

# DRAGOMINO™



Bruno Cathala  
Marie & Wilfried Fortovi



Maëva Da Silvaová  
Christine Deschampová



## Úvod

Vaše velká chvíle nadešla. Složili jste zkoušky a získali titul dračího jezdce! Teď už zbývá „jen“ vydat se na tajemný ostrov a snažit se tato noblesní stvoření najít. Nejste však jediný dračí jezdec, který se do těchto míst vypravil.

**Kdo z vás dokáže najít nejvíce dračích mláďat?**



## Cíl hry

Vydejte se na průzkum Dračího ostrova a pokuste se na svých toulkách rozličnými krajinami najít co nejvíce dračích mláďat!

## Příprava hry

- 1 Položte krabici hry se všemi komponenty do rohu stolu.
- 2 Každý hráč si vezme startovní domino (má z obou stran krajinu: poušť–ledovou pláň) a položí si jej před sebe. To bude počátek jeho osobní prozkoumané oblasti. Nepoužitá startovní domina odložte stranou, při hře jich nebude třeba.
- 3 Zamíchejte domino průzkumu (jednostranná) a ponechte je v krabici, jak naznačuje obrázek.
- 4 Vyjměte 4 domino průzkumu z krabice a položte je vedle sebe na stůl krajinou vzhůru.
- 5 Vyndejte žetony vajec z krabice, zamíchejte je a bez nahlížení na druhou stranu je rozprostřete je po stole, stranou s vejcem vzhůru. Dbejte na to, aby vejce odpovídající jednomu typu krajiny ležela u sebe.
- 6 Hráč, který se na hru nejvíce těší, dostane žeton dračí mámy a bude začínat.

Jste připraveni zahájit hru.

## Obsah hry

- 4 startovní domino,
- 1 žeton dračí mámy,
- 28 domino průzkumu,
- 69 žetonů vajec:
  - 14 vajec z **pouště**,
  - 13 vajec z **ledových plání**,
  - 12 vajec z **luk**,
  - 11 vajec z **lesů**,
  - 10 vajec z **hor**,
  - 9 vajec ze **sopek**.



# Průběh hry

Každá výprava začíná tahem hráče, který má žeton dračí mámy, a pokračuje tahy všech ostatních hráčů po směru hodinových ručiček.

Ve svém tahu musíte provést následující dva kroky v uvedeném pořadí:

1. Návštěva nových míst
2. Prohlídka čerstvých objevů

## 1. Návštěva nových míst

Vyberte si jedno z domin v nabídce a vezměte si je. První hráč každé výpravy si vybírá ze 4 dílků, každý další hráč má výběr o dílek užší.

## 2. Prohlídka čerstvých objevů

Přiložte nové domino k dominovým dílkům již ležícím ve vaší oblasti průzkumu tak, aby se alespoň jedna strana některého z jeho políček dotýkala strany domina již ležícího na stole. Domina můžete libovolně otáčet. Vaše oblast se tímto rozrostla o nový dílek.

Přiložením nového domina vznikla jedno nebo více nově sousedících stran mezi dílky. Pro každé nové pomezí dvou dílků ověřte:

- Jsou-li nově sousedící políčka rozdílných typů krajiny, nestane se nic.

- Jsou-li nově sousedící políčka stejného typu krajiny, vezměte si ze zásoby jeden žeton vejce pocházejícího z této krajiny a nahlédněte na jeho druhou stranu:



Roztomilé dračí miminko!  
Získáváte 1 bod.



Saprot, jen pukavec! Bod nezískáváte, ale můžete si vzít žeton dračí mámy. Ta vám dovolí při příští výpravě začínat, tedy pokud mámu neuzme některý hráč na řadě po vás!



Nově získaný žeton vejce položte stranou s pukavcem či dráčkem vzhůru na pomezí dvou dílků, díky nimž jste vejce získali.



**Poznámka:** Na vejcích každého typu krajiny je celkem 7 dráčků, zbytek jsou pukavce. Čím vyšší je celkový počet vajec, tím menší je vaše šance náhodně objevit draka. Např. na poušti máte šanci 7 ze 14 (čili 2 ze 4), zato ve vulkanické oblasti je to 7 z 9 (zhruba 3 ze 4).

**Poznámka:** Přiložením jednoho domina může ve vaší oblasti vzniknout několik nově sousedících pomezí dílků. Pro každé takové pomezí ověřte, zda má na obou sousedících dílcích stejnou krajinu. Je možné získat více vajec za jeden tah.



## Čas na novou výpravu

Jakmile každý hráč provedl výše uvedené 2 kroky tahu, případně zbylá domina v nabídce vyřadíte ze hry. Poté vyndejte z krabice 4 nové dílky domina a opět je položte doprostřed stolu krajinou vzhůru. Nová výprava začíná od aktuálního držitele žetonu dračí mámy.

## Konec hry

Hra končí, jakmile není možné připravit novou výpravu, protože v krabici již nejsou domina (aktuální sedmá výprava se normálně dohraje). Každý hráč získá 1 bod za každého draka ve své oblasti průzkumu, poslední držitel žetonu dračí mámy ještě 1 bod navíc.

Hráč s nejvyšším skóre je vítězem! V případě shody vyhrává hráč, který našel více pukavců. Pokud shoda trvá i nadále, hrajte ještě jednou!



## Varianta: Žizniví dráčci

Na některých dominech jsou v krajinách jezera. Sem dráčci chodí svlažit popálená hrdla, což vám může trochu vypomocet. Když složíte dvě sousedící políčka krajin stejného typu a na alespoň jednom z těchto dvou políček je jezero, zvýší se vaše šance najít draka!

Za každé pomezí stejných krajin, kde je alespoň jedno jezero, si vezměte DVA žetony vajec namísto jednoho. Prohlédněte si jejich lícové strany, ale neukazujte je soupeřům. Jedno z těchto vajec si vyberte a položte na pomezí dvou dílků dle běžných pravidel, druhé vraťte na stůl opět vejcem vzhůru, takže jen vy budete vědět, co je na jeho lícové straně.

Pokud jste jedním přiložením domina vytvořili více pomezí stejných krajin obsahujících jezera, toto pravidlo se vztahuje na každé takové pomezí.

