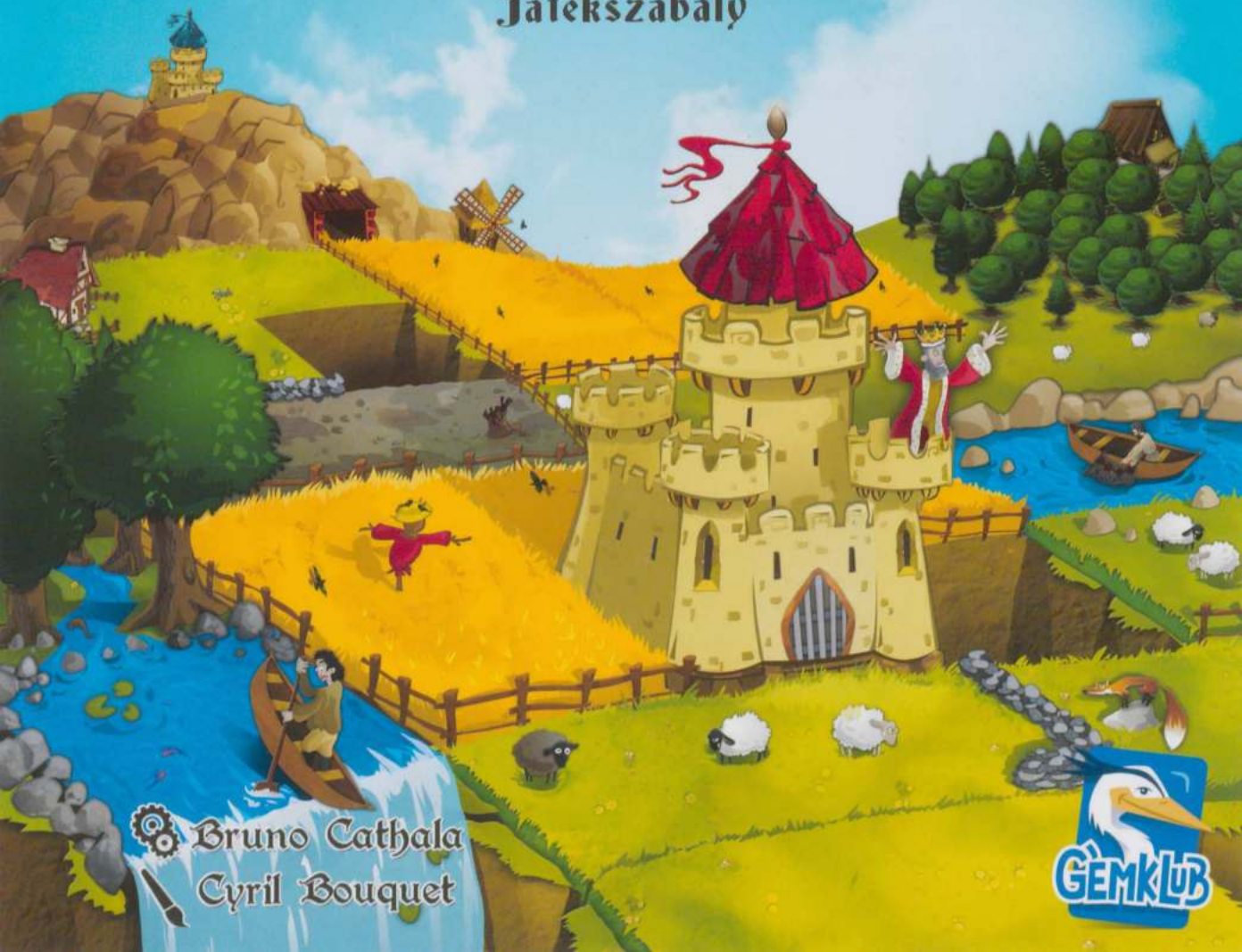


Kingdomino™

Játékszabály



Bruno Cathala
Cyril Bouquet





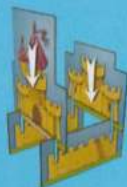
A játék tartalma:

- 4 kezdőlapka
- 4 háromdimenziós kastély (1 rózsaszín, 1 sárga, 1 zöld, 1 kék)

- 48 dominó (egyik oldalán táj, a másikon számozás)
- 8 királyfigura négy színben (2 rózsaszín, 2 sárga, 2 zöld, 2 kék)

Bevezetés

Új területeket meghódítani vágyó királyt alakítasz. Fel kell fedezned a mezőket, gabonaföldeket, folyókat és hegyeket, hogy megtaláld a legjobb területeket! De óvatosan, mert más királyok is ezekre a földekre áhítoznak!



MEGJEGYZÉS: AZ ELSŐ JÁTÉK ELŐTT SZERELJÉTEK ÖSSZE A NÉGY KIS KASTÉLYT.

A játék célja

Építs a dominóidból egy 5x5-ös területet úgy, hogy a királyságod a lehető legtöbb győzelmi pontot érje!

Előkészületek

☞ A játék dobozát használjátok az ábrának megfelelően:



- ☞ Minden játékos vegyen el
 - ♦ 2 személyes játék esetén: két saját színű királyt.
 - ♦ 3 és 4 személyes játék esetén: egy saját színű királyt.

☞ Minden játékos vegyen el egy kezdőlapkát (egy négyzetet) és egy saját színű kastélyt. Tegye mindenki maga elé a kezdőlapkáját (képpel felfelé), rajta a kastélyával.

☞ Keverjétek össze a dominókat, és helyezzék a dobozba a képen látható módon. Ez lesz a húzópakli.

☞ Tegyétek a(z egyik) megmaradt kezdőlapkát

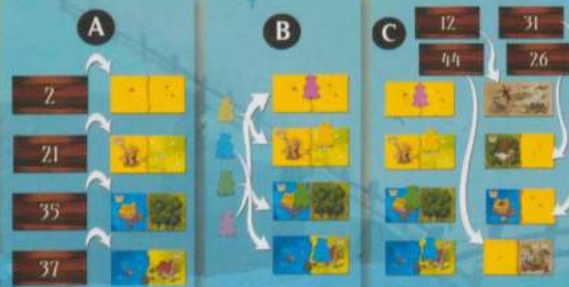
- ♦ 2 fős játéknál a dobozban lévő 24. dominó mögé;

- ♦ 3 fős játéknál a dobozban lévő 36. dominó mögé;
- ♦ 4 fős játéknál: használjátok mind a 48 dominót.

☞ **A** Ezután vegyetek el a húzópakliból annyit lapkát, ahány király van játékban (vagyis 3 személyes játéknál hármat, 2 vagy 4 személyes játéknál négyet). Tegyétek ki a dominókat sorba a doboz mellé, számozott oldalukkal felfelé. A dominókat tegyétek számaik szerint növekvő sorrendbe, a legalacsonyabb sorszámú legyen a dobozhoz legközelebb. Végül fordítsátok át őket táj oldalukra.

☞ **B** Az egyik játékos vegye a kezébe az összes királyfigurát, keverje össze őket alaposan, majd véletlenszerűen, egyesével tegye ki őket. Amikor egy játékos királyja sorra kerül, választania kell egy üres dominót, és rá kell tennie a királyát. Ez azt jelenti, hogy az utolsóként sorra kerülő király tulajdonosának már nem lesz választási lehetősége (2 személyes játék során minden játékos két dominót választ, mindkét királyával egyet-egyét).

☞ **C** Miután a dominókat kiválasztottátok, húzzatok újabb lapkákat a dobozból a korábbiak szerint.



A játék menete

A játékosok sorrendjét a királyaik elhelyezkedése határozza meg. Az a játékos kerül először sorra, akinek a királya az első (a dobozhoz legközelebbi) dominóra került.

A következő akciókat kell végrehajtania:

D 1: a kiválasztott dominót a területéhez kell illeszteni az illeszkedési szabályok betartásával.

D 2: ki kell választania egy dominót az új sorból, és rá kell tennie a királyát.

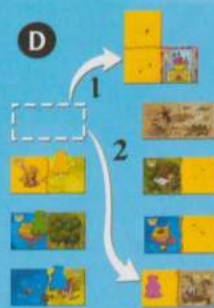
Ezután az a játékos kerül sorra, akinek a királya a második dominón áll. Ő is végrehajtja ezt a két akciót, majd a következő játékos kerül sorra, és így tovább, amíg az utolsó játékos is végrehajtotta a két akcióját.

Kétszemélyes játék során mindkét játékos kétszer is végrehajtja az 1-es és 2-es akciót, mindkét királya után egyszer-egyszer. Ezután rakjatok ki egy új sor dominót, és kezdődhet a következő forduló.

Három- vagy négyszemélyes játék során 12, kétszemélyes játék esetén 6 fordulón keresztül tart egy játék (mivel ekkor mindkét játékos kétszer kerül sorra fordulónként), amíg a dobozban lévő dominók közé szűrt kezdőlapkához nem értek.

Illesztési szabályok:

A játékosok területe legfeljebb 5x5-ös méretű lehet (minden dominó két négyzetből áll).



Egy dominó lerakásakor annak:

- ♦ illeszkednie kell a kezdőlapkához (ami dzsókernek számít, bármilyen táj illeszkedhet hozzá), vagy

- ♦ legalább egy tájtípussal illeszkednie kell egy már lent lévő dominóhoz (vízszintesen vagy függőlegesen)

Ha ezek szerint a szabályok szerint a dominó nem illeszthető be a játékos területére, akkor a dominót el kell dobni, a győzelmi pontok játék végi számításakor nem használhatjuk. Minden dominónak egy 5x5-ös területen belül kell maradnia. Ha a rossz tervezés miatt egy vagy több dominó kilógna erről a területről, azokat el kell dobni, nem jár értük győzelmi pont.

A játék vége

Amikor az utolsó dominók is kikerülnek a doboz mellé, minden játékos még egyszer sorra kerül, de már csak az 1-es akciót hajlja végre. A játék végére minden játékos előtt kialakul egy 5x5-ös terület. (Előfordulhat, hogy egyes királyságok nem teljeselek, ha a játékos kénytelen volt egy vagy több dominót eldobni a játék során.)

Ezután minden játékos az alábbiak szerint össze számolja, hogy a királysága mennyi győzelmi pontot ér:

- ☞ Egy királyság különböző birtokokból (azonos tájat ábrázoló négyzetek összefüggő csoportjából) áll. Minden birtok annyi győzelmi pontot ér, amennyi az azt alkotó négyzetek és az azokon található koronák számának a szorzata.

☞ A királyságban több azonos tájból álló birtok is lehet. Ezeket külön kell értékelni.

☞ Azok a birtokok, amelyeken egy korona sincs, nem érnek pontot.

FIGYELEM! A VÁRAS KEZDŐLAPKA CSAK ILLESZTÉSNÉL SZÁMÍT DZSÓKERNEK, ÉRTÉKELÉSKOR SEMLEGES, AZAZ NEM NÖVELI ÉS NEM KÖTI ÖSSZE A MELLETE LÉVŐ TERÜLETEKET!

Minden játékos összeszámolja a birtokai révén szerzett győzelmi pontjait, hogy megkapja a végső pontszámát. A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos nyeri a játékot.

Döntetlen esetén a legnagyobb alapterületű (legtöbb négyzetből álló) birtokkal rendelkező játékos nyeri a játékot – még akkor is, ha azon a birtokon egy korona sincs.

Ha a döntetlen továbbra is fennáll, akkor a legtöbb koronával rendelkező játékos nyeri a játékot. Ha még mindig fennáll a döntetlen, akkor a játékosok osztoznak a győzelmen.



Játékvariációk

☞ **Dinasztia:** játsszatok egymás után három játszmat. Aki a harmadik játszma végén a legtöbb győzelmi ponttal rendelkezik, az nyeri a játékot.

☞ **A középső királyság:** 10 bónuszpontot szerez az, akinek a kastélya a királysága közepén áll.

☞ **Harmónia:** 5 bónuszpontot szerez az, akinek a királysága teljes (vagyis nem kellett a játék során dominót eldobnia).

☞ **A hatalmak párbaaja:** két játékos számára. Egy pár gyakorló játék után vállalkozhattok rá, hogy két 7×7 -es területen álló királyságot építsetek fel – az összes dominó felhasználásával (érdeemes papírt és írószerszámot készenlétben tartani, hogy a játékvégi pontszámítást rögzítsétek).

Ezek a játékvariációk tetszőlegesen kombinálhatók.

Kingdomino™

