

Kingdomino™

ERA GIGANTÓW

Instrukcja

 Bruno Cathala
 Cyril Bouquet



2-5
graczy



8+
wiek



25
min





Zawartość pudełka



- ◆ 1 trójwymiarowy zamek
- ◆ 1 wieża do dobierania płytek
- ◆ 2 brązowe pionki króla
- ◆ 1 startowa płytka
- ◆ 29 płytek domina (12 płytek gigantów, 17 płytek zadań)
- ◆ 6 pionków gigantów
- ◆ 1 notatnik



Ustawienie



♣ Każdy gracz bierze:

- ◆ w grze 2-osobowej: 2 króli wybranego koloru oraz startową płytkę, na której ustawiają swój zamek.
- ◆ w grze 3-,4- lub 5-osobowej: 1 króla wybranego koloru oraz startową płytkę, na której ustawiają swój zamek.

♣ Płytki domina z gry podstawowej i 12 płytek z dodatku należy dokładnie wymieszać stroną z numerami ku górze. Wszystkie płytki wkłada się do wieży do dobierania płytek.

♣ Płytki zadań należy dokładnie potasować obrazkami w dół, a następnie dociągnąć pierwsze 2. Pozostałe można odłożyć do pudełka (nie będą używane podczas tej gry).

Możemy zaczynać.



Rozgrywka



Tak samo jak w grach Kingdomino i Queendomino, w każdej rundzie gracze wybierają nową płytkę domina i dołączają ją do swojego królestwa. W razie wątpliwości co do podstawowych zasad dokładania nowej płytki należy zapoznać się z instrukcją jednej z wymienionych gier.

Poniższe zasady dotyczą tylko nowych reguł, wynikających z używania dodatkowych płytek:

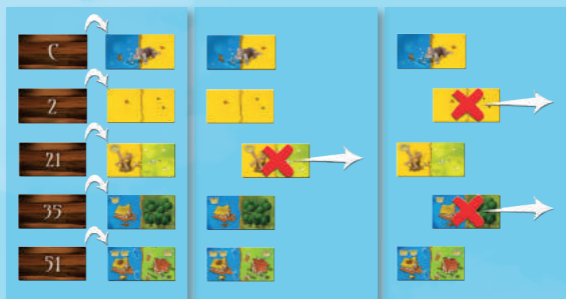
Układanie kolumny z płytek:

Niezależnie od liczby graczy należy ZAWSZE ułożyć kolumnę z 5 płytek domina. Niektóre z nich będą miały nadrukowane litery zamiast liczb. Te z literami muszą być zawsze ułożone w kolejności alfabetycznej i POWYŻEJ najmniejszej liczby. Tak przygotowane płytki się odkrywa. Jeśli w grze bierze udział mniej niż 5 graczy, część płytek należy odrzucić, zanim gracze dokonają wyboru. Ilustracja przedstawia sposób odrzucenia.

5 graczy

2 albo 4 graczy

3 graczy



Przybycie gigantów:

Ważne przypomnienie: Nie możesz odrzucić domina, jeżeli istnieje jakikolwiek dozwolony sposób na przyłączenie go do Twojego królestwa.

Płytki domina z literami sprawiają, że w Twoim królestwie pojawia się gigant – na pewno



go nie przeoczysz na ilustrowanej stronie płytki!

Każdy gracz, który dołoży takie domino do swojego królestwa, MUSI wziąć pionek giganta i zakryć nim dowolną koronę w swoim królestwie (jeżeli w królestwie nie ma widocznych koron w momencie wyboru takiego domina, efekt się pomija). Na koniec gry korony zakryte przez gigantów nie są punktowane.

Abu pozbyć się gigantów:

Na ilustracjach płytek domina ponumerowanych od 49 do 54 widoczne są ślady stóp.

Gracz, który doda taką płytkę do swojego królestwa, może przesunąć jednego z gigantów buszujących w jego królestwie...



do królestwa przeciwnika! Przeciwnik ten musi wybrać jedną z widocznych koron w swoim królestwie i zakryć ją właśnie przekazany pionkiem giganta (jeżeli w królestwie nie ma gigantów w momencie wyboru takiego domina, efekt się pomija).

Zadania:

Podczas gry w podstawową wersję Kingdomino gracze mogą zdecydować się na zagranie z dodatkowymi zasadami: „Królestwo środka” (10 dodatkowych punktów, jeżeli zamek znajduje się w centrum królestwa) lub „Harmonia”

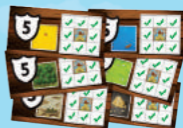
(5 dodatkowych punktów, jeżeli królestwo jest kompletne i żadne domino nie zostało odrzucone). Podczas gry z dodatkiem te dwie zasady nie obowiązują – zamiast tego istnieje możliwość, że zostaną wylosowane jako dodatkowe zadania.

Na początku gry losuje się dwie spośród 17 różnych płytek zadań i odkrywa przed wszystkimi graczami. Każda płytka przedstawia odmienną drogę do zdobycia dodatkowych punktów na koniec gry. To sprawia, że od teraz wasze gry będą zupełnie inne!

Te różne zadania to:

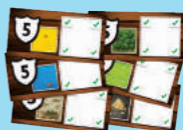
LOKALNE KONSZACHTY:

Każde pole naokoło zamku (zarówno po bokach, jak i po przekątnej) o odpowiednim typie terenu daje 5 dodatkowych punktów.



CZTERY ROGI KRÓLESTWA:

Każde pole w narożnikach królestwa o odpowiednim typie terenu daje 5 dodatkowych punktów.



HARMONIA:

Zdobywasz 5 dodatkowych punktów, jeżeli królestwo jest kompletne i żadne domino nie zostało odrzucone.



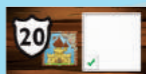
KRÓLESTWO ŚRODKA:

Zdobywasz 10 dodatkowych punktów, jeżeli zamek znajduje się w centrum królestwa (nawet niekompletnego).



ZAGUBIONY NAROŻNIK:

Zdobywasz 20 dodatkowych punktów, jeżeli zamek znajduje się na jednym z 4 narożnych pól królestwa.



MANIA WIELKOŚCI:

Zdobywasz 10 dodatkowych punktów za każdym razem, gdy co najmniej 3 kwadraty z koronami są za sobą połączone w jednej linii – pionowej, poziomej lub ukośnej. Korony mogą się znajdować na różnych typach terenu.



KRÓL JEST NAGI:

Zdobywasz 10 dodatkowych punktów za każdą składającą się z 5 pól posiadłość tylko z polami, lasem, jeziorem bądź łąką, na której nie ma koron.



FOXGAMES

© 2019 Grupa Wydawnicza Foksal sp. z o.o.
ul. Domaniewska 48, 02-672 Warszawa
www.foxgames.pl



© 2016 Blue Orange

Autor gry: Bruno Cathala
Ilustracje: Cyril Bouquet
Wydawca: Michał Herman
DTP: Sławomir Bejda
Tłumaczenie:
Marek Baranowski