


Kingdomino™

Rules Règles Regeln Regole
Reglas Regras Spelregels ПРАВИЛА

 Bruno Cathala

 Cyril Bouquet

Many Thanks to Charlotte Bey for her part
in the Graphic Design of the game


blue orange
Hot Games Cool Planet



Contents:

- 4 starting tiles
- 4 3D castles (1 pink, 1 yellow, 1 green, 1 blue)

- 48 dominoes
(1 landscape side, 1 numbered side)
- 8 wooden kings in 4 colors
(2 pink, 2 yellow, 2 green, 2 blue)

Introduction

You are a King seeking new lands to expand your Kingdom. You must explore the different terrains: wheat fields, lakes, mountains, villages, forests and gardens in order to develop the best territories. But be careful, as other Kings are also coveting these lands...

Note: Before your first game, assemble the 4 small castles.



Object of the Game

The object is to build your kingdom in a 5 x 5 grid by connecting dominoes with matching terrains. The more matching terrain you have and the more crowns there are, the more points you get.

Set-up:

☞ Place the box of the game the following way:



☞ Each player takes:

- ♦ 2 players game: two kings of their chosen color.
- ♦ 3 and 4 players game: one king in their chosen color.

☞ Each player takes a starting tile (a single square) and a castle matching their kings' color. Place the tile, face up, in front of you and place the castle on it.

☞ Shuffle the dominoes. Place the dominoes in the box to form the draw pile with the numbers facing out.

- ♦ 2 players game: use 24 randomly selected dominoes.

♦ 3 players game: use 36 randomly selected dominoes.

♦ 4 players game: use all 48 dominoes.

☞ **A** From the draw pile, take the same number of dominoes as the number of kings in play (i.e. three dominoes for a 3 players game and four dominoes for a 2 or 4 players game). Display the dominoes in ascending order (the lowest number is always placed next to the box). Now you are ready to turn the dominoes over to see the terrain side.

☞ **B** For the starting turn only, one player takes all the kings in their hand. Then one at a time, players randomly select a king from the hand, and places that king on a domino tile of their choice. (It may not be your own colored king this time around).

Each domino tile can only have one king. This means that the last player to go doesn't have a choice of tile, and must place it on the remaining tile. (In a 2 players game, each player will choose 2 dominoes, one for each of their kings).

☞ **C** When all the dominoes have a king on, select new tiles from the front of the draw pile.



Place them in ascending order next to the line with the kings on. Turn the new tiles over to reveal the landscape images. You will now have two lines with dominoes, one with kings on.

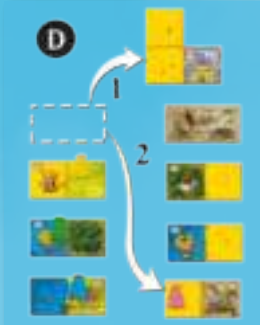
Playing the Game

The playing order is determined by the position of the kings on the first line of dominoes. The player whose king is placed on the 1st domino closest to the box (the one with the lowest number), starts.

That player must take the following actions:

D 1: Add the domino with their king onto their territory according to the connection rules.

D 2: Choose a new domino in the new line by placing their king on it.



Now, it is the turn of the player whose king is on the second domino to take their two actions, and so on, until the last player has taken their two actions.

Then form a new line of dominoes and a new turn can start.

In a 2 players game, each player will take the **D 1** and **D 2** actions twice, once for each of their kings. Then form a new line of dominoes and a new turn can start.

The game is played over 12 turns in a 3 or 4 players game, and only 6 turns in a 2 players game (as each player plays twice each turn).

Connection rules:

The players must build their kingdom in a 5x5 grid (each domino is composed of two territory squares).



In order to place down their domino, the player must:

- ◆ Either connect it to their starting tile (the starting domino can be considered as a wild domino, any terrain can be connected to this domino),
- ◆ Or connect it to another domino, matching at least 1 of its terrains (horizontally or vertically only).

If you can't add a domino to your territory following these rules, the domino must be discarded. All your dominoes must fit in a 5x5 grid. If, due to bad planning, one or more of your dominoes does not fit, discard that domino. You do not get points for discarded tiles.

End of the game

When the last dominoes are lined up the players will take one last turn. Each player should now have in front of them a 5x5 grid forming their kingdom. (Some kingdoms may not be complete if a player was forced to discard any dominoes – see above).

Now, each player can calculate the points for their kingdoms in the following way:

- ☞ A kingdom is composed of different TERRITORIES; squares with the same type of terrain, that are connected horizontally or vertically.
- ☞ Count the number of connected territory squares and multiply that number of squares by the number of crowns that appear in that territory.
- ☞ You can have multiple crowns within a territory.

☞ A territory without a crown will give you no points.

For example, if you have 7 forest squares connected and you have 3 crowns in that forest you multiply 7×3 to get a score of 21. If you have 9 lake squares connected but no crowns you will score 0 points.

Add up the scores for each of your territories and the player with the highest score is the winner.

In case of a tie, the player with the biggest territory (with the highest number of squares) wins the game. If it is still a tie, the player who has the most crowns wins the game.

If it is still a tie, the players share the victory.



Additional rules

☞ **Dynasty:** Play 3 rounds in a row. At the end of the 3 rounds, the player with the highest number of points wins the game.

☞ **The middle Kingdom:** score 10 additional points if your castle is in the center of your territory.

☞ **Harmony:** score 5 additional points if your territory is complete (no discarded dominoes).

☞ **The Mighty Duel:** With 2 players. After one or two practice games, the real champions battle to build the largest kingdoms: use ALL the dominoes to build a 7x7 grid.

You can mix these different variants if you want according to what you prefer.



Matériel de jeu :

- 4 tuiles de départ
- 4 châteaux en 3D

- 48 dominos (1 face paysage, 1 face numérotée)
- 8 rois en bois de 4 couleurs (2 rose, 2 jaunes, 2 verts, 2 bleus)

Introduction

Vous incarnez un Seigneur en quête de terres pour étendre son Royaume. Champs de blé, lacs, montagnes... il vous faut tout explorer pour repérer les meilleures parcelles. Mais d'autres Seigneurs convoitent les mêmes terres que vous...

Note : Avant votre première partie, assemblez les 4 petits châteaux.



But du jeu

Connectez astucieusement vos dominos pour construire le royaume de 5x5 cases le plus prestigieux.

Préparation

☞ Placez la boîte de jeu comme indiqué ci-contre.



☞ Chaque joueur prend :

- ♦ à 2 joueurs : deux rois de sa couleur,

- ♦ à 3 et 4 joueurs : un roi de sa couleur.

☞ Chaque joueur prend une tuile de départ (un carré) et le château de sa couleur. Il place la tuile face visible devant lui et pose son château sur cette tuile.

☞ Tous les dominos sont soigneusement mélangés face numérotée visible, puis placés aléatoirement dans l'insert de la boîte de jeu qui constituera la pioche du jeu :

- ♦ à 2 joueurs : retirez tout d'abord 24 dominos au hasard, que l'on laissera de côté. On jouera donc avec les 24 dominos restants.

♦ à 3 joueurs : retirez 12 dominos au hasard, que l'on laissera de côté. On jouera donc avec les 36 dominos restants.

♦ à 4 joueurs : on utilisera les 48 dominos.

☞ **A** Prenez dans la pioche le même nombre de dominos que de rois en jeu (c'est-à-dire trois dominos pour 3 joueurs, et quatre pour 2 ou 4 joueurs) et disposez-les à côté de la boîte face numérotée visible. Ces dominos doivent être rangés par ordre croissant (le plus petit nombre toujours près de la boîte). Puis retournez-les du côté paysage.

☞ **B** Un joueur prend les rois dans sa main, les mélange et les sort un par un. Lorsque votre roi apparaît, placez-le sur un domino libre dans la ligne. Il ne peut y avoir qu'un seul roi par domino. Le dernier joueur n'a donc pas le choix. (À 2 joueurs, chacun va donc sélectionner 2 dominos, un pour chacun des rois.)

☞ **C** Lorsque tous les dominos ont été sélectionnés, formez une nouvelle ligne de la même manière que précédemment en piochant.



Tour de jeu

L'ordre du tour de jeu est déterminé par la position des rois sur la ligne de dominos.

Le joueur dont le roi est placé sur le 1er domino de la ligne (le plus près de la boîte) commence. Il doit effectuer les actions suivantes :

D 1 : Ajouter le domino sélectionné dans son royaume en respectant les règles de connexion.

D 2 : Sélectionner un nouveau domino dans la nouvelle ligne en venant placer son roi dessus.

Puis c'est au joueur placé sur le second domino de faire ses deux actions, et ainsi de suite jusqu'à terminer par le joueur placé sur le dernier domino.

À 2 joueurs, chacun effectuera deux fois les actions **D 1** et **D 2**, une fois pour chacun de ses rois.

Formez ensuite une nouvelle ligne de dominos et un nouveau tour de jeu peut commencer.

Il y a 12 tours de jeu pour les parties à 3 ou 4 joueurs, 6 tours seulement à 2 joueurs (puisque chacun joue deux fois à chaque tour).

Règles de connexion :

Les joueurs doivent construire un royaume de 5x5 cases (un domino est constitué de 2 cases).

Pour pouvoir poser son domino, le joueur doit :

- ♦ soit le connecter à sa tuile de départ (le domino de départ peut être considéré comme un joker, n'importe quel paysage peut être collé à ce domino),
- ♦ soit le connecter à un autre domino en faisant correspondre au minimum 1 paysage (horizontalement ou verticalement uniquement).



Dans le cas où il est impossible de venir ajouter un domino à son royaume en respectant les règles ci-dessus, le domino est défaussé et ne vous rapportera aucun point.

Tous vos dominos doivent tenir dans un espace de 5x5 cases. En cas de mauvaise anticipation, un à plusieurs dominos pourraient ne plus être exploitables et seront défaussés. Ils ne vous rapporteront alors aucun point.

Fin du jeu

Lorsque les derniers dominos sont placés en ligne, les joueurs jouent un dernier tour en n'effectuant que l'action **D 1**.

Chaque joueur devrait avoir devant lui un royaume de 5x5 cases. (Certains royaumes peuvent être incomplets si le joueur a été obligé de défausser des dominos - voir plus haut.)

Chacun va calculer les points de prestige de son royaume de la façon suivante :

- ☞ Un royaume est constitué de différents DOMAINES (groupe de cases connectées horizontalement ou verticalement du même type de paysage).
- ☞ Chaque domaine rapporte autant de points de prestige que son NOMBRE DE CASES multiplié par le NOMBRE DE COURONNES (voir au dos de la règle) présentes sur le domaine.
- ☞ Il peut y avoir plusieurs domaines du même type de paysage dans un même royaume.
- ☞ Un domaine sans couronne ne rapporte rien.
- ☞ Chaque joueur additionne les points rapportés par chacun de ses domaines, le résultat de cette

addition lui donne son score final.

Le joueur qui a le plus haut score gagne la partie.

En cas d'égalité, le joueur qui a construit le domaine le plus étendu (peu importe que ce domaine possède des couronnes ou pas), remporte la partie.

En cas de nouvelle égalité, celui qui a le plus de couronnes remporte la partie.

Si les joueurs n'arrivent toujours pas à se départager, ils remportent tous la victoire.



Règles additionnelles optionnelles

☞ **Dynastie** : Jouez 3 manches de suite. À la fin des 3 manches celui qui a cumulé le plus de points lors des 3 manches remporte la partie.

☞ **Empire du milieu** : Marquez 10 points de bonus si votre château se retrouve au centre de votre royaume.

☞ **Harmonie** : Marquez 5 points de bonus si votre royaume est complet (aucun domino défaussé).

☞ **Le Grand Duel** : À 2 joueurs, après une ou deux parties de découverte, les véritables champions s'affrontent en bâtissant des royaumes de plus grande taille : utilisez LA TOTALITÉ des dominos pour construire un royaume de 7x7 cases ! (il sera utile de prendre un papier et un crayon pour calculer votre score final.)

Vous pouvez cumuler ces différentes possibilités en fonction de vos préférences.



Spielmaterial

- 1 Spielregel
- 4 Startplättchen
- 4 3D-Schlösser (je 1 in rot, gelb, grün und blau)
- 48 Dominosteine
- (mit Landschafts- und Zahlenseite)
- 8 Könige aus Holz
- (je 2 in rot, gelb, grün und blau)

Einleitung

Du bist der Herrscher eines Königreiches und auf der Suche nach Ländereien, um es zu vergrößern. Getreide-, See-, Gebirgs-Felder u. v. m. gilt es zu entdecken, um die besten Landschaften zu erschließen. Allerdings erheben auch andere Herrscher Anspruch auf dieselben Ländereien...

Hinweis: Vor dem ersten Spiel werden die 4 Schlösser wie in der Abbildung zusammengesetzt.



Spielziel

Verbinde deine Dominosteine so, dass ein 5-mal 5 Felder großes Königreich entsteht, das dir die meisten Prestigepunkte einbringt.

Vorbereitung

☞ Die Spielschachtel wird wie im Bild dargestellt platziert.

☞ Je nach Spielerzahl erhält jeder

♦ bei 2 Spielern 2 Könige seiner Farbe,

♦ bei 3 oder 4 Spielern 1 König seiner Farbe.

☞ Jeder Spieler erhält ein Startplättchen (1 Feld) und das Schloss in seiner Farbe. Er legt das Plättchen offen vor sich hin und stellt sein Schloss darauf.

☞ Alle Dominosteine werden mit der Zahlenseite nach oben gut gemischt und in die Spielschachtel einlage gelegt, die den Vorrat zum Nachziehen bildet.



- ♦ 2 Spieler: 24 Dominosteine werden benötigt (und 24 zufällige unbesehen beiseite gelegt.)
- ♦ 3 Spieler: 36 Dominosteine werden benötigt (und 12 zufällige unbesehen beiseite gelegt.)
- ♦ 4 Spieler: Alle 48 Dominosteine werden benötigt.

☞ **A** Entnimmt dem Vorrat bei 2 oder 4 Spielern 4 Dominosteine und bei 3 Spielern 3 Dominosteine und legt sie mit der Zahlenseite nach oben neben der Spielschachtel bereit. Diese Dominosteine werden in aufsteigender Reihenfolge sortiert, beginnend mit der niedrigsten Zahl, die am nächsten zur Schachtel platziert wird. Dreht die Dominosteine nun auf die Landschaftsseite um.

☞ **B** Ein Spieler mischt alle Könige verdeckt in seinen Händen und lässt einen nach dem anderen herausfallen. Ein zum Vorschein gekommener König wird sofort von seinem Besitzer auf einen noch freien Dominostein gestellt. Auf jedem Dominostein kann nur genau 1 König stehen, sodass der Schlussspieler keine Wahl mehr hat. (Im Spiel zu zweit wählt jeder Spieler insgesamt 2 Dominosteine mit seinen 2 Königen aus.)

☞ **C** Sind alle Dominosteine besetzt, werden gleich viele aus dem Vorrat nachgezogen und bilden wie oben beschrieben eine neue Reihe daneben.



Spielrunde

Die Spielerreihenfolge wird durch die Königspolition in der Dominostein-Reihe ermittelt.

Der Spieler, dessen König von der Schachtel aus gesehen auf dem 1. Dominostein steht, beginnt und muss folgende Aktionen ausführen:

D 1: Den besetzten Dominostein in sein Königreich eingliedern (Anlegeregeln beachten!).

D 2: Seinen König auf einen freien Dominostein der neu gebildeten Reihe setzen.

Anschl. ist der Spieler an der Reihe, dessen König auf dem 2. Dominostein steht, seine beiden Aktionen auszuführen usw. bis hin zum letzten Spieler.

Im Spiel zu zweit ist jeder 2-mal an der Reihe: Je König mit den Aktionen **D 1** und **D 2**.

Danach wird eine neue Dominostein-Reihe ausgelegt, und die nächste Runde kann beginnen.

Im 3- oder 4-Spieler-Spiel werden 12 Runden, im 2-Spieler-Spiel nur 6 Runden gespielt (da jeder pro Runde 2-mal an der Reihe ist).

Anlegeregeln:

Die Spieler bauen ein 5-mal 5 Felder großes Königreich (1 Dominostein besteht aus 2 Feldern).

Um seinen Dominostein platzieren zu können, muss ihn der Spieler

- ♦ entweder an sein Startplättchen angrenzend legen (das wie ein Joker zählt und an das jede beliebige Landschaftsart angelegt werden darf), oder
- ♦ an einen anderen Dominostein so anlegen, dass mind. 1 gleiche Landschaftsart (waagrecht oder senkrecht) angrenzt.



Kann weder die eine noch die andere Anlegeregeln berücksichtigt werden, darf der Dominostein nicht angelegt werden sondern wird aus dem Spiel entfernt. Hierfür werden keine Punkte vergeben.

Alle Dominosteine eines Königreiches müssen in ein 5-mal 5 Felder großes Raster passen. Bei ungünstiger Vorausplanung kann es vorkommen, dass Dominosteine ganz oder teilweise aus diesem Raster fallen und daher sofort entfernt werden müssen. Auch hierfür gibt es keine Punkte.

Spielende

Sobald die letzte Dominostein-Reihe mit Königen besetzt ist, folgt noch eine Schlussrunde, in der jeder Spieler ausschl. Aktion **D 1** durchführt.

Jeder Spieler sollte nun vor sich ein Königreich von 5-mal 5 Feldern ausliegen haben. (Manche Königreiche können unvollständig sein, wenn der Spieler Dominosteine ungenutzt ablegen musste, s. o.)

Die Prestigepunkte eines Königreiches errechnen sich wie folgt:

- ☞ Jedes Königreich setzt sich aus verschiedenen Gebieten zusammen, d. h. einer Gruppe waagrecht oder senkrecht verbundener Felder derselben Landschaftsart.
- ☞ Der Wert eines Gebiets ergibt sich aus der Anzahl seiner Felder multipliziert mit der Summe darin enthaltener Kronen (siehe Rückseite der Spielregel).
- ☞ Innerhalb eines Königreiches kann es mehrere separate Gebiete der gleichen Landschaftsart geben.
- ☞ Ein Gebiet ohne Kronen bringt keine Punkte.

Die Summe aller Gebietswertungen eines Königreiches ergibt dessen Gesamt-Prestigepunkte.

Der Spieler mit der höchsten Gesamt-Prestigepunktzahl gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand gewinnt von den am Gleichstand beteiligten Spielern derjenige mit dem größten einzelnen Gebiet (unabhängig davon, ob darin Kronen enthalten sind).

Besteht auch hier Gleichstand, gewinnt der Spieler mit der höchsten Anzahl an Kronen im gesamten Königreich.

Ansonsten teilen sich alle beteiligten Spieler den Sieg.



Optionale Zusatzregeln

☞ **Dynastie:** Es werden 3 Runden in Folge gespielt. Wer am Ende der 3 Runden insgesamt die meisten Prestigepunkte errungen hat, gewinnt das Spiel.

☞ **Reich der Mitte:** Ist das Schloss eines Spielers bei Spielende im Zentrum seines Königreichs, erhält er dafür 10 Prestigepunkte.

☞ **Harmonie:** Für ein vollständiges Königreich (ohne ungenutzt abgeworfenem Dominostein) werden zusätzlich 5 Prestigepunkte vergeben.

☞ **Das große Duell:** Nach 1-2 Einführungsspielen treffen im 2-Personen-Spiel die mächtigsten aller Herrscher aufeinander und duellieren sich bei der Erschaffung noch größerer Königreiche von 7-mal 7 Feldern! Hierzu werden im Rahmen von 12 Runden sämtliche 48 Dominosteine verbaut. (Zur Ermittlung der Gesamt-Prestigepunktzahl dürfen sich die Herrscher selbstverständlich mit einem Griffel und einer Wachstafel behelfen.)

Diese optionalen Zusatzregeln können je nach Geschmack beliebig miteinander kombiniert werden.



Contenuto:

- 4 tessere di partenza
- 4 castelli in 3D (1 rosa, 1 giallo, 1 verde, 1 blu)

- 48 tessere "domino" (su un lato un paesaggio e sull'altro lato un numero)
- 8 Re in legno di quattro colori (2 rosa, 2 gialli, 2 verdi, 2 blu)

Introduzione

Sei un Signore desideroso di espandere il proprio Reame, esplori tutti i territori, campi di grano, laghi, montagne...per trovare gli appezzamenti migliori. Ma altri Signori bramano di possedere gli stessi territori.

N.B.: prima di iniziare la partita assemblate i 4 castelli.



Scopo del Gioco

Connetti le tue tessere "domino" per ottenere un reame di 5 x 5 caselle che abbia anche la somma maggiore di punti vittoria.

Preparazione

Collocate la scatola del gioco come mostrato dall'esempio qui di fianco.



Ogni giocatore prende:

- ◆ se in 2 giocatori due Re del proprio colore

- ◆ se in 3 o 4 giocatori un Re del proprio colore.

Ogni giocatore prende una tessera di partenza (quella quadrata) e il castello del proprio colore. Piazza la tessera a faccia in sù davanti a sé e vi colloca sopra il suo castello.

Tutte le tessere "domino" vengono mescolate con il lato numerato visibile e poi messe a caso nel loro alloggiamento della scatola determinando così la dotazione del gioco:

- ◆ in 2 giocatori si scartano 24 tessere scelte a caso e si giocherà con le restanti 24;

◆ in 3 giocatori si scartano 12 tessere scelte a caso e si giocherà con le restanti 36;

◆ in 4 giocatori si utilizzano 48 tessere (cioè tutta la dotazione.)

A Prelevate dalla dotazione la quantità di tessere pari al numero dei Re in gioco (cioè 3 tessere per 3 giocatori e 4 per 2 o 4 giocatori) e disponetele a lato della scatola con la faccia numerata visibile. Queste tessere devono essere disposte in ordine crescente (il numero più basso appoggiato alla scatola); poi giratele dal lato del paesaggio.

B Un giocatore prende in mano i Re, li meschia e li rivela uno alla volta. Quando compare il vostro Re, collocatelo su una tessera libera della sequenza. Su una tessera può esserci soltanto un Re. L'ultimo giocatore, evidentemente, non avrà possibilità di scelta (ad es. in due giocatori ciascuno sceglie 2 tessere, una per ciascun Re).

C Quando tutte le tessere sono state occupate, formate una nuova sequenza pescando le tessere con la stessa modalità.



Turno di gioco

L'ordine in cui si gioca è determinato dalla posizione dei re nella sequenza delle tessere; il giocatore che ha posato il Re sulla prima tessera (quella più vicina alla scatola) inizia e deve effettuare le seguenti mosse:

D 1: Aggiungere la tessera scelta al proprio reame rispettando le regole della connessione.

D 2: Scegliere una nuova tessera originando una nuova sequenza e posarvi sopra il proprio Re.

Proseguendo, tocca al giocatore in postazione sulla seconda tessera ad eseguire le due mosse; poi si continua fino a che l'ultimo giocatore avrà posato il Re sull'ultima tessera.

In 2 giocatori, ciascuno effettuerà due volte le mosse **D 1** e **D 2**, usando ogni volta uno dei suoi due Re.

Formate quindi una nuova sequenza di tessere e comincerà un nuovo turno.

Nelle partite con 3 o 4 giocatori ci sono 12 turni; in quelle con 2 giocatori i turni sono soltanto 6 perché ciascun giocatore gioca due volte nel turno.

Regole di connessione:

I giocatori devono assemblare un reame di 5 x 5 caselle (una tessera è formata da 2 caselle).

Per poter giocare la sua tessera il giocatore deve:

- ♦ o collegarla alla sua tessera di partenza (la tessera di partenza può essere considerata un jolly a cui collegare qualunque paesaggio)
- ♦ o collegarla a un'altra tessera facendo combaciare come minimo almeno un paesaggio (però soltanto in senso verticale o orizzontale).



Quando è impossibile aggiungere una tessera al proprio reame rispettando le regole, la tessera viene scartata e non farà guadagnare punti.

Tutte le tessere devono restare all'interno di uno spazio di 5 x 5 caselle. Se in conseguenza di un piazzamento sbagliato ci si trova impossibilitati a giocare ci sarà obbligati a scartare una o più tessere e a non ottenere alcun punto.

Fine del gioco

Dopo aver piazzato l'ultima sequenza di tessere, i giocatori effettuano un ultimo turno eseguendo soltanto la mossa **D 1**. Ogni giocatore dovrebbe avere davanti a sé un reame di 5 x 5 caselle. (Alcuni reami possono risultare incompleti se il giocatore ha dovuto scartare alcune tessere; vedi sopra).

Si conteggiano i punti del valore del proprio reame in questo modo:

- ☞ Un Reame è costituito da diversi DOMINI (gruppo di caselle con lo stesso paesaggio collegate fra loro). Ogni dominio conferisce tanti punti quanti derivano dalla moltiplicazione del numero di caselle per il NUMERO DI CORONE presenti sullo stesso dominio (vedi esempio sul retro del regolamento) presenti sullo stesso dominio.
- ☞ All'interno di un reame possono esserci più domini con lo stesso tipo di paesaggio.
- ☞ Un dominio senza costruzioni non dà punti.
- ☞ Ogni giocatore somma i punti ottenuti in ciascun dominio e il totale è il suo punteggio finale. Il punteggio più alto determina la vittoria.

In caso di parità il giocatore che assembla il dominio più esteso (con il maggior numero di caselle) sarà il vincitore. Poco importa che in questo dominio ci siano corone o meno.

In caso di ulteriore parità, vince chi ha il maggior numero di corone.

Se comunque lo spareggio non ha esito positivo, la vittoria viene assegnata ad entrambi.



Regole opzionali aggiuntive

- ☞ **Dinastia:** giocate 3 manche di seguito. Alla fine della terza chi ha il punteggio più alto vince.
- ☞ **Regno di mezzo:** guadagnate 10 punti aggiuntivi se il vostro castello si trova al centro del vostro reame.
- ☞ **Armonia:** guadagnate 5 punti se il vostro reame è completo (nessuna tessera è stata scarata).
- ☞ **Il Grande Duello:** per 2 giocatori. Dopo una o due partite di prova, i veri campioni si sfidano costruendo dei reami di grandi estensioni. Usate Tutte le tessere domino per costruire un reame di 7 x 7 caselle! (Sarà opportuno prendere carta e penna per calcolare il punteggio finale!)

Queste ulteriori possibilità possono essere aggiunte a vostro piacimento.



Material de juego

- 4 piezas de inicio
- 4 castillos en 4 colores
- 48 fichas de dominó (con un lado de terreno y un lado numerado)
- 8 reyes de madera en 4 colores (2 rosas, 2 amarillos, 2 verdes y 2 azules)

Presentación

Tú eres un rey en busca de nuevas tierras para expandir tus dominios. Para conseguirlas debes explorar todas las tierras, campos de trigo, lagos y montañas en busca de los mejores terrenos. Pero cuidado porque otros reyes también codician estas tierras...

Nota: antes de la primera partida, deberéis montar los cuatro castillos.



Objetivo

Conectar tus piezas de dominó formando una cuadrícula de 5x5 para construir tu reino y conseguir el máximo número posible de puntos de prestigio.

Preparación del juego

Colocad la caja del juego tal como se indica en la imagen de la derecha.

Cada jugador coge:

- ◆ En partidas de 2 jugadores: dos reyes de su color.
- ◆ Con 3-4 jugadores: un rey de su color.

Cada jugador coge una pieza de inicio (cuadrada) y el castillo de su color. A continuación coloca su pieza de inicio bocarriba delante de él y pone el castillo sobre ella.

Todas las piezas de dominó se mezclan con la cara numerada hacia arriba y se colocan al azar en la caja para formar la pila de robo.

- ◆ Partidas de 2 jugadores: antes de empezar a jugar, se retiran 24 fichas al azar y se dejan a un lado. Se usan las 24 restantes para jugar.
- ◆ Partidas de 3 jugadores: se retiran al azar 12

fichas de dominó y se juega con las 36 restantes.

◆ Partidas de 4 jugadores: se usan las 48 fichas de dominó.

A Se cogen tantas fichas de dominó como reyes hay en juego (es decir, 3 fichas de dominó en una partida de 3 jugadores y 4 fichas de dominó en una partida de 2 o 4 jugadores). Se ponen todas con la cara con el número hacia arriba encima de la mesa y se colocan en fila en orden ascendente empezando con el número más bajo al lado de la caja. Una vez colocadas se les da la vuelta para mostrar la cara con el tipo de territorio.

B Una vez ordenados los territorios de la ronda, un jugador coge todos los reyes en sus manos, los mezcla y los saca de uno en uno al azar. Cuando el rey de un jugador aparece, éste debe colocarlo sobre una ficha de la hilera a su elección. Sólo puede haber un rey sobre cada ficha. Esto significa que el último rey en salir no tiene elección y debe coger la única ficha que quede disponible. En una partida de dos jugadores cada jugador conseguirá 2 fichas de dominó, una por cada uno de sus reyes.

C Cuando todas las fichas de dominó han sido escogidas, se forma una nueva línea añadiendo nuevas fichas de la misma manera.



Turno de juego

El orden de juego es determinado por las posiciones de los reyes sobre la línea de fichas de dominó.

El jugador cuyo rey está sobre la primera ficha de dominó de la línea (la más cercana a la caja) empieza.

Él debe jugar las siguientes acciones:

D 1: Añadir la ficha de dominó escogida a su reino siguiendo las reglas de conexión.

D 2: Escoger una nueva ficha de dominó de la nueva línea y marcarla poniendo su rey sobre ella.

Entonces, es el turno del jugador que tiene su rey en la siguiente ficha de dominó quien debe realizar sus dos acciones. Se juega así hasta que el último jugador ha hecho sus dos acciones y no quedan fichas de la fila inicial.

En partidas a dos jugadores cada jugador hará las acciones **D 1** y **D 2** dos veces, una por cada uno de sus reyes..

Entonces, se forma una nueva línea y se juega el siguiente turno.

El juego se juega a 12 turnos en partidas con 3-4 jugadores y sólo a 6 turnos en partidas de 2 jugadores (ya que cada jugador juega dos veces en cada turno).

Reglas de conexión:

Los jugadores deben construir su reino formando una cuadrícula de 5x5 cuadrados (cada ficha está compuesta por 2 cuadrados).

Para poder jugar sus fichas de dominó el jugador puede:

- ♦ Conectar la ficha de dominó a su ficha inicial



(que se considera un comodín y puede conectarse con cualquier tipo de territorio).

O

- ♦ Conectar la ficha de forma que uno de sus lados al menos coincida con un terreno del mismo tipo de una ficha ya jugada anteriormente (horizontal o verticalmente).



Si un jugador no puede añadir una ficha de dominó a su reino siguiendo estas reglas, debe descartarla y no conseguirá puntos por ella al final de la partida.

Todas las fichas de dominó deben entrar en una cuadrícula de 5x5. Si debido a una mala planificación una o más fichas no pueden colocarse dentro de ella, deben descartarse.

Fin del juego

Cuando la última ficha de dominó se ha alineado, los jugadores jugarán un último turno pero una vez cogida la ficha de territorio no colocarán su rey de nuevo.

Entonces cada jugador debería tener una cuadrícula de 5x5 formando su reino. (Algunos reinos pueden estar incompletos si un jugador ha sido forzado a descartar alguna ficha de dominó durante la partida).

Entonces, cada jugador calcula los puntos de prestigio de su reino de la siguiente manera:

- ☞ Un reino está compuesto de diferentes PROPIEIDADES, esto es cada grupo de cuadrados del mismo tipo de terreno conectados entre sí (los cuadrados que se tocan sólo por una esquina no se consideran conectados).

☞ Cada propiedad dará a su propietario tantos puntos de prestigio como el **NÚMERO DE CUADRADOS** que la forma multiplicado por el **NÚMERO DE CORONAS** que contiene.

☞ Un jugador puede tener más de una propiedad de un mismo tipo en su reino.

☞ Una propiedad sin coronas no da ningún punto de prestigio.

La puntuación final de un jugador es la suma de los puntos de prestigio de todas sus propiedades.

El jugador con más puntos de prestigio será el ganador del juego.

En caso de empate el jugador que tenga la propiedad más extensa (incluya coronas o no) será el ganador.

Si aun así persiste el empate, ganará el jugador que posea más coronas en su reino. En caso de triple empate, compartirán la victoria.



Reglas opcionales

☞ **Dinastía:** se juegan 3 partidas consecutivas. Al final de la tercera, el jugador que haya sumado más puntos gana el juego.

☞ **El reino Medio:** ganas 10 puntos adicionales si tu castillo está en el centro de tu reino al final de la partida.

☞ **Armonía:** ganas 5 puntos adicionales si tu reino está completamente ocupado (no has descartado ninguna ficha de dominó).

☞ **Duelo por el poder:** con dos jugadores, tras una o dos partidas de práctica, los verdaderos campeones pueden desafiarse a construir los reinos más grandes. Para ello jugarán construyéndolos dentro de una cuadrícula de 7×7 (para contar la puntuación final puede ser útil disponer de papel y lápiz).

Los jugadores pueden decidir combinar entre sí estas reglas según sus preferencias.



Conteúdo:

- 4 peças iniciais
- 4 castelos 3D (1 rosa, 1 amarelo,
1 verde, 1 azul)

- 48 dominós (lado numerado e
um lado de paisagem)
- 8 reis de madeira em 4 cores (2
rosa, 2 amarelos, 2 verdes, 2 azuis)

Introdução

És um Rei à procura de novos territórios para expandir o teu reino. Deves explorar diferentes terrenos: campos de trigo, lagos, montanhas, aldeias, florestas e jardins, para encontrar os melhores lotes. Mas cuidado, há outros Reis que cobiçam estas terras...

Objetivo do jogo

Construir um reino numa grelha de 5x5, ligando os dominós com terrenos iguais. Quanto mais terrenos e coroas o jogador tiver, mais pontos ganha.



Preparação do jogo

Coloca-se a caixa do jogo da seguinte forma:

Cada jogador retira:

- ♦ Partida de 2 jogadores: dois reis da sua cor.
- ♦ Partida de 3 ou 4 jogadores: um rei da sua cor.



Cada jogador retira uma peça inicial (um único quadrado) e o castelo da sua cor. Coloca a peça voltada para cima à sua frente e em cima dela um castelo.

Baralham-se os dominós e colocam-se na caixa com o número voltado para cima, para formar o monte da bisca:

- ♦ Partida de 2 jogadores: utilizam-se 24 dominós tirados à sorte.
- ♦ Partida de 3 jogadores: utilizam-se 36 dominós tirados à sorte.
- ♦ Partida de 4 jogadores: utilizam-se os 48 dominós.

A Bisca-se o número de dominós correspondente ao número de reis em jogo (i.e., 3 dominós numa partida de 3 jogadores, e quatro dominós numa partida de 2 ou 4 jogadores). Colocam-se ao lado da caixa, com os números voltados para cima. As peças devem ser ordenadas por ordem crescente (o número mais baixo é sempre o que fica mais perto da caixa). Por último, viram-se as peças e os jogadores vêem o lado dos terrenos.

B Na primeira ronda, e apenas nesta ronda, um dos jogadores pega em todos os reis. Depois, cada jogador tira da sua mão, à sorte, um dos reis e coloca-o sobre uma peça dominó à escolha (nesta ronda, pode ser que os jogadores não coloquem os seus próprios reis).

Só pode haver um rei em cada peça, o que significa que o último jogador não tem escolha. Deve colocar o rei na peça disponível. (Numa partida de 2 jogadores, cada jogador escolhe 2 dominós, um por cada um dos seus reis).

C Quando todos os dominós tiverem sido escolhidos, forma-se uma nova fila, biscando novas peças.

Colocam-se por ordem crescente ao lado da fila



em que estão os reis. Viram-se estas novas peças, para mostrarem as paisagens. Os jogadores vêm agora duas filas com dominós, numa delas os reis estão colocados em cima das peças.

Como se joga?

A ordem do jogo é determinada pela posição dos reis na fila de dominós.

Começa o jogador cujo rei está na primeira peça da linha (a mais próxima da caixa). Executa as seguintes acções:

D 1: Acrescenta o dominó onde está o seu rei ao seu território, de acordo com as regras de construção.

D 2: Escolhe uma peça da nova fila de dominós, onde coloca o seu rei.

Depois, é a vez do jogador cujo rei está colocado na segunda peça da fila. Executa as mesmas duas acções, e assim por diante, até que o último jogador tenha concluído a sua jogada.

Depois, forma-se uma nova fila de dominós e começa uma nova ronda.

Numa partida de 2 jogadores, cada jogador executa as acções **D 1** e **D 2** duas vezes, uma vez por cada um dos seus reis. No fim, forma-se uma nova fila de dominós e começa uma nova ronda.

Numa partida de 3 ou 4 jogadores, jogam-se 12 rondas. Numa partida de 2 jogadores, jogam-se apenas 6 rondas (uma vez que cada jogador joga duas vezes por turno).

Regras de construção:

O jogador deve construir um território com a configuração de 5x5 (cada dominó é composto por dois quadrados).



Para colocar o seu dominó, o jogador deve:

♦ Ligá-lo à peça inicial (o dominó inicial pode ser considerado uma peça wild – qualquer paisagem pode ser ligada a esta peça).

♦ Ou ligá-lo a outro dominó cuja paisagem coincida com pelo menos 1 das suas paisagens (só pode ser colocado na horizontal ou na vertical).



Se, de acordo com estas regras o jogador não puder acrescentar o dominó ao seu território, a peça deve ser descartada. Todos os dominós devem encaixar na grelha de 5x5. Se, devido a um mau planeamento, uma ou mais peças não couberem, são descartadas. O jogador não recebe quaisquer pontos por elas.

Fim do jogo

Quando os últimos dominós estiverem alinhados junto à caixa, joga-se a última ronda. Cada jogador deve ter à sua frente uma grelha de 5x5, que forma o seu reino. (Alguns reinos podem não estar completos, caso o jogador tenha sido obrigado a descartar dominós – ver acima).

Cada jogador calcula os seus pontos da seguinte forma:

☞ Um reino é composto por diferentes TERRITÓRIOS; quadrados com o mesmo tipo de terreno, ligados horizontal ou verticalmente.

☞ Conta-se o número de territórios ligados a outros e multiplica-se pelo número de coroas que aparecem naquele território.

☞ Pode haver várias coroas no mesmo território.

☞ Um território sem nenhuma coroa não oferece pontos.

Por exemplo, se o jogador tiver 7 quadrados de floresta e 3 coroas nessa floresta, multiplica 7×3 , com o resultado de 21. Se tiver 9 lagos, mas nenhuma coroa, não recebe nenhum ponto.

Somam-se os resultados dos vários territórios. O jogador com a pontuação mais alta é o vencedor.

Em caso de empate, o jogador com a propriedade mais extensa (com o maior número de quadrados) é o vencedor. Se ainda assim houver jogadores empatados, o jogador com mais coroas ganha o jogo.

Em último caso, se continuarem empatados, os jogadores partilham a vitória.



Regras adicionais

☞ **Dinastia:** Joga-se 3 vezes de seguida. No final das três partidas, o jogador com mais pontos vence o jogo.

☞ **O Reino Central:** o jogador ganha 10 pontos adicionais se conseguir colocar o castelo no centro do seu território.

☞ **Harmonia:** o jogador ganha 5 pontos adicionais se o seu território estiver completo (sem nenhuma peça ter sido descartada).

☞ **O Poderoso Duelo:** Com 2 jogadores. Depois de uma ou duas partidas de ensaio, os verdadeiros campeões batem-se por construir os maiores reinos: utilizam-se TODOS os dominós para construir um território de 7×7 .

Os jogadores podem misturar estas diferentes variantes, de acordo com o que preferirem.



Inhoud:

- 4 starttegels
- 4 kastelen in 3D (1 roze, 1 gele, 1 groene, 1 blauwe)

- 48 dominostenen (1 landschapszijde, 1 genummerde zijde)
- 8 houten koningen in 4 kleuren (2 roze, 2 gele, 2 groene, 2 blauwe)

Inleiding

U bent een Heer die nieuwe gronden wil verwerken om zijn rijk uit te breiden. Korenvelden, meren, bergen ... Alles moet verkend worden om de beste percelen te lokaliseren. Maar er zijn ook andere heren die dezelfde gronden begeren als u...

Let op : bouw de 4 kleine kastelen vooraleer met het spel te beginnen.



Doel van het spel

Verbind uw dominostenen om een koninkrijk van 5x5 te verkrijgen en er ook voor te zorgen zoveel mogelijk prestigepunten te behalen.

Voorbereiding

Plaats de speldoos zoals hiernaast afgebeeld:



Elke speler neemt:

- ♦ met 2 spelers: twee koningen van zijn kleur
- ♦ met 3 en 4 spelers: een koning van zijn kleur

Iedere speler neemt een starttegel (een vierkant) en het kasteel van zijn kleur. Hij plaatst de tegel met zichtbare zijde bovenaan voor zich uit en plaatst er zijn kasteel op.

Alle dominostenen worden zorgvuldig gemengd met de genummerde zijde bovenaan en daarna willekeurig in het inzetstuk van de doos geplaatst dat als reserve van het spel zal dienen:

- ♦ met 2 spelers: verwijder eerst op willekeurige wijze 24 domino's die terzijde gelaten worden. Er zal dus met de 24 resterende dominostenen gespeeld worden.

♦ met 3 spelers: verwijder eerst op willekeurige wijze 12 domino's die terzijde gelaten worden. Er zal dus met de 36 resterende dominostenen gespeeld worden.

♦ met 4 spelers: men gebruikt alle 48 dominostenen.

A Neem hetzelfde aantal dominostenen als het aantal koningen in het spel (dat wil zeggen drie dominostenen voor 3 spelers en vier voor 2 of 4 spelers) en plaats ze naast de doos met de genummerde zijde zichtbaar. Deze domino's moeten in oplopende volgorde op een rij worden gerangschikt (het kleinste getal altijd het dichtst bij de doos). Draai ze vervolgens om zodat de landschapszijde zichtbaar wordt.

B Een speler neemt de koningen in zijn hand, mengt ze en trekt ze één voor één uit zijn hand. Als uw koning verschijnt, plaatst u hem op een vrije domino in de rij. Er mag maar één koning per domino geplaatst worden. De laatste speler zal dus niet mogen kiezen. (Met 2 spelers zal elk speler dus 2 dominostenen kiezen, één voor elk van zijn koningen).

C Als alle dominostenen gekozen zijn, wordt er een nieuwe rij gevormd, op dezelfde manier als de voorgaande.



Spelverloop

De spelvolgorde wordt bepaald door de positie van de koningen op de rij met domino's.

De speler van wie de koning op de 1ste domino staat (het dichtst bij de doos) begint. Hij moet dan de volgende acties ondernemen:

D 1: De gekozen domino toevoegen op zijn koninkrijk met eerbied voor de verbindingsregels.

D 2: Een nieuwe dominosteen kiezen in de nieuwe rij en er zijn koning op plaatsen.

Daarna is het de beurt aan de speler die zich op de tweede domino bevindt om deze 2 acties te ondernemen, enzovoort tot de speler van wie de koning zich op de laatste dominosteen bevindt.

Als er 2 spelers zijn, zal elke speler de acties **D 1** en **D 2** tweemaal ondernemen, een keer voor elk van zijn koningen.

Vorm daarna een nieuwe rij dominostenen en begin een nieuwe spelronde.

Er zijn 12 spelrondes als er met 3 of 4 spelers gespeeld wordt, en slechts 6 rondes voor 2 spelers (aangezien elke speler twee keer per ronde speelt).

Verbindingsregels:

De spelers moeten een koninkrijk van 5x5 vakken vormen (een dominosteen bestaat uit 2 vakken). Om een domino te kunnen plaatsen, moet de speler:

- ♦ hetzij zijn domino verbinden met zijn starttegel (de startdomino kan worden beschouwd als een joker, om het even welk landschap kan ermee verbonden worden)
- ♦ hetzij hem met een andere domino verbinden



met minstens een overeenstemmend landschap (enkel horizontaal of verticaal).



Als de bovenstaande regels het onmogelijk maken om een domino toe te voegen aan zijn koninkrijk, dan wordt de dominosteen verwijderd en worden er geen punten gescoord.

Al uw dominostenen moeten binnen een ruimte 5x5 vakjes passen. In geval van slechte anticipatie, kan het gebeuren dat één of meerdere domino's niet meer uitgebuit kunnen worden. Die zullen dus ook verwijderd worden zonder punten op te leveren.

Eind van het spel

Als de laatste domino's op een rij geplaatst zijn, spelen de spelers een laatste ronde maar dan alleen de fase **D 1**.

Elke speler zou dan een koninkrijk van 5x5 vakken voor zich moeten hebben. (Sommige rijken kunnen onvolledig zijn als de speler gedwongen werd om dominostenen te verwijderen - Zie hierboven)

Elke speler berekent het aantal prestigeepunten in zijn koninkrijk als volgt:

- ☞ Een koninkrijk bestaat uit verschillende DOMEINEN (groep verticaal of horizontaal verbonden vakken met hetzelfde type landschap).
- ☞ Elk domein brengt evenveel prestigeepunten op als het AANTAL VAKKEN in dat domein, vermenigvuldigd door het AANTAL KRONEN (zie achterkant regels) die in dat domein aanwezig zijn.
- ☞ Er kunnen verschillende domeinen van het-

zelfde type landschap aanwezig zijn in hetzelfde koninkrijk.

- ☞ Een domein zonder kroon brengt niets op.
- ☞ Elke speler telt de punten op die door zijn verschillende domeinen behaald werden en berekent zo zijn eindscore.

De speler met de hoogste score wint het spel.

In geval van een gelijkspel, is het de speler met het grootste grondgebied (ongeacht of dit grondgebied kronen bezit of niet) die wint.

Als het dan nog gelijk staat, is het de speler met de meeste kronen die wint.

En als de spelers daarna nog gelijk staan, dan behalen ze allen de overwinning.



Optionele aanvullende regels

- ☞ **Dynastie:** Speel 3 volledige spelrondes na elkaar. Degene die de meeste punten gescoord heeft aan het einde van 3 rondes, wint de partij.
- ☞ **Middenrijk:** Behaal 10 bonuspunten als uw kasteel in het midden van uw grondgebied terecht komt.
- ☞ **Harmonie:** Behaal 5 bonuspunten als uw koninkrijk volledig is (als er geen enkele domino verwijderd werd).
- ☞ **Het Grote Duel:** met 2 spelers, na een of twee ontdekkingsrondes zullen de echte kampioenen een tweestrijd aangaan en grotere koninkrijken bouwen: gebruik ALLE dominostenen om een koninkrijk van 7x7 vakken te bouwen! (Het zal misschien handig zijn om potlood en papier te nemen om uw definitieve score te berekenen.)

U kunt deze verschillende opties naar wens combineren.



Компоненты

- 4 начальных тайла
- 48 костяшек домино (на одной стороне — ландшафт, на другой — число)

- 4 3D-модели замков (1 розовый, 1 жёлтый, 1 зелёный, 1 синий)
- 8 деревянных королей 4 цветов (2 розовых, 2 жёлтых, 2 зелёных, 2 синих)

ВВЕДЕНИЕ

Чтобы расширить границы своего королевства, вам понадобится исследовать пшеничные поля, горы и озёра. Но не забывайте, что на эти земли претендуете не только вы...

Примечание: Перед первой игрой соберите все 4 3D-модели замков.



Цель игры

Присоединяйте костяшки домино друг к другу, чтобы построить королевство площадью в 5x5 квадратов и получить как можно больше очков!

Подготовка к игре:

☞ Положите коробку, как показано на рисунке справа.

☞ Каждый берёт:

◆ при игре с 2 участниками: двух королей своего цвета.

◆ при игре с 3 или 4 участниками: одного короля своего цвета.

☞ Возьмите начальный тайл (квадратный) и замок своего цвета. Положите начальный тайл перед собой лицевой стороной вверх и поставьте на него модель замка.

☞ Перемешайте костяшки стороной с числом вверх и расположите их в случайном порядке во вкладыше коробки:

◆ при игре с 2 участниками: случайным образом выберите 24 костяшки домино и отложите их в сторону. В игре используйте только оставшиеся 24 костяшки домино.

◆ при игре с 3 участниками: случайным образом выберите 12 костяшек домино и отложите их в



сторону. В игре используйте только оставшиеся 36 костяшек домино.

◆ при игре с 4 участниками: в игре используйте все 48 костяшек домино.

☞ **A** Возьмите столько костяшек домино, сколько королей в игре (3 костяшки домино — при игре с 3 участниками и 4 — при игре с 2 или 4 участниками). Положите их стороной с числом вверх рядом с коробкой. Затем расположите их в порядке возрастания (костяшка домино с наименьшим числом должна быть ближе всего к коробке) и переверните их стороной с ландшафтом вверх.

☞ **B** Один из игроков берёт в руку всех королей в игре, перемешивает их и вынимает их из руки по одному. Получив своего короля, поместите его на любую свободную костяшку домино. На одной костяшке домино может находиться только один король. Игрок, получивший своего короля последним, вынужден поместить его на последнюю свободную костяшку домино. (При игре с 2 участниками, каждый участник выбирает 2 свободные костяшки домино — по одной для каждого из двух королей).

☞ **C** Затем возьмите такое же количество костяшек домино и выложите их на стол по тем же правилам (сторонай с ландшафтом вверх в порядке возрастания чисел на обратной стороне) справа от уже выложенных.



Ход игры

Порядок хода определяется расположением королей на костяшках домино.

Игру начинает участник, чей король находится на ближайшей к коробке костяшке домино. Он должен выполнить следующие действия:

Д 1: Добавить выбранную костяшку домино (на которой находится король своего цвета) к своему королевству в соответствии с правилами присоединения.

Д 2: Выбрать костяшку домино из другой (горизонтальной) “линии”, поместив на неё своего короля.



Далее ход переходит к участнику, чей король находится на второй костяшке домино от коробки и так далее, пока последний участник не выполнит свои два действия.

При игре с 2 участниками каждый из них выполняет указанные выше действия **Д 1** и **Д 2** дважды (за каждого из своих королей).

Затем выложите недостающее количество костяшек домино по описанным в разделе «Подготовка к игре» правилам и начните новый раунд.

Игра состоит из 12 раундов при игре с 3 или 4 участниками и из 6 раундов — при игре с 2 участниками (т.к. игроки совершают каждое действие дважды).

Правила присоединения

Игроки пытаются построить королевство площадью в 5x5 квадратов (каждая костяшка домино разделена на две квадратные половинки). Чтобы выложить костяшку домино, игрок должен:

♦ Либо присоединить её к начальному тайлу (начальный тайл — особенный, так как к нему можно присоединить костяшку домино с любым ландшафтом),

♦ Либо присоединить её к другой костяшке домино с совпадающим ландшафтом хотя бы на одной из её двух половинок (только горизонтально или вертикально).



Если вы не можете выложить присоединить костяшку домино к своему королевству в соответствии с этими правилами, вы должны сбросить её (вы не получаете за неё очков).

Ваши костяшки домино не должны выходить за площадь королевства — 5x5 квадратов. В противном случае вы должны сбросить такие костяшки домино (они не приносят вам очков).

Конец игры

Как только игроки выложат все костяшки домино из коробки, они разыгрывают последний раунд, но совершают только первое из двух действий — **Д 1**.

Перед каждым игроком должно оказаться королевство площадью в 5x5 квадратов. (Королевство может быть незаконченным, если игрок ранее был вынужден сбросить костяшки домино — см. выше).

Затем игроки подсчитывают очки за своё королевство следующим образом:

☞ Королевство состоит из разных ОБЛАСТЕЙ (присоединённые друг к другу квадраты с одним и тем же ландшафтом).

☞ Каждая такая область приносит вам количество очков, равное произведению ЧИСЛА КВАДРАТОВ, из которых она состоит, и ЧИСЛА КОРОН, изображённых на этой области.

☞ В вашем королевстве может быть несколько областей с одинаковым ландшафтом.

☞ Область, на которой нет ни одной короны, не приносит очков.

☞ Каждый игрок подсчитывает вместе все свои очки.

Побеждает игрок с наибольшим количеством очков.

В случае ничьей побеждает игрок, в королевстве которого находится область с самой большой площадью (вне зависимости от того, сколько на ней корон).

Если между игроками всё ещё ничья, побеждает тот, у кого больше корон.

Если ничья так и не была разрешена, игроки разделяют победу.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

☞ **Династия:** Разыграйте 3 раунда. После третьего раунда побеждает игрок с наибольшим количеством очков.

☞ **Срединное королевство:** Получите 10 дополнительных очков, если ваш замок находится в самом центре вашего королевства.

☞ **Гармония:** Получите 5 дополнительных очков если вы закончили своё королевство (не сбросили ни одной костяшке домино).

☞ **Большая дуэль:** Для игры с 2 участниками. После нескольких пробных игр соперники пытаются построить самое грандиозное королевство: используйте в игре ВСЕ костяшки домино, чтобы построить королевство площадью в 7×7 квадратов (для удобства записывайте свои очки на листе бумаги).

Вы можете сочетать разные варианты игры на свой вкус.

© 2016 Blue Orange. Kingdomino and Blue Orange are trademarks of Blue Orange. Game published and distributed under license by Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Made in China. Designed in France. www.blueorangegames.eu

© 2016 Blue Orange. Kingdomino et Blue Orange sont des marques de Blue Orange. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Made in China. Designed in France. www.blueorangegames.eu

© 2016 Blue Orange. Kingdomino und Blue Orange sind Markenzeichen von Blue Orange. Veröffentlichung und Vertrieb des Spiels unter der Lizenz von Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankreich. Hergestellt in China. Entwickelt in Frankreich. www.blueorangegames.eu

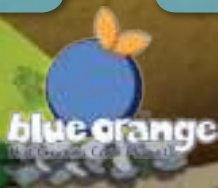
© 2016 Blue Orange. Kingdomino e Blue Orange sono marchi depositati di Blue Orange. Il gioco è pubblicato e distribuito su licenza di Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Francia. Prodotto in Cina. Ideato in Francia. www.blueorangegames.eu

© 2016 Blue Orange. Kingdomino y Blue Orange son marcas registradas de Blue Orange. Juego publicado y distribuido por Blue Orange, pasaje Jean Lamour 97, 54700 Pont-à-Mousson, Francia. Fabricado en China. Diseñado en Francia. www.blueorangegames.eu

© 2016 Blue Orange. Kingdomino e Blue Orange são marcas registradas da Blue Orange. Distribuído sob licença da Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, França. Fabricado na China. Desenvolvido na França. www.blueorangegames.eu

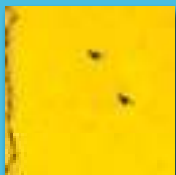
© 2016 Blue Orange. Kingdomino en Blue Orange zijn merknamen van Blue Orange. Spel gepubliceerd en verspreid onder licentie van Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankrijk. Vervaardigd in China. Ontworpen in Frankrijk. www.blueorangegames.eu

© 2016 Blue Orange. Kingdomino и Blue Orange – торговые марки Blue Orange. Игра издана по лицензии Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Сделано в Китае. Разработано во Франции. www.blueorangegames.eu





Kingdomino™



x 21



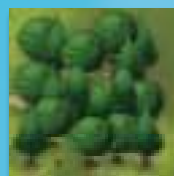
x 5



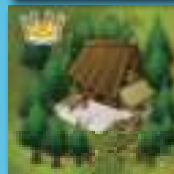
x 12



x 6



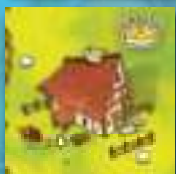
x 16



x 6



x 10



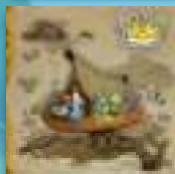
x 2



x 2



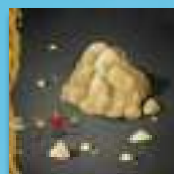
x 6



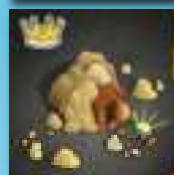
x 2



x 2



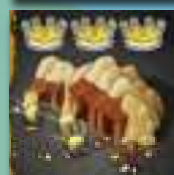
x 1



x 1



x 3



x 1