

Kingdomino™

KEZDETEK

Bruno Cathala
Cyril Bouquet



Játékszabály

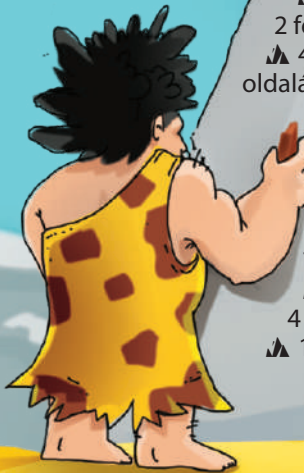
Segíts a törzsednek terjeszkedni a vulkánokból kitörő tűz erejével. Gyűjtsd össze a körülötted található nyersanyagokat: mamutokat, halakat, kovaköveket és gombákat. Töborozz vakmerő ősembereket, hogy gyarapítsd a törzsedet és bővítsd a vadászterületedet!

A Kingdomino: Kezdetekben 3 játékmód van. A legjobb játékmódot eléréséhez 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.



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 számozás)
- ▲ 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

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 tegyétek a doboz mellé, számozott oldalukkal felfelé. A dominókat rendezzék számaik szerint növekvő sorrendbe, a legalacsonyabb sorszámú legyen a dobozhoz a legközelebb, majd fordítsátok fel őket.

B. Válogassátok szét a tűzjelölőket a tűzek száma szerint (1, 2 vagy 3 tűz), majd tegyétek 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 elfogynak 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 tábortüzek begyújtására 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 gyújt 1 tüzet.



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



■ 3 kráteres vulkán:
1 négyzet távolságra
gyújt 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 **tűzlehelvezési szabályait**.

TŰZLEHELVEZÉSI 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

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 nyersanyagoknak).

■ 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 ősemberekkel. A következő szabályok vonatkoznak erre az új játékmódra.

Előkészületek

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

Azután:

■ A barlangtáblát helyezétek a dominósorok fölé.

■ Keverjétek meg az ősemberlapkákat, és képpel lefelé tornyozzátok fel őket a tábla bal oldalán található négyzetre. Az első 4 ősemberlapkát – képpel felfelé – helyezétek a számukra kijelölt mezőkre a barlangtáblán.



Játékmenet

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

EGY ŐSEMBER TOBORZÁSA

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

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

VAGY

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

Dobd el a toborzáshoz használt nyersanyagokat.

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

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

Ősember

A területeden található ősember jólétpontokat érhetnek.

Összesen 22 ősember van a játékban:

- 14 vadász és gyűjtögető
- 8 harcos

Vadászok és gyűjtögetők

Mind a 7 féle vadász és gyűjtögető ősemberlapkából 2 darab van (összesen 14). A vadászok és gyűjtögetők 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 szobrász 5 pontot ad minden kovakőért, ami az őt körülvevő 8 négyzet egyikén található.

A harcosok

3 féle harcos van a játékban:

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

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

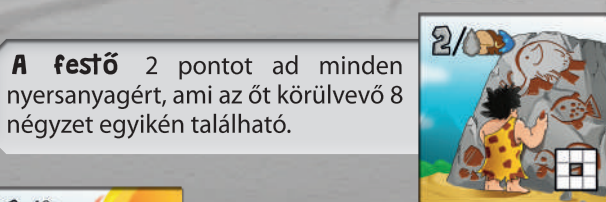
Egy horda annyi jólétpontot ér, amennyi a harcosok létszámának és az összesített erejüknek a szorzata. Az összesített erejükhöz add össze a harcoslapkákon található számokat.

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

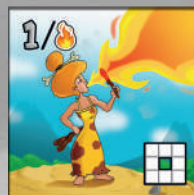
Példa: A képen látható egy horda és egy magányos harcos. A horda 12 pontot ér (4 erő x 3 harcos). A magányos harcos 1 pontot ér (1 erő x 1 harcos).

A játék vége

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



A festő 2 pontot ad minden nyersanyagért, ami az őt körülvevő 8 négyzet egyikén található.



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

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



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



Ne felejtsetd! Ebben a játékmódban nincsenek totemlapkák.

Kiegészítő és választható szabályok a 3 játékmódhoz

■ **A tűz birodalma:** Kapsz 10 pontot, amennyiben a kunyhód a kiépített területed közepén található. Akkor is megkapod a 10 pontot, ha nem sikerült befejezned a területet (egy vagy több dominót eldobni kényszerültél a játék folyamán), de a kunyhód az 5x5-ös befejezetlen vadászterület közepén van.

■ **Homo Habilis:** Kapsz 5 pontot, amennyiben sikerült teljesen kitölteni az 5x5-ös területet, azaz nem dobtál el egy dominót sem.



■ Kétfős szabályok – Újkőkorszak

A 2 fős játékban a törzsfőnökök még nagyobb területek kialakításán munkálkodnak. Használják mind a 48 dominót, hogy 7x7-es területeket alkossanak. Ehhez a szabályok megegyeznek az eddigiekkel, néhány apró kivétellel:

Előkészületek

A játékosok 1 helyett 2-2 törzsfőnökfigurát vesznek el egy színből.



A játék menete

■ 2 fős játékban a kezdőjátékos a **játék elején** vagy az 1-es és 4-es dominókat választja vagy a 2-es és 3-as (a dobozhoz képest fentről lefelé számolva) dominókat. A másik játékos a maradék két dominót veszi el.

■ A játékosok a „**Dominó lehelyezése**” és az „**Új dominó választása**” akciókat 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

