

DRAGOMINO™

SÁRKÁNYTOJÁSOK NYOMÁBAN



Maëva Da Silva
Christine Deschamps



Bruno Cathala
Marie et Wilfried Fort



Bevezetés

Itt van életed nagy pillanata! Végre kineveztek sárkánylovasnak, így elmehetsz a titokzatos szigetre, hogy minél többet megtudj ezekről a lényekről. **Ki találja meg közületek a legtöbb sárkánybébit?**



A játék célja

Fedezétek fel a Sárkánysziget különböző területeit és gyűjtsétek össze minél több sárkánybébit!

A játék alkatrészei

- 4 kezdődominó
- 1 anyasárkány-figura
- 28 területdominó
- 69 tojás:
 - 14 sivatagi tojás,
 - 13 fogytojás,
 - 12 pusztai tojás,
 - 11 erdei tojás,
 - 10 hegyi tojás,
 - 9 tűztojás



A játék előkészítése

- 1 Tegyétek a doboz alját az asztal egyik sarkába, benne a játék alkatrészeivel.
- 2 Minden játékos vegyen el egy kezdődominót. Ez a dominó lesz a felfedezéseitek kiindulópontja. A felesleges dominókra nem lesz szükség, tegyétek őket félre.
- 3 Keverjétek össze a területdominókat, aztán tegyétek vissza őket a dobozba (a képen látható módon).
- 4 Húzzatok a dobozból 4 területdominót, és rakjátok őket képpel felfelé az asztal közepére.
- 5 Vegyétek ki a tojásokat, válogassátok szét őket szín szerint, majd rakjátok le az asztalra a tojás oldalukkal felfelé.
- 6 Adjátok oda az anyasárkány-figurát a legfiatalabb játékosnak.

Most már készen álltok felfedezni a Sárkányszigetet!



A játék menete

Az anyasárkány-figura birtokosával kezdve az óramutató járásával megegyező sorrendben a játékosok az alábbi két lépést hajtják végre, ebben a sorrendben:

- 1 – Helyek meglátogatása
- 2 – Felfedezések bemutatása

1 – Helyek meglátogatása

Válaszd ki az egyik területdominót.

2 – Felfedezések bemutatása

Tedd az új dominót a kezdődominó mellé úgy, hogy legalább egy oldallal érintkezzenek.

Amikor lerakod a dominót, új csatlakozások jönnek létre. Minden új csatlakozást nézz meg:

- Ha a két terület típusa nem egyezik, akkor nem történik semmi.

- Ha a két terület típusa megegyezik, akkor húzatsz a területnek megfelelő színű sárkánytojást, és megnézheted a hátoldalát.



Egy cuki sárkánybébi! Szereztél 1 pontot.



Csúdába, tojásbébi! Nem szereztél pontot, de megkapod az anyasárkányt. Így te kezdheted a következő fordulót – kivéve, ha valaki elveszi előled.



Tedd a tojásjelzőt (a tojásbébit vagy sárkánytojást ábrázoló oldalával felfelé) a 2 dominó közé, aminek segítségével megszerezted.



Megjegyzés: minden sárkánycsaládban 7 sárkánybébi születik, tehát minél több tojás van egy fajtából, annál kisebb az esélye, hogy sárkánybébit találtak. A sivatagi tojások között például 7:14-hez eséllyel találtak sárkánybébit.

Megjegyzés: amikor leraksz egy területdominót, lehetséges, hogy több csatlakozás jön létre. Nézzétek meg mindet. Egy körben bármennyi tojást lehet gyűjteni.



Felkészülés az új expedícióra

Ha minden játékos végrehajtotta a körét, akkor tegyétek félre a megmaradt területdominókat (ebben a játékban már nem lesz szükség rájuk). Húzzatok 4 új területdominót, és tegyétek őket képpel felfelé az asztal közepére.

A játék vége

A játéknak akkor van vége, ha az összes területdominó játékba került. A játékosok 1 pontot kapnak minden sárkánybébijük után. Akinél az anyasárkány van, kap érte 1 pontot. Az a játékos, akinek a legtöbb pontja van, győz. Döntetlen esetén az győz, akinek több tojásbéja van. Ha ez is megegyezik, akkor a játékosok megosztóznak a győzelmen.



Játékváltozat: A sárkány szomszja

Néhány területdominón itatók találhatóak. A sárkányok ide járnak oltani a szomszjukat, így könnyebb megtalálni őket. Ha a kialakított csatlakozások legalább egyikén található itató (és a két terület típusa egyezik), akkor 1 tojás helyett a játékos 2 tojást húzhat. Mindkét tojás hátulját megnézi (de nem mutatja meg a többi játékosnak), ezekből egyet kiválaszt, a másikat visszarakja a tojást mutató oldalával felfelé a többi közé. Ha egy körben több ilyen csatlakozás is létrejön, akkor a játékos mindegyikért 2 tojást húzhat.





IMPORTÁLJA:

GÉMKER-GÉMKLUB KFT.
1143 BUDAPEST
STEFÁNIA ÚT 45.

WWW.GEMKER.HU,
INFO@GEMKER.HU

P20210728
