

Kingdomino

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!



Építs egy 5x5-ös királyságot, legyen a tiéd a legértékesebb birodalom!



Importálja: GémKer-Gémklub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30. www.gemker.hu

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

A JÁTÉK TARTALMA:

- 4 kezdőlapka
- 4 háromdimenziós kastély (1 rózsaszín, 1 sárga, 1 zöld, 1 kék), amelyeket az első játék előtt össze kell rakjatok.
- 48 dominó (egyik oldalán táj, másikon számozás)
- 8 királyfigura négy színben (2 rózsaszín, 2 sárga, 2 zöld, 2 kék)

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.

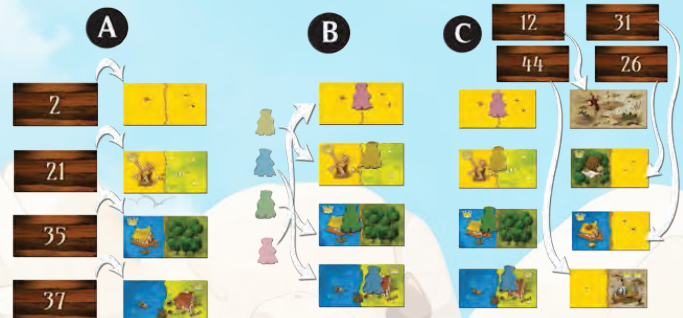
– Keverjétek össze a dominókat, és helyezétek a dobozba a képen látható módon. Ez lesz a húzópakli.

1

Tegyétek a(z egyik) megmaradt kezdőlapkát

- 3 fős játéknál a dobozban lévő 36. dominó mögé
- 2 fős játéknál a dobozban lévő 24. dominó mögé

– Ezután vegyetek el a húzópakliból annyi 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 (lásd „A” lépés).

– Az egyik játékos vegye a kezébe az összes királyfigurát, keverje össze őket alaposan, majd véletlenszerűen, egyesével tegye ki őket. Amikor egy játékos királya 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-egyet). („B” lépés)

– Miután a dominókat kiválasztottátok, húzzatok újabb lapkákat a dobozból a korábbiak szerint („C” lépés).

A JÁTÉK MENETE

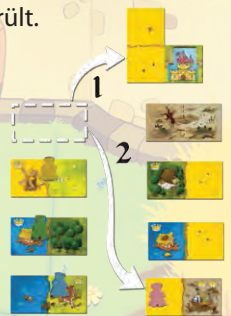
A játékosok sorrendjét a királyaik elhelyezkedése határozza meg.

Az a játékos kerül először sorra, akinek a királya az első (a dobozhoz legközelebbi) dominóra került.

A következő akciókat kell végrehajtania:

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

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 négy személyes 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.

2

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 játékvégi 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 hajtja végre. A játék végére minden játékos előtt kialakul egy 5x5-ös terület. (Előfordulhat, hogy egyes királyságok nem teljesek, ha a játékosuk kénytelen volt egy vagy több dominót eldobni a játék során – lásd feljebb.)

Ezután minden játékos az alábbiak szerint összeszámolja, 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.

Példa az értékelésre:



Figyelem! A város kezdőlapka csak illesztésnél számít dzsókernek, értékeléskor semleges, azaz nem növeli és nem köti össze a mellette 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:** játésszatok 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 párbaja:** két játékos számára. Egy pár gyakorló játék után vállalkozhattok rá, hogy két 7x7-es területen álló királyságot építsetek fel – az összes dominó felhasználásával (érdemes papírt és írószerszámot készenlétben tartani, hogy a játékvégi pontszámítást rögzítsétek).

Ezek a játékváriációk tetszőlegesen kombinálhatók.

TÁJTÍPUSOK

Hat különböző táj van a játékban, minden négyzeten 0–3 korona kapott helyet. A leggyakoribbtól a legritkábbig ezekkel találkozhatok:

Gabonamező / 26 négyzet
x21 üres mező
x5 mező malommal (1 koronás)

Erdő / 22 négyzet
x16 üres mező
x6 mező favágók kunyhójával (1 koronás)

Tó / 18 négyzet
x12 üres mező
x6 mező horgász kunyhóval (1 koronás)

Legelő / 14 négyzet
x10 üres mező
x2 mező kis tanyával (1 koronás)
x2 mező nagy tanyával (2 koronás)

Mocsár / 10 négyzet
x6 üres mező
x2 mező varázslótanonc sátrával (1 koronás)
x2 mező varázslómester sátrával (2 koronás)

Hegy / 6 négyzet
x1 üres mező
x1 mező kis bányával (1 koronás)
x3 mező közepes méretű bányával (2 koronás)
x1 mező nagy bányával (3 koronás)