

# DRAGOMINO™



Bruno Cathala  
Marie et Wilfried Fort



Maëva Da Silva  
Christine Deschamps



## Introduction

Le grand moment est arrivé. Vous avez été nommé «dresseur de dragon» et vous avez la chance de partir à leur rencontre sur une île mystérieuse. Mais vous n'êtes pas le seul dresseur envoyé sur ces terres.

Qui de vous découvrira le plus de bébés dragons ?

## But du jeu

Partez explorer l'île aux dragons, et tentez de découvrir le plus possible de bébés dragons grâce aux différents paysages que vous traversez !

## Matériel de jeu

- 4 dominos de départ
- 1 pion Maman dragon
- 28 dominos d'exploration
- 69 jetons Œuf :
  - 14 Œufs, que l'on trouve dans les déserts
  - 13 Œufs, que l'on trouve dans la neige
  - 12 Œufs, que l'on trouve dans les prairies
  - 11 Œufs, que l'on trouve dans les forêts
  - 10 Œufs, que l'on trouve dans les montagnes
  - 9 Œufs, que l'on trouve dans les volcans

## Mise en Place

- 1 Placez la boîte de jeu sur un coin de table avec tout le matériel à l'intérieur.
- 2 Prenez chacun un domino de départ et placez-le devant vous sur la table. Ce domino sera le commencement de votre zone d'exploration. Les dominos de départ non utilisés sont mis de côté, ils ne serviront pas pour la partie.
- 3 Mélangez les dominos d'exploration mais laissez-les dans la boîte de jeu comme sur l'image.
- 4 Prenez 4 dominos d'exploration de la boîte et placez-les en ligne aléatoirement au centre de la table, faces visibles.
- 5 Sortez et étalez les jetons Œuf bien à plat sur la table à côté de la boîte du jeu, faces Œuf visibles, et vérifiez qu'ils sont bien regroupés par type d'œuf.
- 6 Donnez le pion Maman dragon au joueur le plus jeune.

Vous êtes prêts à partir en exploration.





# Déroulement du jeu

En commençant toujours par le joueur qui possède la maman dragon, puis en respectant le sens horaire, chaque joueur réalise les 2 étapes décrites ci-dessous et dans cet ordre.

Lors de votre tour, vous devez dans l'ordre :

- 1 - Visiter les lieux
- 2 - Montrer vos découvertes

## 1 – Visitez les lieux

Choisissez un des dominos disponibles sur la table.

## 2 – Montrez vos découvertes

Placez ce nouveau domino pour qu'il touche votre domino de départ par au moins un côté. Votre zone d'exploration comporte maintenant le nouveau domino.

Une fois le domino posé, on regarde les nouvelles connexions créées. Pour chaque case du domino en contact avec une autre case (d'un autre domino) :

- Si les paysages sont différents, rien ne se passe.

- Si les paysages sont de même type, prenez un jeton Œuf du paysage correspondant et découvrez ce qui s'y cache sur l'autre face :



Chouette un bébé dragon !  
Il vous rapporte 1 point.



Mince une coquille d'œuf !  
Il ne vous rapporte aucun point mais vous récupérez la maman dragon.  
Elle vous permettra de commencer la visite des lieux, dès le nouveau tour, sauf si un autre joueur s'en empare après vous.



Puis, placez votre jeton face Dragon ou Coquille visible à cheval entre les 2 dominos.





Note : Dans chaque famille d'œufs, on trouvera 7 bébés dragons au dos des œufs. Les autres dos ne représenteront que des coquilles d'œuf. Plus la famille d'œufs est nombreuse moins on aura de chance de trouver un bébé dragon. Par exemple, il y a 7 chances sur 14 de trouver un bébé dragon dans les déserts.

Note : Lorsque vous placez un domino, il est possible que celui-ci soit au contact de plusieurs cases de votre zone d'exploration. Vérifiez chaque connexion du nouveau domino. Il est possible lors d'un tour de jeu de récupérer plusieurs œufs.



## Préparer une nouvelle expédition

Une fois que tous les joueurs ont réalisé les 2 étapes, défaussez les éventuels dominos restants (ils ne seront plus utilisés jusqu'à la fin de la partie) et prenez 4 nouveaux dominos de la boîte et placez-les au centre de la table faces visibles, en ligne comme pour la mise en place.

## Fin du jeu

La partie se termine lorsque tous les dominos de la boîte ont été joués. Chaque joueur compte 1 point par bébé dragon découvert. Le joueur qui a la maman dragon devant lui obtient 1 point de bonus.

Le vainqueur est celui qui a obtenu le plus de points. En cas d'égalité, le vainqueur est celui d'entre eux qui a récupéré le plus de coquilles d'œuf. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.



## Variante : La soif du dragon

Sur certains dominos apparaissent des points d'eau. Les dragons s'y rendent discrètement pour s'abreuver et vous donnent un coup de pouce. Lorsque vous connectez 2 paysages de même type, s'il y a un point d'eau sur au moins l'un de ces deux paysages, vous aurez plus de chance de trouver des dragons ! Pour chacune des connexions faites avec un point d'eau, prenez 2 jetons Œuf au lieu d'un seul. Prenez-en connaissance sans rien montrer à vos adversaires. Choisissez celui que vous souhaitez conserver, placez-le à cheval entre les 2 dominos face Dragon ou Coquille visible, et remplacez l'autre sur la table, à l'endroit de votre choix, face Œuf visible. Si plusieurs connexions sont possibles avec un point d'eau, la règle s'applique pour chacune de ces connexions.

