

 Bruno Cathala  Cyril Bouquet



2-4



8+



25'

Kingdomino™

PREHISTORIA

Zasady gry

W KINGDOMINO PREHISTORIA rozwijacie swoje plemiona, pozyskując ogień z płynącej lawy. Zbierajcie cenne zasoby: ryby, krzemienie, grzyby i mamuty, by rekrutować nieustraszonych jaskiniowców i poszerzać tereny łowieckie. Niech wasze plemię rośnie w siłę!

W *Kingdomino Prehistoria* dostępne są 3 warianty rozgrywki. Warto poznać je wszystkie w poniższej kolejności:

- 1. Odkrycia**
- 2. Totem**
- 3. Plemię**

Cel gry

Układajcie płytki domina w taki sposób, aby stworzyć tereny łowieckie składające się z obszaru 5 na 5 pól. Zdobywajcie punkty wygody i stwórzcie jak najprzyjemniejsze terytorium dla waszego plemienia.



ELEMENTY GRY

- ▲ 4 kwadratowe płytki startowe
- ▲ 4 trójwymiarowe chatki (różowa, czarna, zielona i niebieska)
- ▲ 8 drewnianych wodzów plemienia (po 2 różowych, czarnych, zielonych i niebieskich).
- ▲ 48 płytek domino (z terenem i liczbą po przeciwnych stronach)
- ▲ 1 plansza jaskini
- ▲ 22 żetony jaskiniowców
- ▲ 4 żetony totemu: 1 mamut, 1 ryba, 1 grzyb, 1 krzemień
- ▲ 49 znaczników zasobów: 16 mamutów, 13 ryb, 11 grzybów, 9 krzemieni
- ▲ 10 żetonów ognia: 5 z 1 płomieniem, 4 z 2 płomieniami, 1 z 3 płomieniami
- ▲ notes do punktacji

1. Wariant: Odkrycia

Przygotowanie gry

Poniższe zasady dotyczą rozgrywki dla 3 lub 4 graczy. Gra 2-osobowa opisana jest na końcu instrukcji. Poznanie gry rozpocznijcie od wariantu *Odkrycia*.

■ Każdy z graczy wybiera swój kolor, a następnie bierze z pudełka:

- ◆ 1 kwadratową płytkę startową i 1 chatkę w swoim kolorze. Gracze kładą płytkę przed sobą ilustracją do góry, a na niej stawiają chatkę.
- ◆ 1 wodza plemienia w swoim kolorze.

■ Płytki domino, po przetasowaniu (stroną z numerem do góry), ułożcie w specjalnej przegródce w pudełku, tworząc w ten sposób stos dobierania.

A. Dobierzcie ze stosu 4 płytki, i rozłóżcie je na środku stołu stroną z numeracją ku górze, w porządku rosnącym (płytkę z najniższym numerem powinna się znaleźć u góry). Następnie odwróćcie płytki na stronę z ilustracją terenu.

B. Powyżej umieśćcie 10 żetonów ognia, podzielcie je na stosy ze względu na ich wartość.

C. Jeden z graczy bierze wszystkich wodzów plemion, miesza je dokładnie w dłoniach, a następnie pojedynczo losuje. Gracz, którego wodz został wylosowany, umieszcza go na dowolnej niezajętej płytce domino. Na każdej płytce może stać tylko jeden wodz. Oznacza to, że ostatni gracz nie będzie miał wyboru, gdzie postawi swojego wodza. W grze 3-osobowej odłóżcie niewybraną płytkę na bok, nie będzie brała udziału w grze.

D. Kiedy umieścicie wszystkich wodzów na płytkach domino, ułóżcie po prawej kolejne 4 płytki, dobierając je ze stosu tak jak w punkcie A.



Przebieg rozgrywki

Kolejność graczy ustalana jest przez pozycję ich wodzów na płytkach domino. Rozpoczyna gracz, którego wódz stoi na pierwszej płytce w kolumnie (tej znajdującej się najwyżej). W swojej turze wykonuje po kolei 2 akcje:

DOŁOŻENIE PŁYTKI DOMINO

Gracz musi dołożyć płytkę domino (na której stoi jego wódz) do swojego terytorium, zgodnie z **zasadami łączenia terenów**.

Zasady łączenia terenów:

Każdy z graczy tworzy swoje terytorium na obszarze o wymiarach 5 na 5 pól – każda płytka domino zajmuje 2 pola.

Aby dołożyć płytkę, gracz musi:

- Połączyć ją ze swoją płytką startową (uważa się ją za jokera i można z nią łączyć każdy typ terenu).
- LUB połączyć ją z dołożoną już płytką domina w taki sposób, aby przynajmniej jeden teren z nowej płytki stykał się z takim samym typem terenu na dołożonej już płytce (poziomo lub pionowo).
- Pamiętajcie, że gracz powinien stworzyć terytorium o wielkości 25 pól (5x5), włączając w to płytkę startową.

Jeżeli gracz nie jest w stanie położyć płytki domino zgodnie z powyższymi zasadami, musi ją odrzucić – nie otrzymuje za nią żadnych punktów.

Jeśli gracz może umieścić płytkę domino zgodnie z zasadami, to **MUSI** to zrobić, niezależnie od tego, czy będzie to dla niego korzystne, czy nie.

WYBÓR NOWEJ PŁYTKI

Gracz musi postawić swojego wodza na wolnej płytce w sąsiedniej kolumnie. Następnie turę wykonuje gracz, którego wódz stoi na drugiej płytce w pierwszej kolumnie, i tak dalej, aż do momentu, gdy wszyscy wykonają swoją turę. Wyłóżcie nową kolumnę 4 płytek. Następnie rozpoczyna się kolejna tura. W rozgrywkach 3- i 4-osobowych, gra trwa 12 tur.



Wulkany

Wulkan to specjalny rodzaj terenu. Wybucha lawą i rozrzuca płomienie powodujące pożary, które plemiona wykorzystują do rozpalania ognisk. Te ogniska lawy będziemy określać mianem płomieni. Terenu z wulkanem nie da się zamieszkać, dlatego na koniec gry nie zapewnią one żadnych punktów.

W grze występują 3 typy wulkanów:



■ Wulkan z 1 kraterem, który wybucha 1 płomieniem w zasięgu **do 3 pól**.



■ Wulkan z 2 kraterami, który wybucha 2 płomieniami w zasięgu **do 2 pól**.



■ Wulkan z 3 kraterami, który wybucha 3 płomieniami w zasięgu **1 pola**.

Kiedy gracz dołoży do swojego terenu płytkę z wulkanem, bierze odpowiedni żeton ognia:



■ 1 krater:
żeton z 1 płomieniem,



■ 2 kratery:
żeton z 2 płomieniami,



■ 3 kratery:
żeton z 3 płomieniami.

Dystans, na jaki rozrzucony jest ogień, oznaczony jest z tyłu każdego żetonu.

Zapoznajcie się z **zasadami umieszczania ognia** i wybierzcie, na którym polu chcecie umieścić żeton.

ZASADY UMIESZCZANIA OGNI

■ Ogień wystrzeliwuje z pola z wulkanem i można go umieścić wyłącznie na polu **bez żetonu ognia lub symbolu ognia**.

■ Ognia **nie można** umieścić na polu z wulkanem.

■ Ogień można umieścić na polu w dowolnym kierunku, nawet na skos.

Jeśli gracz nie może umieścić żetonu ognia zgodnie z zasadami, musi odłożyć go do pudełka. Nie będzie już wykorzystywany do końca gry.



Koniec gry

Gdy zabraknie płytek do przygotowania nowej kolumny, każdy z graczy wykonuje swoją ostatnią turę. Gracze wykonują tylko akcję dołożenia płytki. Po dołożeniu ostatnich płytek każdy gracz powinien mieć przed sobą terytorium o wymiarach 5 na 5 pól (może się jednak zdarzyć, że nie wszystkie terytoria zostaną ukończone, jeśli w trakcie rozgrywki gracze byli zmuszeni odrzucić część płytek). Terytoria podzielone są na różne regiony. Region to grupa pól terenu tego samego typu, połączonych ze sobą bokami, poziomo lub pionowo. Weźcie notes punktacji i obliczcie punkty zdobyte przez graczy.

■ By obliczyć wartość regionu, należy pomnożyć LICZBĘ PÓL (1 pole to połowa całej płytki), z jakiej jest złożony, przez LICZBĘ SYMBOLI OGNIĄ (widniejących na płytkach i żetonach w tym regionie).

W waszym terytorium może znajdować się kilka regionów stworzonych z tego samego typu terenu. Region bez symbolu ognia jest wart 0 punktów.

■ Zsumujcie punkty zdobyte za każdy posiadany region i obliczcie swój wynik. Gracz z najwyższym wynikiem zostaje zwycięzcą.

W przypadku remisu, wygrywa gracz, który utworzył największy region nie musi zawierać symboli ognia). Jeśli nadal jest remis, wygrywa gracz z większą liczbą symboli ognia. Jeśli remis utrzymuje się, remisujący wspólnie zwyciężają.

	M	
	2	
	4	
	6	
	12	
	8	
3		
3/2		
4		
5A		
2L		
1L		
2L		
?		
10		
5		
=	32	



2. Variant: Totem

Rozgrywka w tym wariancie przebiega zgodnie z zasadami wariantu *Odkrycia*, jednak dodatkowo będziecie zbierać cenne zasoby.

Przygotowanie gry

Przygotujcie grę jak w wariancie *Odkrycia*.

➡ Po obróceniu płytek, umieśćcie na każdym polu drewniane zasoby. Na polu z symbolem ognia **nie umieszczajcie** zasobu.

- ◆ Na łące umieśćcie mamuta.
- ◆ Na jeziorze umieśćcie rybę.
- ◆ Na dżungli umieśćcie grzyb.
- ◆ Na kamieniołomie umieśćcie krzemień.
- ◆ Nie umieszczajcie zosobów na pustyni i wulkanach.

Zasoby umieszczajcie na nowych płytkach za każdym razem, kiedy tworzycie kolejną kolumnę z płytek.

Zasoby pozostają na płytkach do końca gry, chyba że zostaną zniszczone przez rozprzestrzeniający się ogień.



■ Wyjmijcie z pudełka 4 żetony totemów i umieśćcie je w pobliżu 2 kolumn płytek, tak by były w zasięgu wszystkich graczy.

Przebieg gry

Po dołożeniu płytki do swojego terytorium, jeśli gracz posiada więcej danego zasobu niż inni gracze, bierze odpowiedni żeton totemu. Jeśli żeton był w posiadaniu innego gracza, zostaje on przekazany.

Uważajcie na ogień! Jeśli żeton ognia zostanie umieszczony na polu z zasobem, to zasób zostaje zniszczony. Należy odrzucić go do pudełka, nie będzie używany do końca gry.

Pamiętajcie!

Jeśli gracz utraci większość w posiadanym zasobie (inny gracz zdobędzie ich więcej lub zasób zostanie spalony), musi przekazać odpowiedni totem osobie, która ma najwięcej zasobów tego typu. W przypadku remisu, gracz oddający decyduje, komu wręczy totem.

Koniec gry

Obliczcie swoje punkty tak, jak w wariantcie **Odkrycia**, a następnie dodajcie punkty za:

■ 1 punkt za każdy zasób znajdujący się na polach w terytorium gracza (symbole na polach służą oznaczeniu miejsca umieszczenia zasobu, **nie są** zasobami).

■ Każdy żeton totemu, który posiada gracz (za posiadanie największej liczby zasobu danego typu) przynosi mu tyle punktów, ile jest na nim pokazane.



3. Wariant: Plemię

Rozgrywka w tym wariantcie przebiega zgodnie z zasadami wariantu: **Odkrycia**, jednak dodatkowo będziecie zbierać cenne zasoby oraz rekrutować jaskiniowców.

Przygotowanie gry

Przygotujcie grę jak w wariantcie **Odkrycia**.

Na płytkach umieśćcie zasoby tak, jak w wariantcie **Totemy** (nie wyjmujcie jednak żetonów totemu z pudełka). Następnie:

■ Połóżcie planszę jaskini nad kolumnami z płytkami.

■ Przetasujcie żetony jaskiniowców, stwórzcie z nich stos i połóżcie go zakrytego po lewej stronie planszy. Odkryjcie 4 wierzchnie żetony i połóżcie je na polach po prawej.



Przebieg gry

W swojej turze, po wykonaniu dwóch akcji: dołożenia płytki i wybraniu nowej, gracz może wykonać trzecią: rekrutacja jaskiniowca.

REKRUTACJA JASKINIOWCA

Po wybraniu nowej płytki, gracz może:

■ odłożyć do pudełka 2 różne zasoby znajdujące się w jego terytorium, by zrekrutować jednego z odkrytych jaskiniowców. Żetony jaskiniowców uzupełniacie na początku tury, kiedy tworzycie nową kolumnę płytek.

Po rekrutacji gracz umieszcza jaskiniowca na wybranym przez siebie polu, na którym **nie ma WULKANU, SYMBOLU OGNI A LUB ZASOBU**. Gracz nie musi umieszczać jaskiniowca na polu, na którym znajdował się zasób odrzucony do jego rekrutacji.

ALBO

■ odłożyć do pudełka 4 różne zasoby, które gracz posiada w swoim terytorium. Może wtedy wybrać dowolnego jaskiniowca znajdującego się w zakrytym stosie. Po wybraniu jaskiniowca, gracz musi przetasować resztę żetonów i odłożyć je na zakryty stos.

Uważajcie na ogień! Jeśli żeton ognia zostanie umieszczony na polu z jaskiniowcem, to żeton jaskiniowca zostaje zniszczony. Należy odrzucić go do pudełka, nie będzie on używany do końca gry.

Jaskiniowcy

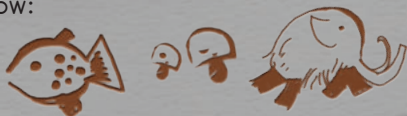
Jaskiniowcy w terytorium gracza zapewniają dodatkowe punkty.

W grze występuje 22 jaskiniowców:

- 14 łowców-zbieraczy,
- 8 wojowników.

Łowcy-zbieracze

W grze występuje 7 typów łowców-zbieraczy, każdy powtarza się dwukrotnie (łącznie 14). Łowcy-zbieracze przynoszą punkty za zasoby, z którymi sąsiadują (w pionie, poziomie czy po skosie).



Pamiętajcie, że tylko drewniane zasoby znajdujące się na polach w terytorium zapewniają punkty. Symbole na polach służą wyłącznie oznaczeniu miejsca umieszczenia zasobu przy wyłożeniu płytki, **nie są** zasobami.



Łowca zapewnia 3 punkty za każdego mamuta, z którym sąsiaduje.

Przykład: Łowca na środku sąsiaduje z 4 mamutami. Zapewnia graczowi 12 punktów. Łowca na dole sąsiaduje z 2 mamutami i zapewnia 6 punktów.



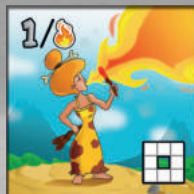
Młoda poławiaczka zapewnia 3 punkty za każdą rybę, z którą sąsiaduje.

Zbieracz zapewnia 4 punkty za każdego grzyba, z którym sąsiaduje.



Rzeźbiarka zapewnia 5 punktów za każdy krzemień, z którym sąsiaduje.

Rysownik zapewnia 2 punkty za każdy dowolny zasób, z którym sąsiaduje.



Połykaczka ognia zapewnia 1 punkt za każdy symbol ognia, z którym sąsiaduje.

Przykład: Połykaczka ognia zapewnia 5 punktów, gdyż sąsiaduje z 5 symbolami ognia.



Szaman zapewnia 2 punkty za każdego jaskiniowca, z którym sąsiaduje.



Wojownicy

W grze występują 3 rodzaje wojowników:

- 4 niewielkich wojowników z małą włócznią o sile 1,
- 3 wojowniczek ze średnią włócznią o sile 2,
- 1 niezdarne wojownik z dużą włócznią o sile 3.

Wojownicy zapewniają punkty wyłącznie, gdy występują jako grupa. Grupa wojowników, to wojownicy, którzy sąsiadują ze sobą w pionie lub poziomie. Grupa przynosi graczowi tyle punktów, ilu wojowników tworzy grupę pomnożoną przez jej siłę, czyli sumę wartości na żetonach (spójrz na przykład).

UWAGA: Samotny wojownik zapewnia graczowi tyle punktów, ile wynosi siła jego włóczni.

Przykład: Gracz posiada grupę 3 wojowników i 1 samotnego wojownika. Grupa zapewnia graczowi 12 punktów (3 wojowników x siła 4), a samotny 1 punkt (1 x siła 1). Łącznie gracz zdobywa 13 punktów.



Koniec gry

Obliczcie punkty tak, jak w wariantcie **Odkrycia**, a następnie dodajcie punkty za jaskiniowców. Pamiętajcie, że zasoby znajdujące się w terytorium, nie przynoszą graczom żadnych punktów.

Pamiętajcie, że w tym wariantcie żetony totemów nie są używane.

Zasady dodatkowe

■ **Imperium ognia:** gracz zdobywa 10 punktów, jeśli jego chatka znajduje się w centrum jego terytorium. Jeśli podczas rozgrywki, gracz nie mógł dołożyć płytki, ale jego chatka znajduje się w centrum nieskończonego układu - otrzymuje punkty bonusowe.

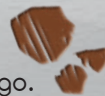
■ **Homo Habilis:** gracz zdobywa 5 punktów, jeśli stworzył terytorium 5x5 i nie musiał odrzucać żadnych płytek.

■ Specjalne zasady w grze 2 osobowej - Neolit:

W grze dwuosobowej wodzowie rozwijają większe terytorium. Podczas rozgrywki użycie wszystkich 48 płytek i stworzcie terytorium o wymiarach 7x7. Zastosujcie poniższe zmiany:

Przygotowanie gry

- Gracze biorą po dwóch wodzów w tym samym kolorze zamiast jednego.
- Weźcie po jednym wodzu każdego z graczy i wylosujcie 1. Ten gracz wybiera, czy umieszcza swoich przywódców na 1. i 4. płytce (położone najwyżej i najniżej w kolumnie) czy na 2. i 3. płytce (położonych pośrodku kolumny).
- Przeciwnik umieszcza swoich przywódców na niewybranych płytkach.



Przebieg gry

- Każdy gracz rozgrywa obie akcje dwukrotnie, za każdego swojego wodza.



© 2021 Blue Orange Edition.
Kingdomino Origins i Blue Orange
to zastrzeżone znaki towarowe Blue
Orange Edition. Gra została wydana
i jest dystrybuowana pod obostrzeniami
licencji zastrzeżonej przez Blue Orange,
97 impasse Jean Lamoir,
54700 Pont-a-Mousson, Francja.
www.blueorangegames.eu



© 2022 Grupa Wydawnicza Foksal sp. z o.o.
ul. Domaniewska 48, 02-672 Warszawa
tel. 22 826 08 82, 22 828 98 08
www.foxgames.pl / www.gwfoksal.pl

Wersja polska

Kierownik projektu: Arek Maj
Redakcja i tłumaczenie: Michał Szewczyk
Koordynacja produkcji: Alicja Arcimowicz
Skład i DTP: Sławomir Bejda
Korekta: Iza Gołdyn

