

Kingdomino™

KEZDETEK

Bruno Cathala
Cyril Bouquet



Játékszabály

A JÁTÉK TARTALMA:

- ▲ 4 kezdőlapka
- ▲ 4 háromdimenziós kunyhó (1 rózsaszín, 1 fekete, 1 zöld, 1 kék)
- ▲ 8 törzsfőnökfigura (2 rózsaszín, 2 fekete, 2 zöld, 2 kék)
- ▲ 48 dominó (egyik oldalán terep, másik oldalán számolás)
- ▲ 1 barlangtábla
- ▲ 22 ősemberlapka
- ▲ 4 totemlapka: 1 mamut, 1 hal, 1 gomba, 1 kovakő
- ▲ 49 nyersanyag fából: 16 mamut, 13 hal, 11 gomba, 9 kovakő
- ▲ 10 tűzjelölő – 5 jelölő 1 tűzzel, 4 jelölő 2 tűzzel és 1 jelölő 3 tűzzel
- ▲ 1 pontozófüzet

Segíts a törzsednek terjeszkedni a vulkánokból kitörő tűz erejével. Gyűjtsd össze a körülötted található nyersanyagokat: mamutokat, halakat, kovaköveket és gombákat, toborozz vakmerő őseembereket, hogy gyarapítsd a törzsedet és bővítsd a vadászterületedet!

A Kingdomino: Kezdetekben 3 játékmód van. A legjobb játékművelés érdekében azt javasoljuk, hogy a következő sorrendben próbáljátok ki ezeket:

1. Felfedezések játékmód
2. Totemek játékmód
3. Törzsek játékmód

A játék célja

Építs a dominóidból egy 5x5-ös vadászterületet. Szerezz jólétpontokat, és tedd minél hívogatóbbá a területet a törzsed számára.

1. Felfedezések játékmód

Előkészületek

Ezek a szabályok 3-4 fős játékra vonatkoznak. Elsőként ismerkedjétek meg a **Felfedezések** játékmóddal. A 2 fős játék részleteit a szabálykönyv végén találjátok.

- Minden játékos válasszon egy színt, és vegye magához a következőket:
 - ◆ Egy kezdőlapka (egy négyzet) és egy saját színű kunyhó. Minden játékos helyezze maga elé a kezdőlapkát, és tegye rá a kunyhóját.
 - ◆ Egy saját színű törzsfőnök.
- Keverjétek össze a dominókat, és helyezzék azokat a dobozba a számozott oldalukkal felfelé. Ez lesz a húzópakli.

A. A húzópakli első 4 dominóját tegyék a doboz mellé, számozott oldalukkal felfelé. A dominókat rendezzék számaik szerint növekvő sorrendbe, a legalacsonyabb sorszámu legyen a dobozhoz a legközelebb, majd fordítsátok fel őket.

B. Válogassátok szét a tűzjelölőket a tüzek száma szerint (1, 2 vagy 3 tűz), majd tegyék őket a doboz mellé.

C. Az egyik játékos vegye a kezébe az összes törzsfőnökfigurát, rázza össze alaposan, majd véletlenszerűen, egyesével tegye ki őket. Amikor egy játékos törzsfőnöke sorra kerül, válasszon egy üres dominót, és tegye rá a figuráját. 3 fős játékban dobjátok el a megmaradt dominót. 4 fős játékban az utolsóként sorra kerülő játékosnak nem lesz választási lehetősége, a megmaradt üres dominóra kell rátennie a törzsfőnökét.

D. Miután minden törzsfőnököt lehelyeztetek, húzzatok újabb 4 dominót a dobozból, és rendezzék el a már említett módon (A lépés).



Játékmenet

A játékosok sorrendjét a törzsfőnökök elhelyezkedése határozza meg. Az a játékos kerül először sorra, akinek a törzsfőnöke az első (a dobozhoz legközelebbi) dominón áll.

A soron lévő játékosnak a következő 2 akciót kell végrehajtania (ebben a sorrendben):

DOMINÓ LEHELVEZÉSE:

Vedd el a dominót, amin a törzsfőnököd áll, és helyezd a területedhez, betartva az **illesztési szabályokat**.

Illesztési szabályok:

Minden játékosnak egy 25 négyzetből álló vadászterületet kell létrehoznia (egy dominó 2 négyzetből áll).

Egy dominó lerakásakor annak:

- illeszkednie kell a kezdőlapkához. A kezdőlapka dzsókernek számít, bármilyen tereptípus illeszkedhet hozzá.
- **VAGY** legalább egy tereptípussal illeszkednie kell egy már lent lévő dominóhoz (vízszintesen vagy függőlegesen).

■ Minden dominónak egy 5x5-ös területen belül kell maradnia, beleértve a kezdőlapkát. A dominóknak és a kezdőlapkának egy 25 négyzetből álló területet kell alkotniuk.

Amennyiben ezen szabályok szerint a dominó nem illeszthető be a játékos területére, akkor a dominót el kell dobni. Az eldobott dominóval nem lehet pontokat szerezni. Ha egy dominót szabályosan le lehet tenni, akkor ezt kötelező megtenni, függetlenül attól, hogy a játékosnak származik-e belőle előnye vagy sem.

ÚJ DOMINÓ VÁLASZTÁSA:

Helyezd a törzsfőnökfigurádat az új sor egyik szabad dominójára.

Ezután az a játékos kerül sorra, és hajtja végre ezt a 2 akciót, akinek a figurája a második dominón áll. Majd sorban a többi játékos következik, amíg elfognak a sorból a dominók. Alkossatok újabb 4 dominóból álló sort, és kezdjétek új fordulót.

Egy 3–4 fős játék 12 fordulóból áll.



Vulkánok

A vulkánok különleges tereptípusnak számítanak. Hamu és lángok jellemzik, tűzkitöréseit az ősemberek a tábornüzek begyűjtására használják. A játékszabály ezekre a lángokra a továbbiakban tűzként fog hivatkozni. A vulkánok azonban nem élhető területek, így ezekért nem jár pont a játék végén.

3 féle vulkán van a játékban:



■ 1 kráteres vulkán:
legfeljebb 3 négyzet
távolságra gyűjt 1 tüzet.



■ 2 kráteres vulkán:
legfeljebb 2 négyzet
távolságra gyűjt 2 tüzet.



■ 3 kráteres vulkán:
1 négyzet távolságra
gyűjt 3 tüzet.

Amikor egy játékos lehelyez egy dominót, amin vulkán van, elveheti a hozzá tartozó tűzjelölőt:



■ 1 kráteres vulkán: tűzjelölő
1 tüzzel



■ 2 kráteres vulkán: tűzjelölő
2 tüzzel



■ 3 kráteres vulkán: tűzjelölő
3 tüzzel

Az, hogy milyen távolságban keletkezhet tűzkitörés a tűzjelölő másik oldalán látható.

Állapítsd meg, mely négyzetekre kerülhet a tűzjelölő a területeden, majd helyezd le az egyikre, betartva a **tűzlehelyezési szabályait**.

TÜZLEHELYEZÉSI SZABÁLYOK

■ A tűz attól a négyzettől indul, ahol a vulkán van, és egy olyan üres négyzetre kell érkeznie, ahol nincs tűzjelölő vagy tűzszimbólum.

■ A tűz nem kerülhet vulkánt tartalmazó négyzetre.

■ A tűz bármilyen irányba haladhat, átlósan is, és változtathat irányt.

Amennyiben ezen szabályok szerint a tűzjelölő nem rakható le semelyik négyzetre, a tűzjelölő kikerül a játékból, és vissza kell tenni a dobozba.



A játék vége

Amikor az utolsó dominó is kikerülnek a doboz mellé, minden játékos még egyszer sorra kerül, de már csak a „**Dominó lehelyezése**” akciót hajtja végre. A játék végére minden játékos előtt kialakul egy 5x5-ös vadászterület. (Előfordulhat, hogy egyes területek nem teljesek, ha a játékos kénytelen volt egy vagy több dominót eldobni a játék során.)

A vadászterületek különböző régiókból állnak. Egy régiót olyan azonos tereptípusú négyzetek alkotnak, amelyek függőlegesen vagy vízszintesen illeszkednek egymáshoz.

Minden játékos magához vesz egy pontozólapot és egy ceruzát, és összeszámolja, hogy a területe mennyi jólétpontot hozott a számára.

■ Minden régió annyi pontot ér, amennyi az azt alkotó négyzetek és az azokon található tüzek (dominóra és tűzjelölőre nyomtatott tűzszimbólumok) számának a szorzata. A vadászterületen több olyan régió is lehet, ami azonos tereptípusból áll. A tűz nélküli régiók nem érnek pontot.

■ Minden játékos összeszámolja a régiói révén szerzett jólétpontjait, hogy megkapja a végső pontszámát. A legtöbb ponttal rendelkező játékos győz. Döntetlen esetén a legnagyobb alapterületű régióval rendelkező játékos győz (függetlenül attól, van-e tűz ezen a régión). Ha a döntetlen továbbra is fennáll, akkor a legtöbb tűzzel rendelkező játékos győz. Ha még mindig fennáll a döntetlen, akkor a játékosok osztoznak a győzelmen.

	M				
1	2				
2	4				
3	6				
4	12				
5	8				
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
31					
32					



2. Totemek játékmód

Ezt a játékmódot a „**Felfedezések**” játékmódhoz hasonlóan kell játszani, kiegészítve nyersanyagokkal.

A következő szabályok vonatkoznak erre az új játékmódra.

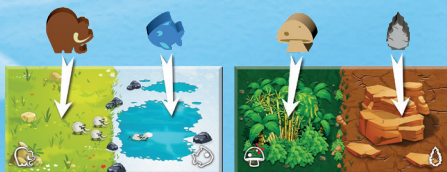
Előkészületek

■ Az előző játékmódhoz hasonlóan kezdjétek meg az előkészületeket.

■ Amikor felfordítjátok a dominókat, tegyetek a tereptípusnak és nyersanyagszimbólumnak megfelelő nyersanyagot a négyzetekre. Az olyan négyzetre, amin tűzszimbólum található, nem kerül semmi.

- ◆ A füves területre tegyetek egy mamutot.
- ◆ A tóra tegyetek egy halat.
- ◆ A dzsungelre tegyetek egy gombát.
- ◆ A kőfejtőre tegyetek egy kovakövet.
- ◆ A sivatagra és a vulkánra ne tegyetek semmit.

Amikor 4 új dominót fordítottok fel, helyezétek rájuk a megfelelő nyersanyagokat.



A lehelyezett nyersanyagok a játék végéig a dominókon maradnak, kivéve, ha elpusztítja őket a tűz.

■ A 4 totemlapkát helyezétek a játéktér közelébe, hogy mindenki számára jól látható legyen.

Játékmenet

Miután lehelyezted a dominót a területeden, ellenőrizd le, hogy van-e olyan nyersanyag, amiből neked van a legtöbb. Amennyiben van ilyen, vedd el a hozzá tartozó totemlapkát. Ha egy másik játékosnál van a totem, tőle veszed el a lapkát.

Óvakodj a tűztől! Ha a tűz egy olyan négyzetre érkezik, ahol valamilyen nyersanyag található, akkor az a nyersanyag megsemmisül. A megsemmisült nyersanyag kikerül a játékból, tegyétek vissza a dobozba.

Fontos:

Amennyiben megszűnik a többséged egy nyersanyagból (egy másik játékos szerzett új nyersanyagot vagy tűz miatt megsemmisült), add át a totemet annak a játékosnak, akinek jelenleg többsége van. Döntetlen esetén te döntöd el, melyik játékosnak adod.

A játék vége

Ugyanúgy számold össze a jólétpontokat, mint a „Felfedezések” játékmódban, majd add hozzá a következő bónuszpontokat:

■ Minden nyersanyag, ami a játék végén a vadászterületeden található, 1 pontot ér (a négyzetekre nyomtatott szimbólum a nyersanyag lehelyezését segíti, nem számít nyersanyagnak).

■ Minden totemlapka, amivel a játék végén rendelkezel (mert adott nyersanyagból nálad van a legtöbb) annyi pontot ér, amennyi rá van írva.



3. Törzsek játékmód

Ezt a játékmódot a „Felfedezések” játékmódhoz hasonlóan kell játszani, kiegészítve nyersanyagokkal és őseemberekkel. A következő szabályok vonatkoznak erre az új játékmódra.

Előkészületek

Készítsétek elő a játékot a „Felfedezések” játékmódnak megfelelően. Helyezzétek a nyersanyagokat a dominókra a „Totemek” játékmód szerint (kivéve a totemlapkákat, ezek a dobozban maradnak).

Azután:

■ A barlangtáblát helyezzétek a dominósorok fölé.

■ Keverjétek meg az ősemlapkákat, és képpel lefelé tornyozzatok fel őket a tábla bal oldalán található négyzetre. Az első 4 ősemlapkákat – képpel felfelé – helyezzétek a számukra kijelölt mezőkre a barlangtáblán.



Játékmenet

A körödben immár a „Dominó lehelyezése” és az „Új dominó választása” után lehetőség van egy harmadik akciót végrehajtani: „Egy ősemlapka toborzása”.

Egy ősemlapka toborzása

Miután új **dominót választottál**, lehetőség van:

■ elkölteni **2 különböző nyersanyagot**, ami a területeden van, hogy a 4 felfordított ősemlapka egyikét toborozd. A forduló elején (amikor új sor dominó kerül ki) töltsétek fel a barlangtáblát, hogy ismét 4 ősemlapka legyen felfordítva.

VAGY

■ elkölteni **4 különböző nyersanyagot**, ami a területeden van, hogy a képpel lefelé fordított ősemlapka bármelyikét toborozhasd. Miután kiválasztottad az ősemlapka, keverd meg a többi lapkát, és tornyozd vissza őket az eredeti helyükre.

Dobd el a toborzáshoz használt nyersanyagokat.

Tedd a választott ősemlapka egy általad választott négyzetre, amin **nincs tűzszimbólum, tűzjelölő, vagy nyersanyag**. Nem kötelező olyan négyzetre tenned az ősemlapka, ahonnan éppen levettél a nyersanyagot a toborzáshoz.

Óvakodj a tűztől! Ha a tűz egy olyan négyzetre érkezik, ahol ősemlapka található, akkor az az ősemlapka megsemmisül. A megsemmisült ősemlapka kikerül a játékból, tegyétek vissza a dobozba.

Ősemlapka

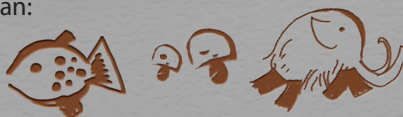
A területeden található ősemlapka jólétpontokat érhetnek.

Összesen 22 ősemlapka van a játékban:

- 14 vadász és gyűjtőgető
- 8 harcos

Vadászok és gyűjtőgetők

Mind a 7 féle vadász és gyűjtőgető ősemlapkából 2 darab van (összesen 14). A vadászok és gyűjtőgetők a körülöttük található (függőlegesen, vízszintesen, átlósan) különböző nyersanyagok után adnak pontokat.



Figyelj arra, hogy csak a fajelölők számítanak a pontok meghatározásakor. A négyzetekre nyomtatott szimbólum csak a nyersanyag lehelyezését segíti az előkészületek során.



A vadász 3 pontot ad minden mamutért, ami az őt körülvevő 8 négyzet egyikén található.

Példa: A fenti vadász körül 4 mamut található, így 12 pontot ér. Az alatta lévő vadász körül 2 mamut van, így ez a vadász 6 pontot ér.



A halászó gyermek 3 pontot ad minden halért, ami az őt körülvevő 8 négyzet egyikén található.



A gyűjtögető 4 pontot ad minden gombáért, ami az őt körülvevő 8 négyzet egyikén található.



A szobrász 5 pontot ad minden kovakőért, ami az őt körülvevő 8 négyzet egyikén található.



Példa: A tűz asszonya 5 pontot ad a játék végén, mivel 5 tűzszimbólum van körülötte.

A tűz asszonya 1 pontot ad minden tűzszimbólumért, ami az őt körülvevő 8 négyzet egyikén található.



A sámán 2 pontot ad minden ősemberlapkáért, ami az őt körülvevő 8 négyzet egyikén található.



A harcosok

3 féle harcos van a játékban:

- 4 apró harcos, mindegyik 1-es erővel, kis dárdaival.
- 3 amazon harcos, mindegyik 2-es erővel, közepes dárdaival.
- 1 bamba harcos, 3-as erővel, hatalmas dárdaival.

A harcosok hordát alkotva érnek pontot. Hordának számítanak azok a harcosok, akik élszomszédosan helyezkednek el.

Egy horda annyi jólétpontot ér, amennyi a harcosok létszámának és az összesített erejüknek a szorzata. Az összesített erejükhöz add össze a harcoslapkákon található számokat.

MEGJEGYZÉS: Egy magányos harcos annyi pontot ér, amennyi a harcos ereje.

Példa: A képen látható egy horda és egy magányos harcos. A horda 12 pontot ér (4 erő x 3 harcos). A magányos harcos 1 pontot ér (1 erő x 1 harcos).



A játék vége

A játék végén adjátok össze a jólétpontokat a „Felfedezések” játékmód szerint, majd adjátok hozzá az ősember bónuszait. Figyeljete rá, hogy a nyersanyagok ebben a játékmódban nem jelentenek plusz pontokat.

Ne felejtsetd!

Ebben a játékmódban nincsenek totemlapkák.



Előkészületek



■ A játékosok a „**Dominó lehelyezése**” és az „**Új dominó választása**” akciótat egyesével, mind a két törzsfőnökükkel végrehajtják.



© 2021 Blue Orange Edition. Kingdomino
Kezdetek (Origins) és a Blue Orange név
és logó a Blue Orange Edition tulajdona,
Franciaország. A játék forgalmazási és
kiadási joga a Blue Orange tulajdona.
Gyártó: Blue Orange, 97 impasse Jean
Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France.
www.blueorangegames.eu

Kingdomino™

KEZDETEK



Queendomino

Kingdomino™



Kingdomino™

AGE of GIANTS



Kingdomino™
DUEL



DRAGOMINO™

