



# Kingdomino

## A JÁTÉK TARTALMA:

- 4 kezdőlapka
- 4 háromdimenziós kastély (1 rózsaszín, 1 sárga, 1 zöld, 1 kék)
- 48 dominó (egyik oldalán táj, másikon számozás)
- 8 fakirály 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 áhíznak!

## A JÁTÉK CÉLJA

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



Importálja: Gémklub Kft. 1092 Budapest, Ráday u 30 [www.gemklub.hu](http://www.gemklub.hu)

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

Döntetlen esetén a legnagyobb alapterületű (legtöbb négyzetből álló) birtokkal rendelkező játékos nyeri a játékot.

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

### JÁTÉKVARIÁCIÓK

– **Dinasztia:** játszatok 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).

Ezek a játékvariációk tetszőlegesen kombinálhatók.



A dominókat tegyék számaik szerint növekvő sorrendbe, a legalacsonyabb sorszámú legyen a dobozhoz legközelebb. Végül fordítsátok át őket táj oldalukra.



– 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 királya után egyet-egyét).

– 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:

**A:** a kiválasztott dominót a területéhez kell illeszteni az illeszkedési szabályok betartásával.

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



## 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 számozott oldalukkal felfelé, és tegyék őket a dobozba, ezzel húzópaklit alakítva belőlük.

- 3 személyes játékban 36 dominót használjatok (a többi a dobozban marad).
- 2 vagy 4 személyes játékban használjátok mind a 48 dominót.

– 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.



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

Gabonamező / 26 négyzet  
x21 üres mező  
x5 mező malommal

Tó / 22 négyzet  
x16 üres mező  
x6 mező horgász kunyhóval

Erdő / 18 négyzet  
x12 üres mező  
x6 mező kunyhóval

Hegy / 14 négyzet  
x10 üres mező  
x2 mező 1 remetelakkal  
x2 mező 2 remetelakkal

Virágoskert / 10 négyzet  
x6 üres mező  
x2 mező 1 tömlőccel  
x2 mező 2 tömlőccel

Falu / 6 négyzet  
x1 üres mező  
x1 mező 1 toronnyal  
x3 mező 2 toronnyal  
x1 mező 3 toronnyal

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 A és B 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).

### Illeszkedési 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, nem jár érte győzelmi pont.

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 dominó is kikerülnek a doboz mellé, minden játékos még egyszer sorra kerül, de már csak az A 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 őt alkotó négyzetek és a rajta álló épület (lásd később) szorzata.

A királyságban több, azonos tájból álló birtok is lehet. Azok a birtokok, amelyeken nem áll épület, nem érnek pontot.

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