei vis dar lygu, pergalę žaidėjai pasidalina.



Žaidimo variantas: Drakono troškulys

Kai kuriose kortelėse pavaizduoti vandens šaltiniai. Drakonai ateina čia ramiai numalšinti savo troškulio. Jei sujungus vienodas teritorijas, bent viena iš jų turi šaltinį, galite rasti daugiau drakonų. Už kiekvieną jungtį, kurioje yra šaltinis, paimkite 2 kiaušinių žetonus. Slapta pažiūrėkite į kitą jų pusę. Pasirinkite vieną ir padėkite ant kortelių. Kitą gražinkite ant stalo, kiaušinio puse į viršų. Ši taisyklė galioja kiekvienai jungčiai, kurioje yra bent vienas šaltinis.



DRAGOMINO™



Bruno Cathala
Marie un Wilfried Fort



Maëva Da Silva
Christine Deschamps

Ievads

Tavs slavas mirklis ir klāt! Tev piešķirts Pūka jātnieka tituls un iespēja doties meklēt šīs būtnes uz noslēpumainas salas. Bet tu šeit neesi vienīgais Pūka jātnieks... Kurš no jātniekiem atradīs visvairāk pūķenus?



Spēles mērķis

Dodies izpētīt Pūku salu un, ceļojot pa dažādajām dabas ainavām, mēģini atrast pēc iespējas vairāk pūķenus vietās, kurām dodies cauri!

Sagatavošanās spēlei

- 1 Novieto spēles kastes apakšējo daļu ar visām spēles sastāvdaļām galda stūrī.
- 2 Katrs spēlētājs paņem vienu sākuma domino kauliņu un to novieto sev priekšā uz galda. Šis kauliņš būs spēlētāja ceļojuma sākuma punkts. Neizmantotos sākuma domino kauliņus atliec malā, tie netiks izmantoti spēlē.
- 3 Sajauc ceļojuma kauliņus, bet atstāj tos kastē tā, kā parādīts attēlā.
- 4 Izņem no kastes 4 ceļojuma kauliņus un pēc nejaušības principa izvieto tos uz galda ar attēlu uz augšu laukuma vidū.
- 5 Izņem no kastes olu žetonus un izvieto tos uz galda blakus spēles kastei ar olas attēlu uz augšu. Pārlicinies, ka tie izvietoti grupās pēc to veida.
- 6 Iedod Māmiņas pūķi jaunākajam spēlētājam.

Esat gatavi sākt savu ceļojumu!



Saturs

- 4 sākuma domino kauliņi
- 1 Māmiņas pūķa figūriņa
- 28 ceļojuma domino kauliņi
- 69 olu žetoni:
 - 14 olas, kas atrodamas **tuksnesī**
 - 13 olas, kas atrodamas **sniegā**
 - 12 olas, kas atrodamas **prērijās**
 - 11 olas, kas atrodamas **mežos**
 - 10 olas, kas atrodamas **kalnos**
 - 9 olas, kas atrodamas **vulkānos**



Spēles gaita

Spēli vienmēr uzsāk spēlētājs, pie kura ir Māmiņas pūķis. Tad spēle turpinās pulksteņrādītāja virzienā. Izspēlē 2 gājiena soļus sekojošā secībā.

Sava gājiena laikā spēlētājam secīgi:

- 1 - jāceļo uz jaunām vietām,
- 2 - jāparāda savus atklājumus.

1- Ceļošana uz jaunām vietām

Izvēlies vienu no pieejamajiem domino kauliņiem uz spēles laukuma.

2 - Parādi pārējiem savus atklājumus

Novieto jauno domino kauliņu pie kāda no kauliņiem, kas ir tavā ceļojuma zonā tā, lai vismaz viena no to malām saskartos. Tagad tavā ceļojuma zonā ir jauns domino kauliņš.

Kad domino kauliņš ir pievienots, tiek izveidoti jauni savienojumi. Par katru domino kauliņa kvadrātiņu, kas saskaras ar cita domino kauliņa kvadrātiņu:

- ja ainavas atšķiras, nekās nenotiek;

- ja ainavas ir vienādas, paņem attiecīgās ainavas tipa olas žetonu un aplūko, kas slēpjas otrā pusē.



Piemīlīgs pūķēns!
Esi ieguvis 1 punktu.



Sasodīts, olu čaumala!
Tu neiegūsti neko, bet saņem Māmiņas pūķi, kurš ļaus tev uzsākt nākamo gājieni, ja vien šo figūriņu neiegūs kāds cits.



Novieto Pūķenes figūriņu vai čaumalas žetonu starp abiem taviem domino kauliņiem.



Piezīme: Katrā olu žetonu paveidā ir 7 pūķēni, bet pārējās ir olu čaumalas.
Jo lielāks žetonu skaits, jo mazāka iespēja atrast pūķēnu. Piemēram, tuksnesī iespēja atrast pūķēnu ir 7 no 14.

Piezīme: Kad esi novietojis jauno domino kauliņu savā ceļojumu zonā, ir iespējams, ka šis kauliņš saskarsies ar vairākiem citiem ceļojumu zonas kauliņiem.
Pārbaudi katru kauliņu savienojumu vietu. Ir iespējams iegūt vairākas olas viena gājiena laikā.



Sagatavojies jaunai ekspedīcijai

Kad visi spēlētāji izspēlējuši šos 2 gājiena soļus, apgriez un noliec malā atlikušos domino kauliņus no laukuma vidus (tie vairs netiks izmantoti līdz spēles beigām), paņem 4 jaunus domino kauliņus no kastes un novieto spēles laukumu vidū ar attēliem uz augšu.

Spēles beigas

Spēle beidzas, kad visi spēles domino kauliņi ir izspēlēti.

Spēlētāji iegūst 1 punktu par katru pūķēnu, kas izšķīlies viņu ceļojumu zonā. Spēlētājs ar Māmiņas pūķa kauliņu saņem 1 papildus punktu.

Spēlē uzvar spēlētājs ar visvairāk iegūtajiem punktiem. Neizšķirta gadījumā starp uzvarētājiem, spēlētājs ar visvairāk olu čaumalām ir uzvarējis. Ja arī tad spēle ir neizšķirta, uzvarētāji daļa uzvaru.



Variācija: Pūķa slāpes

Par katru savienojuma vietu, kurā ir ūdenstilpe, paņem 2 olu žetonus, nevis tikai 1. Aplūko attēlus paņemto olu žetonu aizmugurē, tos nerādot saviem pretiniekiem. Izvēlies vienu olu, ko vēlies paturēt, un novieto to tā, lai tā atrodas uz abiem kauliņiem savienojuma vietā ar pūķēna vai olu čaumalas pusi uz augšu. Novieto otru olas žetonu ar olas pusi uz augšu atpakaļ uz spēles laukuma pēc savas izvēles.

Ja iespējamas vairākas viena veida ainavu savienojuma vietas ar ūdenstilpi, šis noteikums attiecas uz katru no šiem savienojumiem.



DRAGOMINO™



Bruno Cathala
Marie et Wilfried Fort



Maëva Da Silva
Christine Deschamps

Sissejuhatus

Sinu suurhetk on saabunud. Sind on ülendatud loheratsanikuks ning antud sellega võimalus otsida müstiliselt saarelt neid majesteetlikke olendeid. Kuid sa ei ole neis paigus ainuke loheratsanik. Kes teist leiab enim lohekutsikaid?



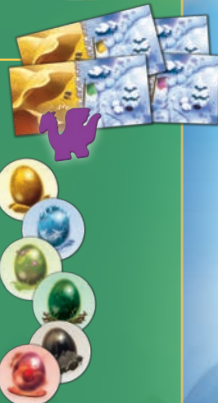
Mängu eesmärk

Avasta Lohesaart ning selle mitmekesiseid maastikke ületades püüa neilt leida võimalikult palju lohekutsikaid!



Mängu osad

- 4 alustusklotsi
- 1 loheema nupp
- 28 avastusklotsi
- 69 munamärki:
 - 14 kõrbes leiduvat muna
 - 13 lumes leiduvat muna
 - 12 preerias leiduvat muna
 - 11 metsas leiduvat muna
 - 10 mägedes leiduvat muna
 - 9 vulkaanides leiduvat muna



Mängu ülesseadmine

- 1 Aseta mängukarp kogu selle sisuga lauanurgale.
- 2 Iga mängija võtab ühe alustusklotsi ning paneb selle enda ette. See doominoklots on mängija rännutee algus. Üle jäänud alustusklotsid pannakse karpi tagasi ega kasutata mängu jooksul.
- 3 Sega avastusklotsid omavahel ning pane need karpi pildil näidatud lahtrisse.
- 4 Võta karbist pimesi 4 avastusklotsi ning aseta need õigepidi lauale.
- 5 Võta munamärgid ning laota need munapoolega üleval mängukarbi kõrvale lauale. Sorteeeri munad värvuse järgi.
- 6 Anna loheema nupp noorimale mängijale.

Nüüd oled sa avastusteks valmis!



7

Kuidas mängida

Alustades alati mängijaga, kellele kuulub loheema, ning jätkates päripäeva, sooritab iga mängija kaks kindlaksmääratud tegevust:

- 1 – Uute paikade külastamine
- 2 – Oma rännutee kaardistamine

1 – Uute paikade külastamine

Vali laualt nelja õigetpidi klotsi seast üks doominoklots.

2 – Oma rännutee kaardistamine

Aseta äsja võetud doominoklots oma rännuteele sedasi, et see oleks eelmiste klotsidega ühendatud vähemalt ühest küljest. Sinu rännutee on nüüd ühe klotsi võrra suurem.

Klotsi mahapanemise järel kontrollitakse selle (iga eelneva klotsidega) ühenduvaid maastiku servasid:

- Kui maastikud on erinevad ei juhtu midagi.

- Kui mõlemad ühendatud maastikud on sama tüüpi, saab mängija võtta maastikule vastava munamärgi ning vaadata selle teisele poolele:



- Armas lohekutsikas!
Saad 1 punkti..



- Neetud, tühi munakoor!
Jääd punktidest ilma, kuid saad loheema. Ta lubab sul alustada järgmist vooru, kui keegi teine teda just ära ei napsa.



- Aseta munamärk lohe või munakoore pildiga üleval doominoklotside ühenduskohale.



Märkus: igat tüüpi munade hulgas on 7 lohekutsikat. Ülejäänud on tühjad koored. Mida suurem hulk teatud tüüpi mune on, seda väiksem on tõenäosus leida sealt lohekutsikat. Näiteks kõrbest leitud muna puhul on tõenäosus sealt lohe leida 7/14.

Märkus: doominoklotsi mahapanemisel võib teiste klotsidega kokku puutuda ka mitu serva. Kontrolli igat kokkupuutuvat klotsi serva. Ühel käigul on võimalik koguda mitu muna.



Uue ekspeditsiooni ettevalmistamine

Kui kõik mängijad on oma käigu lõpetanud pööra lauale jäänud doominoklotsid ümber ning pane kõrvale (neid ei lähe sel mängul enam tarvis), võta karbist 4 uut klotsi ja aseta need õigetpidi lauale.

Mängu lõpp

Mäng lõppeb kui kõik doominoklotsid on lauale mängitud.

Iga mängija saab 1 punkti iga kogutud lohekutsika eest. Mängija, kellele kuulub loheema, saab ühe lisapunkti. Mängu võidab suurima punktihulgaga mängija. Kui tekib viik, siis võidab neist enim munakoori kogunud mängija. Kui ka siis tekib viik, jagavad mängijad võitu.



Mänguvariant: Janused lohed

Mitmetel doominoklotsidel on kujutatud veesilmasid. Vargsi käivad nende juures lohed oma janu kustutama ning sind abistamas. Kui kahe maastikutüki ühendamisel on vähemalt ühel neist tükkidest veesilm, on sealt tõenäosus lohesid leida tüki maad suurem!

Iga veesilmaga maastikupaar lubab mängijal võtta 1 muna asemel kaks ning neid teistele mängijatele näitamata vaadata. Vali endale sobiv muna ning aseta see tekkinud maastikupaari peale lohe või munakoore pilt üleval. Teine muna pane tagasi tagurpidi lauale teiste munade sekka enda valitud kohta. Kui veesilmad moodustavad mitmeid paare, kehtib see reegel kõigi ühenduste kohta.



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!

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). Теперь ваша зона исследования включает новый тайл.

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: ДРАКОНЫЯ 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.

