

Paolo Cecchetto

Christian Giove

# DRAGON



## Pets



Catch and collect  
all the dragon pets



Cattura e colleziona  
i cuccioli di drago



# DRAGON PETS



Da 2 a 4 giocatori • 20-35 min.

**Nessuno ha mai detto che allevare un drago fosse facile... e la concorrenza sta aumentando. Innanzitutto bisogna avere una coppia di draghi della stessa specie. Quello che dovrete fare è inviare i Cacciatori di Draghi nella foresta per trovare la vostra coppia. Ma non sarete gli unici, infatti ci sono altri allevatori in cerca dei draghi migliori: infatti la 1783ma edizione annuale degli allevatori di draghi è alle porte. Sarai capace di superare gli altri allevatori e ottenere il titolo di Supremo Allevatori di Draghi?**

## COMPONENTI

- 40 carte drago (divise in 5 razze, ciascuna con 4 coppie)
- 10 carte drago iniziali (un maschio e una femmina di ognuna delle 5 razze)
- 4 carte riepilogo delle azioni e di identificazione del proprio colore
- 16 segnalini in legno (in 4 colori, 4 per ogni giocatore)
- 4 carte uovo
- 5 dadi (uno bianco, uno viola, uno arancio, uno marrone e uno grigio)
- 16 dischetti in legno diametro 20mm (4 per ogni colore di dado)
- 36 gettoni monete (20 da 1, 8 da 5, 8 da 10)

## SCOPO DEL GIOCO

Ogni giocatore inizia la partita con una coppia di draghi in attesa del loro compagno.

I giocatori dovranno inviare i Cacciatori di Draghi nella foresta per trovare altri draghi e formare delle coppie.



Per ogni coppia otterrete delle monete. Al termine della partita il giocatore con il maggior numero di monete sarà dichiarato vincitore.

## PREPARAZIONE

- 1) Per prima cosa separate dal mazzo le carte con il retro speciale, queste carte comporranno il mazzo per la preparazione iniziale. Da questo mazzo consegnate **2 carte** scoperte ad ogni giocatore, facendo attenzione che non siano mai della stessa razza (colore). Nel caso due carte fossero dello stesso colore, scartate la seconda carta e pescatene una nuova. La carta uguale va riposta in fondo al mazzo.
- 2) Quindi ogni giocatore sceglierà il proprio colore di gioco e riceverà **3 cacciatori** (ovvero 3 segnalini del proprio colore oltre ad un numero di gettoni pari ad un valore di **8 monete**. Piazzate le monete rimaste a parte per formare la “riserva”.
- 3) Create il mazzo di gioco mischiando tutte le carte Drago rimaste insieme ad un numero di carte Uovo. Il numero di carte Uovo da inserire nel mazzo di gioco dipende dal numero di giocatori seduti al tavolo.

**4 giocatori → 4 carte Uovo**

**3 giocatori → 3 carte Uovo**

**2 giocatori → 2 carte Uovo**

Pescate le prime 16 carte Drago dal mazzo e create una griglia 4x4 da posizionare in mezzo al tavolo. Questa griglia sarà chiamata Foresta. Separate i gettoni in legno e create dei set di 4 gettoni di colore diverso. Quindi posizionate il primo set casualmente lungo un lato. La preparazione cambia leggermente in base al numero dei giocatori.





#### 4 GIOCATORI

Piazzate casualmente i segnalini di legno lungo tutti e quattro i lati della Foresta.

#### 3 GIOCATORI

Piazzate casualmente i segnalini di legno lungo tre lati della Foresta.

#### 2 GIOCATORI

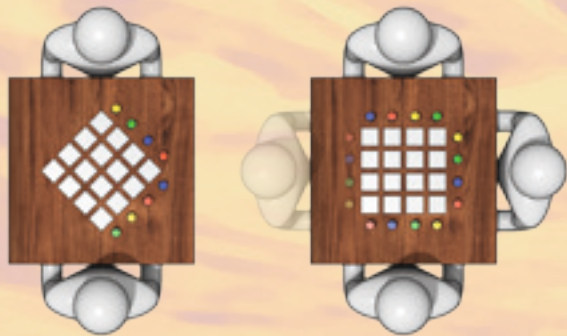
Piazzate casualmente i segnalini di legno lungo due lati contigui della Foresta.

Quando piazzate i segnalini, assicuratevi che i segnalini opposti non siano dello stesso colore.

## REGOLE DI GIOCO

Si determina a caso il primo giocatore e si lanciano i **5 dadi**. Il gioco continuerà dal primo giocatore giocando in senso orario. Durante il proprio turno il giocatore piazza tutti i dadi colorati che riceve sui dischi del relativo colore posti dal proprio lato e può effettuare una o più delle seguenti azioni.

Ad eccezione dell'ultima sono tutte facoltative e a pagamento (ovviamente se il giocatore non avesse i soldi per pagare un'azione non potrà svolgerla) e potranno essere svolte solo nell'ordine in cui sono riportate qui sotto e nella carta riassuntiva delle azioni.



Ogni azione può essere effettuata una sola volta per turno. È possibile eseguire un'azione e vederne gli effetti prima di decidere se eseguire quella successiva.

Prima di decidere quale azione svolgere il giocatore di turno deve posizionare i dadi colorati ancora in gioco sui dischetti in legno del colore corrispondente sul proprio lato della Foresta.



### CATTURARE GLI ESEMPLARI (Opzionale)

Con questa azione tutti i giocatori ricevono le carte con sopra un proprio cacciatore. Se tutti i tuoi cacciatori sono già posizionati sulla griglia sei obbligato a farlo o sarai costretto a pagare la penalità (vedi pag. 6).

Costa una moneta.



### RIEMPIRE GLI SPAZI VUOTI (Opzionale)

Con questa azione si pescano nuove carte dal mazzo e le si piazza all'interno degli spazi vuoti della griglia. Ogni volta prima di pescare una nuova carta, dovete indicare con un dito lo spazio in cui vorrete posizionare la carta. Se le carte del mazzo terminano durante questa azione (anche se siete in grado di riempire tutti gli spazi vuoti) la partita termina immediatamente. Costa una moneta.



### RITIRARE I DADI (Opzionale)

Con questa azione si possono ritirare tutti i dadi, compresi quelli utilizzati e messi da parte. Costa una moneta.

**Tiro Gratis:** Occasionalmente può accadere di non ricevere dadi da giocare se il giocatore precedente ha utilizzato i dadi rimasti o se gli unici dadi che ricevi non sono utilizzabili (ad esempio un 5 o un 6, senza la presenza di un dado bianco utile); se ciò accade, potete ritirare i dadi gratuitamente.



### PIAZZARE UN CACCIATORE (Obbligatorio)

Con questa azione si scarta un dado colorato (ed eventualmente anche il bianco se lo si utilizza) e si piazza un cacciatore nella colonna del dado colorato scartato, a tanti spazi di distanza quanto era il valore del dado partendo dal proprio lato. I dadi scartati non potranno essere più utilizzati fino a quando un giocatore non utilizzerà l'azione ritirare i dadi.



*Esempio: Will decide di utilizzare il dado arancio da 3. Quindi*





*posiziona il suo Cacciatore sulla terza carta Drago della colonna con il disco arancio del suo lato.*

**Utilizzare il dado bianco:** è possibile utilizzare il dado bianco in combinazione con un dado colorato, il cui valore va sottratto o aggiunto al dado colorato (questo è l'unico modo per rendere utilizzabile un dado colorato che mostri un 5 o un 6). Nel caso in cui sottraendo o addizionando il valore del dado bianco a quello di un dado colorato, si ottenesse un valore negativo oppure superiore a 4, questo risultato non sarà considerato valido. Nel caso un giocatore avesse tutti i propri cacciatori nella foresta, ma non avesse il denaro per compiere l'azione (obbligatoria) perderà il proprio turno, e passerà al giocatore successivo.

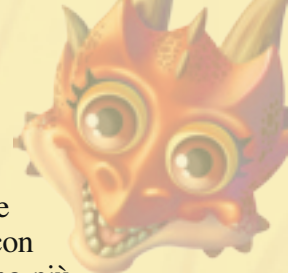
**Esempio:** *Tammy vuole mettere il suo Cacciatore sul drago blu che si trova nella seconda posizione della colonna del dado grigio. Ma il dado ha come risultato di 4. Fortunatamente il risultato del dado bianco è 2 che sottratto al 4 del grigio dà come risultato il 2 necessario per poter posizionare il Cacciatore sul drago blu scelto da Tammy.*

**Sfidare un altro Cacciatore:** se una carta è già occupata da un cacciatore avversario è possibile prenderne il posto: in questo caso si restituisce il cacciatore al suo proprietario pagandogli 1 moneta (al giocatore, non alla riserva) come indennizzo. Piazzare un cacciatore è l'unica azione sempre obbligatoria. Nel caso un giocatore avesse tutti i propri cacciatori nella foresta, ma non avesse il denaro per compiere l'azione (obbligatoria) perderà il proprio turno e passerà al giocatore successivo.

Alla fine del proprio turno si passano al giocatore alla propria sinistra i dadi rimasti (i dadi colorati utilizzati ed eventualmente il dado bianco se utilizzato, vengono messi da parte). Può accadere che un giocatore non riceva alcun dado colorato, perché il giocatore precedente ha utilizzato l'ultimo disponibile, oppure che riceva solo dadi non utilizzabili (solo valori 5-6 senza un bianco utile, oppure solo valori che corrispondono per lui a posizioni vuote): in questi casi il giocatore come detto potrà ritirare gratuitamente. Se dopo aver ritirato non sarà in grado di piazzare un cacciatore, sarà costretto a subire la penalità.

**Penalità:** *se durante il proprio turno non si è in grado di piazzare un cacciatore si subisce una penalità di 5 monete (il sindacato dei cacciatori non scherza mica!).*





## ACCOPPIAMENTO

Se in qualunque momento si hanno due carte della stessa razza e di sesso diverso si crea una coppia e si ottengono (per la cucciolata così prodotta) tante monete quante quelle disegnate sulla creatura di maggior valore (quindi una coppia di draghi rossi con un maschio da 2 monete e una femmina da 5, vale cinque monete). Se si posseggono più coppie realizzabili in alternativa (ad esempio due draghi verdi ed una sola draghetta verde), sarà il proprietario a decidere quale coppia realizzare. L'unica eccezione è l'uovo, che vale da solo 2 monete senza necessità di accoppiarlo. Una volta accoppiati i draghi vanno messi da parte per la verifica del bonus finale al termine della partita.

## FINE DEL GIOCO

Il gioco termina immediatamente nel momento in cui, durante un'azione di riempimento della griglia il mazzo si esaurisce (anche se questa azione permette di completare interamente la griglia sul tavolo). Al termine del gioco ogni giocatore conta le proprie monete sottraendo dal totale il valore delle creature non accoppiate; inoltre ogni giocatore che è riuscito a fare almeno una coppia di ogni razza (cinque differenti) riceve un bonus di 5 monete per la varietà dell'allevamento.

### SESSO MASCHILE

Per semplificare l'accoppiamento tutti i draghi maschi guardano verso destra e l'icona di genere maschile si trova a sinistra.



### VALORE IN MONETE

Il numero di monete che un giocatore guadagna per accoppiare due draghi o la penalità da pagare per i draghi che non sono stati accoppiati al termine della partita.

### RAZZA

Le 5 razze sono facilmente identificabili dal colore e dal disegno

## ANATOMIA DELLE CARTE CREATURA

### SESSO FEMMINILE

Per semplificare l'accoppiamento tutti i draghi femmina guardano verso sinistra e l'icona di genere femminile si trova a destra.



### VALORE IN MONETE

Il numero di monete che un giocatore guadagna per accoppiare due draghi o la penalità da pagare per i draghi che non sono stati accoppiati al termine della partita.

# CREDITS

A GAME BY / UN GIOCO DI:

Paolo Cecchetto e Christian Giove

ILLUSTRATIONS BY / ILLUSTRAZIONI DI:

Davide Corsi

GRAPHIC BY / GRAFICA DI:

Davide Corsi

ENGLISH TRANSLATION

William Niebling

PRODUCTION / PRODUZIONE:

Silvio Negri-Clementi

WITH COLLABORATION / HANNO COLLABORATO:

Kelly Stocco e Andrea Vigiak

THANKS TO / RINGRAZIAMENTI:

Un grazie a Federica Spagone, Alexio Schneberger,  
Elisabetta Racca, Lucia Pelli, Daniele Tascini,  
Vitale Cancelliere, Diego De Vita, Antonella Carta,  
Giovanni “Giamp” Puglisi, Giovanni Dell’Acqua...  
e a tutti gli altri pazientissimi playtester  
di cui ci stiamo dimenticando.

**Dragon Pets** is a product of Pendragon Game Studio srl. All the rights reserved.

The Dragon Pets and Pendragon Game Studio logos are © & ™ 2016 Pendragon Game Studio.

For more information, you can contact Pendragon Game Studio srl - Via Curtatone, 6 - 20122 Milano

[www.pendragongamestudio.com](http://www.pendragongamestudio.com) - [pendragongamestudio@gmail.com](mailto:pendragongamestudio@gmail.com).

**WARNING:** Choking hazards - small parts. Not for children under 3 years. Retain this information for future uses.

Made in Poland.

**Dragon Pets** è prodotto e distribuito in Italia da Pendragon Game Studio srl. Tutti i diritti sono riservati.

I marchi Cacciatori di Draghi e Pendragon Game Studio sono di proprietà di Pendragon Game Studio © & ™ 2016.

Per qualsiasi informazioni potete contattare Pendragon Game Studio srl - Via Curtatone, 6 – Milano 20122

[www.pendragongamestudio.com/it](http://www.pendragongamestudio.com/it) - [pendragongamestudio@gmail.com](mailto:pendragongamestudio@gmail.com).

**ATTENZIONE:** non adatto a bambini di età inferiore ai 36 mesi: contiene piccole parti che se ingerite potrebbero provare soffocamento.

Conservate queste informazioni per riferimenti futuri.

Made in Poland