

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 domino odložte stranou, při hře jich nebude třeba.
- 3 Zamíchejte domino průzkumu (jednostranná) a ponechte je v krabici, jak naznačuje obrázek.
- 4 Vyměňte 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 domin 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. Domino 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.



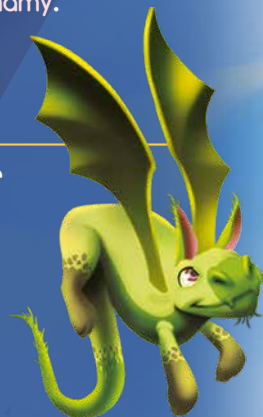
Čas na novou výpravu

Jakmile každý hráč provedl výše uvedené 2 kroky tahu, případně zbylá domina v nabídce vyřaďte 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.



DRAGOMINO™



Bruno Cathala
Marie & Wilfried Fort



Maëva Da Silva
Christine Deschamps



Úvod

Vaša veľká chvíľa nadišla. Zložili ste skúšky a získali titul dračieho jazdca! Teraz už ostáva „len“ vydať sa na tajomný ostrov a snažiť sa tieto noblesné stvorenia nájsť. Nie ste však jediný dračí jazdec, ktorý sa do týchto miest vypravil.

Kto z vás dokáže nájsť najviac dračích mláďat?

Cieľ hry

Vydať sa na prieskum Dračieho ostrova a pokúste sa na svojich potulkách rozličnými krajinami nájsť čo najviac dračích mláďat!

Príprava hry

- 1 Položte škatuľu hry so všetkými komponentmi do rohu stolu.
- 2 Každý hráč si vezme štartovné domino (má z oboch strán krajinu: púšť-ľadovú pláň) a položí si ho pred seba. To bude začiatok jeho osobnej preskúmanej oblasti. Nepoužitú štartovnú dominu odložte bokom, pri hre ich nebude treba.
- 3 Zamiešajte dominá prieskumu (jednostranné) a ponechajte ich v škatuli, ako naznačuje obrázok.
- 4 Vyberte 4 dominá prieskumu zo škatule a položte ich vedľa seba na stôl krajinou nahor.
- 5 Vyberte žetóny vajec zo škatule, zamiešajte ich a bez nahliadnutia na druhú stranu ich rozprestrite ich po stole, stranou s vajcom nahor. Dbajte na to, aby vajcia zodpovedajúce jednému typu krajiny ležali pri sebe.
- 6 Hráč, ktorý sa na hru najviac teší, dostane žetón dračieho jazdca a bude začínať.

Ste pripravení zahájiť hru.

Obsah hry

- 4 štartovné dominá,
- 1 žetón dračieho jazdca,
- 28 domin prieskumu,
- 69 žetónov vajec:
 - 14 vajec z púšte,
 - 13 vajec z ľadových pláni,
 - 12 vajec z lúk,
 - 11 vajec z lesov,
 - 10 vajec z hôr,
 - 9 vajec zo sopiek.



Priebeh hry

Každá výprava začína ťahom hráča, ktorý má žetón dračej mamy, a pokračuje ťahmi všetkých ostatných hráčov v smere hodinových ručičiek.

Vo svojom ťahu musíte vykonať nasledujúce dva kroky v uvedenom poradí:

1. Návšteva nových miest
2. Prehliadka čerstvých objavov

1. Návšteva nových miest

Vyberte si jedno z domin v ponuke a vezmite si ho. Prvý hráč každej výpravy si vyberá zo 4 dielikov, každý ďalší hráč má výber o dielik užší.

2. Prehliadka čerstvých objavov

Priložte nové domino k dominovým dielikom už ležiacim vo vašej oblasti prieskumu tak, aby sa aspoň jedna strana niektorého z jeho políčok dotýkala strany domina už ležiaceho na stole. Domino môžete ľubovoľne otáčať. Vaša oblasť sa týmto rozrástla o nový dielik.

Priložením nového domina vznikla jedna alebo viac novo susediacich strán medzi dielikmi. Pre každé nové pomedzie dvoch dielikov overte:

- Ak sú novo susediace políčka rozdielnych typov krajiny, nič sa nestane.

- Pokiaľ novo susedia políčka rovnakého typu krajiny, vezmite si zo zásoby jeden žetón vajca pochádzajúceho z tejto krajiny a nahliadnite na jeho druhú stranu:



- Roztomilé dračie mláďatko!
Získavate 1 bod.



- Sto hrmených, len škrupina! Bod nezískavate, ale môžete si vziať žetón dračej mamy. Tá vám dovoľí pri nasledujúcej výprave začínať, teda pokiaľ mamu neuchmatne niektorý hráč na rade po vás!

- Novo získaný žetón vajca položte stranou so škrupinou alebo dráčikom nahor na pomedzie dvoch dielikov, vďaka ktorým ste vajce získali.



Poznámka: Na vajciach každého typu krajiny je celkom 7 dráčikov, zvyšok sú škrupiny. Čím vyšší je celkový počet vajec, tým menšia je vaša šanca náhodne objaviť draka. Napr. na púšti máte šancu 7 ku 14 (čiže 2 ku 4), zato vo vulkanickej oblasti je to 7 ku 9 (zhruba 3 ku 4).

Poznámka: Priložením jedného domina môže vo vašej oblasti vzniknúť niekoľko novo susediacich pomedzí dielikov. Pre každé také pomedzie overte, či má na oboch susediacich dielikoch rovnakú krajinu. Je možné získať viac vajec za jeden ťah.



Čas na novú výpravu

Len čo každý hráč vykonal vyššie uvedené 2 kroky ťahu, prípadné ostávajúce dominá v ponuke vyraďte z hry. Potom vyberte zo škatule 4 nové dieliky domina a opäť ich položte doprostred stola krajinou nahor. Nová výprava začína od aktuálneho držiteľa žetónu dračej mamy.

Koniec hry

Hra končí, len čo nie je možné pripraviť novú výpravu, pretože v škatuli už nie sú dominá (aktuálna siedma výprava sa normálne dohrá). Každý hráč získa 1 bod za každého draka v jeho oblasti prieskumu, posledný držiteľ žetónu dračej mamy ešte 1 bod navyše.

Hráč s najvyšším skóre je víťazom! V prípade zhody vyhráva hráč, ktorý našiel viac škrupín. Pokiaľ zhoda trvá i naďalej, hrajte ešte raz!



Variant: Smädné dráčiky

Na niektorých dominách sú v krajinách jazerá. Sem si dráčiky chodia ovlažiť popálené hrdlá, čo vám môže trochu vypomôcť. Keď zložíte dve susediace políčka krajín rovnakého typu a na aspoň jednom z týchto dvoch políčok je jazero, zvýši sa vaša šanca nájsť draka!

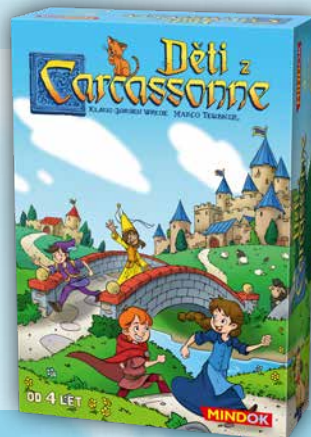
Za každé pomedzie rovnakých krajín, kde je aspoň jedno jazero, si vezmite DVA žetóny vajec namiesto jedného. Prehliadnite si ich lícové strany, neukazujte ich súperom, jedno z týchto vajec si vyberte a položte na pomedzie dvoch dielikov podľa bežných pravidiel, druhé vráťte na stôl opäť vajcom nahor, takže len vy budete vedieť, čo je na jeho lícovej strane. Pokiaľ ste jedným priložením domina vytvorili viac pomedzí rovnakých krajín obsahujúcich jazerá, toto pravidlo sa vzťahuje na každé také pomedzie.



Děti z Carcassonne

Dětská varianta světoznámé hry Carcassonne. Jedenkrát za rok se pořádá slavnost, při které ze všech ohrad vypustí krávy, ovce a slepice. Děti z Carcassonne se pak celý den baví tím, že zvířata zahánějí zpátky do ohrad. Celosvětově proslavenou hru Carcassonne si nyní mohou zahrát děti již od čtyř let. Zábavu u této hry si mohou společně užít děti i dospělí. Ve hře není žádné bodování, zvítězí ten hráč, kterému se jako prvnímu podaří umístit všechny své děti do krásné krajiny v okolí hradu.

Dětská hra na 20 minut pro 2–4 honáky od 4 let



Kingdomino

Hra oceněná prestižní cenou Spiel des Jahres 2017 a praotec herní série, do níž patří i **Dragomino**. Jako mocní králové v ní hledáte nová místa pro rozšíření svých velkolepých království. Je třeba prozkoumat všechny druhy krajiny – obilná pole, nehostinné skály i rozlehlá jezera a vybrat ta nejlepší místa. Ale pozor, jsou tu i další králové, kteří se poohlížejí po stejných krajinách...Vybudujte to nejskvělejší království!

Elegantní rodinná hra na 15 minut pro 2–4 vladaře od 8 let



Jurská sváča

Mladí brontosauři ze všeho nejraději pojídají šťavnaté lístečky na pastvinách, kde bydlí. K vítězství musíte svým týmem brontiků sežrat více lístečků než soupeř – nebo povolat hrozivého T-rexe, aby soupeřovy brontiky zaplašil!

Svižná poziční hra pro dva s roztomilými figurkami, která lze navíc zkombinovat s podobnou hrou „Jurská věča“ do týmové hry pro až 4 hráče!

Svižná rodinná hra na 15 minut pro 2 dinosaury od 6 let



Více informací a další zajímavé hry najdete na

www.MINDOK.cz

DRAGOMINO™





MINDOK

Výhradní distributor
pro ČR a SR:

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10

 mindok.cz

 [/hry.mindok](https://www.facebook.com/hry.mindok)

 [/_mindok_](https://www.instagram.com/_mindok_)

Na česko-slovenské verzi se podíleli:
Michal Stárek, Ondrej Pudmerický, MINDOK

Ojedinele se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, můžete se obrátit přímo na nás.

Napište mail na Info@mindok.cz nebo zavolejte na
(+420) 272 656 610, my vám chybějící materiál ihned pošleme.