

Kingdomino™

Instrukcja

 Bruno Cathala
 Cyril Bouquet



2-4
graczy



8+
wiek



25
min


blue orange
Hot Games Cool Planet


FOXGAMES



Zawartość pudełka



- ◆ 4 płytki startowe
- ◆ 4 trójwymiarowe zamki (1 różowy, 1 żółty, 1 zielony, 1 niebieski)
- ◆ 48 płytek domina (1 strona z terenami, 1 strona z numeracją)
- ◆ 8 drewnianych znaczników króla w 4 kolorach (2 różowe, 2 żółte, 2 zielone, 2 niebieskie)

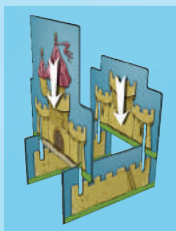


Wstęp



Jesteś władcą poszukującym nowych ziem, który pragnie powiększyć swoje królestwo.

Będziesz musiał przemierzyć wszystkie tereny – pola uprawne, jeziora i góry – żeby odnaleźć te najbogatsze. Ale ostrożnie, inni władcy także mają na nie zakusy...



UWAGA: przed pierwszą rozgrywką należy złożyć 4 małe zamki.



Cel gry



Układaj płytki domina w taki sposób, aby stworzyć kwadrat 5 na 5 pól, który przyniesie ci najwięcej punktów prestiżu.



Przygotowanie do rozgrywki



∞ Odłóżcie na bok pudełko, tak jak na załączonej ilustracji.

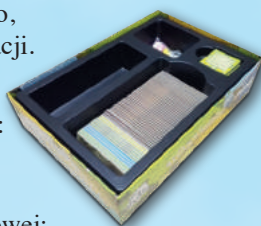
∞ Każdy gracz bierze:

- ◆ w rozgrywce 2-osobowej: dwa znaczniki króla w wybranym kolorze;
- ◆ w rozgrywce 3- i 4-osobowej: jeden znacznik króla w wybranym kolorze.

∞ Gracze dobierają także płytki startowe (kwadratowe) i zamki w swoim kolorze. Płytkę kładą przed sobą ilustracją do góry, a na niej stawiają zamek.

∞ Płytki domina należy dokładnie przetasować (stroną z numerem do góry) i ułożyć w specjalnej przegródce w pudełku, tworząc w ten sposób stos dobierania.

- ◆ w rozgrywce 2-osobowej: spośród wszystkich płytek dobiera się losowo 24 i odkłada je na bok. W grze będą używane wyłącznie pozostałe 24 płytki.

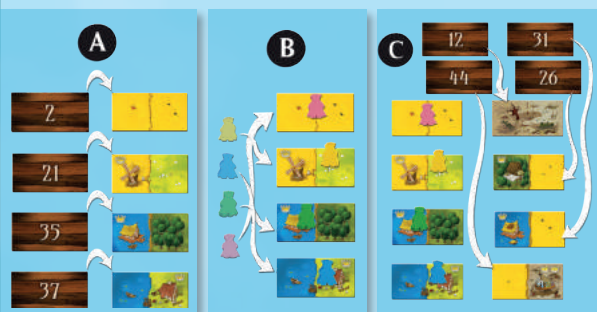


- ◆ w rozgrywce 3-osobowej: na bok należy odłożyć 12 płytek – w grze używa się pozostałych 36 płytek;
- ◆ w rozgrywce 4-osobowej: w grze używa się wszystkich 48 płytek.

∞ **A** Dobierzcie ze stosu tyle płytek, ile znaczników królów jest w grze (a więc trzy płytki w rozgrywce 3-osobowej i cztery płytki w rozgrywkach 2- i 4-osobowych). Wszystkie dobrane płytki ułóżcie stroną z numeracją ku górze, w porządku rosnącym (płytką z najniższym numerem powinna się znaleźć u góry). Następnie odwróćcie płytki na stronę z ilustracją terenu.

∞ **B** Jeden z graczy bierze wszystkie znaczniki królów, miesza je dokładnie w dłoniach i następnie pojedynczo losuje. Kiedy pojawi się twój król, postaw go na pustej płytce domina w kolumnie. Na każdej płytce może stać tylko jeden król. Oznacza to, że ostatni gracz nie będzie miał wyboru, gdzie postawi swojego króla (w rozgrywce 2-osobowej każdy gracz dwukrotnie wybiera płytkę, raz za każdy znacznik króla).

∞ **C** Kiedy wszystkie płytki domina zostaną w ten sposób wybrane, gracze tworzą nową kolumnę tak jak w punkcie **A**, dobierając płytki ze stosu.



Rozgrywka

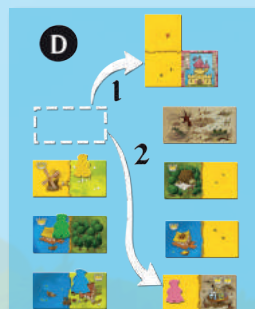


Rozpoczyna gracz, którego król stoi na pierwszej płytce w kolumnie (tej znajdującej się najwyżej).

Musi on wykonać następujące akcje:

D 1: Dołożyć płytkę domina (na której stoi jego znacznik) do swojego terytorium, zgodnie z zasadami łączenia terenów.

D 2: Wybrać płytkę w nowej kolumnie i postawić na niej znacznik króla. Następnie turę wykonuje gracz, którego król stoi na drugiej płytce w pierwszej kolumnie, i tak dalej, aż do momentu,



gdy wszyscy gracze wykonają dwie opisane akcje. W rozgrywce 2-osobowej każdy gracz wykonuje akcje **D1** i **D2** dwukrotnie – raz za każdy znacznik króla w swoim kolorze. Gracze układają nową kolumnę płytek. Następnie rozpoczyna się kolejna tura. Gra trwa 12 tur w rozgrywkach 3- i 4-osobowych i tylko 6 tur w rozgrywce 2-osobowej (ponieważ każdy gracz wykonuje swoje akcje dwukrotnie).



Zasady łączenia terenów



Wszyscy gracze tworzą swoje królestwa na obszarze o wymiarach 5 na 5 pól – każda płytka domina składa się z dwóch kwadratów i zajmuje dwa pola.

Aby dołożyć płytkę domina, gracz musi:

- ♦ albo połączyć ją z płytką startową (uważa się ją za jokera i można z nią łączyć każdy typ terenu);
- ♦ albo połączyć ją z inną płytką domina w taki sposób, aby przynajmniej jeden teren z nowej płytki stykał się z takim samym typem terenu na innej płytce (poziomo lub pionowo).

Jeżeli gracz nie jest w stanie położyć płytki domina zgodnie z powyższymi zasadami, musi ją odrzucić – nie otrzymuje za nią żadnych punktów.



Ponadto wszystkie płytki domina muszą się mieścić na obszarze o wymiarach 5 na 5 pól. Jeżeli z powodu złego planowania część płytek nie będzie pasować do królestwa, także należy je odrzucić. Oznacza to, że nie przyniosą one graczowi punktów.



Koniec rozgrywki



Gdy zabraknie płytek do wyłożenia nowej kolumny, następuje ostatnia tura. Gracze wykonują tylko akcję **D1**. Po dołożeniu ostatnich płytek każdy gracz powinien mieć przed sobą królestwo o wymiarach 5 na 5 pól (może się jednak zdarzyć, że nie wszystkie królestwa zostaną ukończone, jeśli w trakcie rozgrywki gracze byli zmuszeni odrzucić część płytek – patrz wyżej). Następnie wszyscy gracze powinni obliczyć wartość prestiżu swoich królestw.

Należy zastosować następujące zasady:

- ∞ Każde królestwo składa się z różnych **POSIADŁOŚCI** (grup pól terenu tego samego typu, połączonych ze sobą bokami, poziomo lub pionowo).
- ∞ Aby obliczyć punkty prestiżu za posiadłość, należy pomnożyć **LICZBĘ PÓL** (jedno pole to połowa całej płytki), z jakiej złożona jest ta posiadłość, przez **LICZBĘ SYMBOLI KORON** (patrz tył instrukcji) widniejących na polach tej posiadłości.
- ∞ W jednym królestwie może się znajdować kilka posiadłości z tym samym rodzajem terenu.
- ∞ Posiadłość bez symboli koron nie daje żadnych punktów prestiżu.
- ∞ Aby określić swój wynik, gracze powinni zsumować punkty prestiżu za wszystkie posiadłości.

Zwycięzcą jest gracz z największą liczbą punktów prestiżu.

W przypadku remisu wygrywa ten gracz, który ma posiadłość złożoną z największej liczby pól (bez względu na to, czy przynosi mu ona jakieś punkty). Jeżeli nadal jest remis, zwycięstwo przypada graczowi, który zgromadził najwięcej koron. Jeśli i ta zasada nie pozwoli rozstrzygnąć remisu, gracze dzielą się zwycięstwem.

UWAGA: należy pamiętać, że płytka startowa (zamek) nie musi znajdować się w centralnym miejscu królestwa.



Dodatkowe warianty



- ∞ **DYNASTIA:** rozegrajcie trzy partie z rzędu. Wygrywa ten, kto po trzeciej partii ma najwięcej punktów.
- ∞ **KRÓLESTWO ŚRODKA:** gracze otrzymują dodatkowe 10 punktów, jeżeli ich zamek znajduje się na centralnym polu królestwa.
- ∞ **HARMONIA:** gracze otrzymują dodatkowe 5 punktów, jeżeli ich królestwo jest ukończone (nie odrzucili w trakcie rozgrywki żadnej płytki).

∞ **POJEDYNEK MISTRZÓW:** tylko dla 2 graczy.

Po kilku treningowych rozgrywkach prawdziwi mistrzowie mierzą się w potyczkach o największe królestwo – użyjcie **WSZYSTKICH** płytek domina, żeby stworzyć królestwa o wymiarach 7 na 7 pól (podczas punktowania na koniec rozgrywki przydadzą się kartka i długopis).

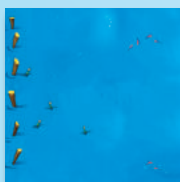
Powyższe warianty gracze mogą dowolnie łączyć, zgodnie ze swoimi preferencjami.



Liczba płytek w grze



x 21



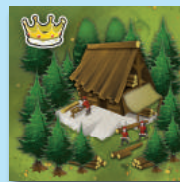
x 12



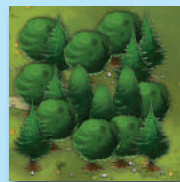
x 5



x 6



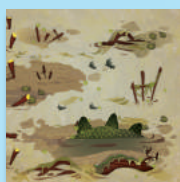
x 6



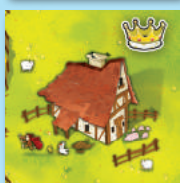
x 16



x 10



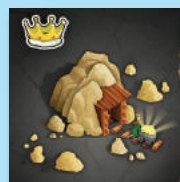
x 6



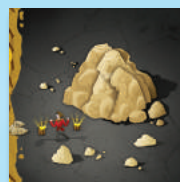
x 2



x 2



x 1



x 1



x 2



x 2



x 3



x 1



© 2019 Grupa Wydawnicza Foksal sp. z o.o.
ul. Domaniewska 48, 02-672 Warszawa
www.foxgames.pl



© 2016 Blue Orange

Autor gry: Bruno Cathala
Ilustracje: Cyril Bouquet
Wydawca: Michał Herman
Koordynacja produkcji: Alicja Arcimowicz
DTP: Sławomir Bejda
Tłumaczenie: zespół GF/GWF