

TM

קינגדומינו

חוברת הוראות



קינגדומינו

2-4 שחקנים, גילאי 8+

תכולה

4 אריחי פתיחה

4 טירות (1 ורודה, 1 צהובה, 1 ירוקה, 1 כחולה)

48 אריחי דומינו (צד אחד עם שטחים וצד שני עם מספרים)
8 מלכים מעץ ב-4 צבעים (2 ורודים, 2 צהובים, 2 ירוקים, 2 כחולים)

סיפור המשחק

אתם מלכים הרוצים להרחיב את ממלכתכם. עליכם לצבור שטחים: שדות חיטה, מטעים, אחו, אגמים ומכרות. התכנון הטוב ביותר של בניית הממלכה יהפוך אתכם לעשירים ביותר. אבל הזהרו! מלכים אחרים חושקים באותם שטחים...

מטרת המשחק

לבנות ממלכה בתצורה של 5x5 על ידי חיבור אריחי דומינו עם שטחים מאותו הסוג. ככל שהשטחים מאותו הסוג יהיו נרחבים יותר ועליהם יותר כתרים, כך תזכו ביותר נקודות.

המשתתף שיזכה במירב הנקודות ינצח במשחק.

הכנת המשחק

לפני המשחק הראשון יש להרכיב את הטירות.

כל משתתף לוקח:

- **במשחק של 2 שחקנים:**

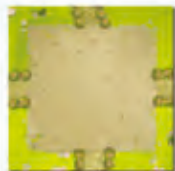
שני מלכים בצבעים שבהר.

- **במשחק של 3-4 שחקנים:**

מלך אחד בצבע שבהר.

- אריח פתיחה (ריבוע בודד)

- טירה בצבע התואם למלך שבהר.



כל משתתף מניח לפניו אריח פתיחה ועליו את הטירה שלו. כעת, הופכים את כל אריחי הדומינו כך שהצד עם המספרים יפנה מעלה, מערבים אותם היטב ומניחים בערימה על השולחן, או במקום הייעודי בקופסה. במשחק של 2 משתתפים משתמשים ב-24 מתוך 48 אריחי הדומינו. במשחק של 3 משתתפים, משתמשים ב-36 ובמשחק בו משחקים 4 משתתפים משתמשים בכל 48 אריחי הדומינו. את האריחים בהם לא משתמשים יש לבחור אקראית ולהניח בצד.

תחילת המשחק

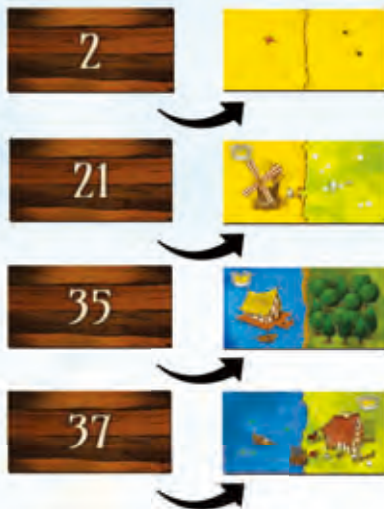
1 סדרו את טור אריחי הדומינו הראשון.

קחו מהמלאי מספר אריחי דומינו בהתאם למספר המלכים במשחק:

• במשחק של 3 משתתפים יש 3 מלכים ולכן לוקחים 3 אריחים.

• במשחק של 2 או 4 משתתפים יש 4 מלכים ולכן לוקחים 4 אריחים.

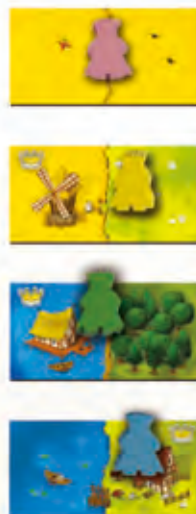
סדרו את האריחים בטור לפי ערכם המספרי מהנמוך לגבוה ואז הפכו אותם, כך שצד השטחים יהיה גלוי.



2 בחרו את סדר התורות עבור

הסבב הראשון.

בסיבוב הראשון בלבד, אחד המשתתפים מחזיק את כל המלכים בידיו, מערבב אותם, ומבלי להציץ מפיל כל פעם מלך אחד באופן אקראי. כל שחקן שהמלך שלו נפל, ממקם אותו על אריח דומינו ריק (בכך הוא בוחר את האריח). על כל אריח דומינו ניתן למקם מלך אחד בלבד. מכאן שלמשתתף האחרון אין אפשרות בחירה והוא מניח את המלך על האריח שנותר. (במשחק של 2 שחקנים, לכל שחקן יש 2 מלכים והוא בוחר 2 אריחים).



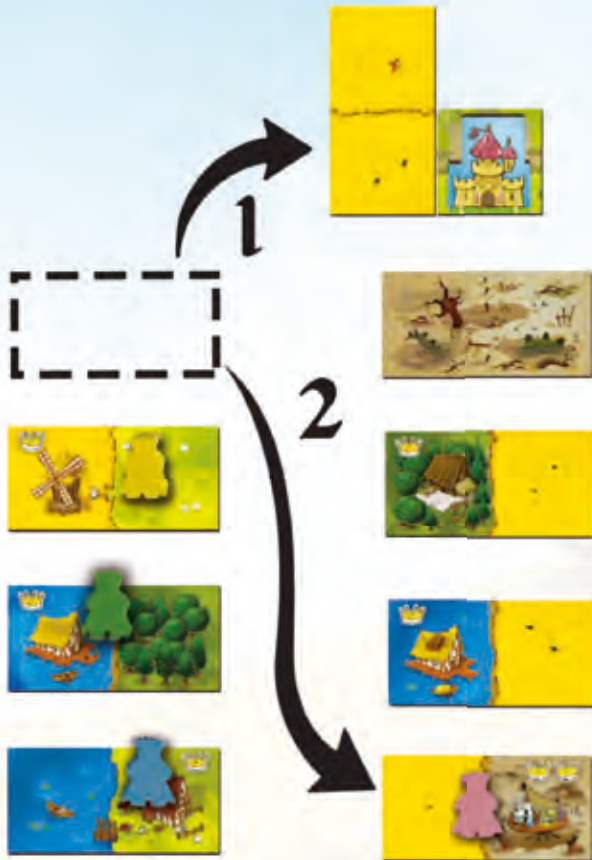
3 סדרו טור נוסף של אריחים.

מסדרים טור נוסף של אריחים לצד הטור הקיים. עושים זאת בדיוק באותו האופן, כלומר מסדרים מהמספר הנמוך לגבוה ואז הופכים.



מהלך המשחק

סדר התורות בכל סבב במשחק נקבע על ידי סידור המלכים בטור אריחי הדומינו. המשתתף שהמלך שלו ממוקם על האריח בעל הערך המספרי הנמוך ביותר ישחק ראשון בסבב הבא. המשתתף שהמלך שלו ממוקם על האריח הבא בתור ישחק שני וכך הלאה.



- בכל תור עליכם לעשות 2 פעולות:
1. להוסיף את אריח הדומינו עליו עומד המלך שלכם לממלכתכם. שימו לב לעשות זאת לפי כללי ההוספה המפורטים בהמשך.
 2. לבחור אריח דומינו מהטור החדש ולהניח עליו את המלך שלכם.

לאחר שכל השחקנים שיחקו בתורם ונותר רק טור אריחים אחד, הסבב הסתיים. כעת, יש ליצור טור אריחי דומינו חדש באותו האופן שעשיתם קודם ולהתחיל סבב חדש. שימו לב שסדר התורות משתנה מסבב לסבב. ממשיכים כך עד שנגמרים אריחי הדומינו והמשחק מסתיים.

כללי ההוספה



1. כל משתתף במשחק בונה ממלכה ששטחה לא יכול לחרוג מ-5X5 ריבועים (כל אריח דומינו מורכב מ-2 ריבועים). לכן, כאשר אתם מוסיפים אריחים לממלכה עליכם לוודא כי גודלה אינו עולה על 5 ריבועים, לאורך או לרוחב.
 2. כאשר מוסיפים אריח עליו להיות צמוד לאריחים קיימים. בסבב הראשון זהו תמיד אריח הפתיחה.
 3. כאשר מצמידים אריח לאריחים קיימים, לפחות שני ריבועי שטח זהים צריכים להשיק, שטח מהאריח הקיים ושטח מהאריח החדש. אריח הפתיחה נחשב אריח שטח פראי וכל סוג שטח יכול להתחבר אליו.
- אם משתתף לא יכול להניח את אריח הדומינו שלו על-פי כללי ההוספה, המשתתף מפסיד אותו. האריח מונח בצד ויוצא מהמשחק.
- בעת הנחת האריחים זכרו שהמטרה במשחק היא לצבור כמה שיותר נקודות. הנקודות נצברות בהתאם לגודל כל שטח ולמספר הכתרים המופיעים עליו, ראו בהמשך פירוט אופן הניקוד.

דוגמאות לכללי ההוספה



סיום המשחק

המשחק מסתיים כשנגמרים האריחים, יש רק טור אריחים אחד ועליו מלכים ואין עוד אריחים ליצור טור נוסף לצידו. בשלב זה המשתתפים מצרפים לממלכתם את אריח הדומינו עליו מונח המלך שלהם. הממלכות אמורות להיות שלמות ומלאות בתבנית של 5X5, אלא אם היו אריחים עליהם המשתתפים היו צריכים לוותר במהלך המשחק מאחר ולא תאמו לכללי ההתאמה.

ספירת הניקוד

- כל שטח מזכה בניקוד על-פי מספר ריבועי השטח הכלולים בו כפול מספר הכתרים המופיעים על-גביו. מספר ריבועי שטח סמוכים יחשבו לשטח אחד, רק במידה והם מכילים את אותו סוג שטח והינם סמוכים ומשיקים. לדוגמה: אם ישנם 5 ריבועי מרעה סמוכים ועליהם 2 כתרים, הניקוד של השטח יהיה שווה 10 ($5 \times 2 = 10$).
- שטח ללא כתרים אינו מזכה בנקודות.
- יכולים להיות מספר שטחים נפרדים מאותו סוג באותה ממלכה. במידה והשטחים לא מחוברים ביניהם, סופרים את הנקודות שלהם בנפרד.

חישוב נקודות לדוגמא



כל משתתף סוכם את הנקודות מכל שטחי הממלכה שלו, והתוצאה הינה הניקוד הסופי שלו. המשתתף שצבר את מספר הנקודות הגבוה ביותר הוא המנצח. במקרה של שוויון, השחקן בעל השטח הגדול ביותר מאותו סוג (בין אם יש בו כתרים או לא) הוא המנצח. אם עדיין יש שוויון, השחקן שצבר הכי הרבה כתרים הוא המנצח. אם עדיין יש שוויון אז מכריזים תיקו.



חוקים נוספים

- שושלת:** שחקן 3 סבבים ברציפות. בתום שלושת הסבבים, השחקן שצבר הכי הרבה נקודות הוא המנצח.
- לב הממלכה:** זכו ב-10 נקודות נוספות אם הטירה שלכם ממוקמת במרכז הממלכה.
- הרמוניה:** זכו ב-5 נקודות נוספות אם השטח שלכם מלא (לא נשארו אריחים מחוץ לממלכה).
- דו-קרב:** ל-2 שחקנים, לאחר משחק או שניים של אימון, משתמשים בכל 48 אריחי הדומינו ומתחרים באותו האופן, מלבד גודל הממלכה שבעת הוא 7×7 .
- אתם יכולים לשלב בין האפשרויות השונות על פי העדפותיכם.

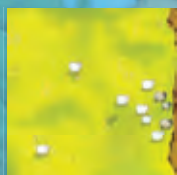
Kingdomino™



x 21



x 5



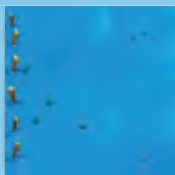
x 10



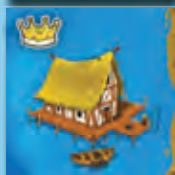
x 2



x 2



x 12



x 6



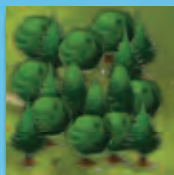
x 6



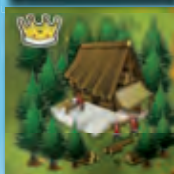
x 2



x 2



x 16



x 6



x 1



x 1



x 3



x 1

KingdominoTM



Rules



www.FoxMind.co.il

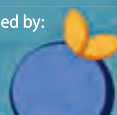
Graphic design: Orit Zohar

מיוצר בסין על ידי פוקסמיינד. משווק בישראל
על ידי פוקסמיינד בע"מ. כפר ורדים, מרווה 12
פ. 513226795, טל' 03-9092034
Made in China by FoxMind. Distributed in
Israel by FoxMind Ltd. Kfar Vradim, Marva 12

 Bruno Cathala
 Cyril Bouquet

Many Thanks to Charlotte Bey for her part
in the Graphic Design of the game

Published by:


blue orange
Hot Games Cool Planet

Kingdomino

Players 2-4 Age 8+

Introduction

You are a King seeking new lands to expand your Kingdom. You must explore the different terrains: wheat fields, lakes, mountains, villages, forests and gardens in order to develop the best territories.

But be careful, as other Kings are also coveting these lands...

Contents:

- 4 starting tiles
- 4 3D castles (1 pink, 1 yellow, 1 green, 1 blue)
- 48 dominoes (1 landscape side, 1 numbered side)
- 8 wooden kings in 4 colors (2 pink, 2 yellow, 2 green, 2 blue)

Object of the Game

The object is to build your kingdom in a 5x5 grid by connecting dominoes with matching terrains. The more matching terrain you have and the more crowns there are, the more points you get.

Set-up

Note: Before your first game, assemble the 4 castles.



Each player takes:

- 2 players game: two kings of their chosen color.
- 3 and 4 players game: one king in their chosen color.

Each player takes a starting tile (a single square) and a castle matching their kings' color.

Place the tile, face up, in front of you and place the castle on it.

Shuffle the dominoes.

Place the dominoes in the box to form the draw pile with the numbers facing out.



- 2 players game: use 24 randomly selected dominoes.
- 3 players game: use 36 randomly selected dominoes.
- 4 players game: use all 48 dominoes.

1 From the draw pile, take the same number of dominoes as the number of kings in play (i.e. three dominoes for a 3 players game and four dominoes for a 2 or 4 players game). Display the dominoes in ascending order (the lowest number is always placed next to the box). Now you are ready to turn the dominoes over to see the terrain side.



2 For the starting turn only, one player takes all the kings in their hand. Then one at a time, players randomly select a king from the hand, and places that king on a domino tile of their choice. (It may not be your own colored king this time around).

Each domino tile can only have one king. This means that the last player to go doesn't have a choice of tile, and must place it on the remaining tile. (In a 2 players game, each player will choose 2 dominoes, one for each of their kings).



3 When all the dominoes have a king on, select new tiles from the front of the draw pile. Place them in ascending order next to the line with the kings on. Turn the new tiles over to reveal the landscape images. You will now have two lines with dominoes, one with kings on.

Playing the Game

The playing order is determined by the position of the kings on the first line of dominoes. The player whose king is placed on the 1st domino closest to the box (the one with the lowest number), starts.

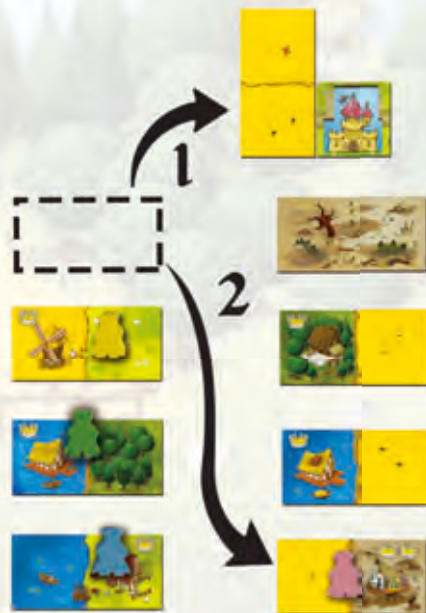
That player must take the following actions:

- 1: Add the domino with their king onto their territory according to the connection rules.
- 2: Choose a new domino in the new line by placing their king on it.

Now, it is the turn of the player whose king is on the second domino to take their two actions, and so on, until the last player has taken their two actions.

Then form a new line of dominoes and a new turn can start. In a 2 players game, each player will take the 1 and 2 actions twice, once for each of their kings. Then form a new line of dominoes and a new turn can start.

The game is played over 12 turns in a 3 or 4 players game, and only 6 turns in a 2 players game (as each player plays twice each turn).





Connection rules

The players must build their kingdom in a 5x5 grid (each domino is composed of two territory squares).

In order to place down their domino, the player must:

- Either connect it to their starting tile (the starting domino can be considered as a wild domino, any terrain can be connected to this domino),
- Or connect it to another domino, matching at least 1 of its terrains (horizontally or vertically only).

If you can't add a domino to your territory following these rules, the domino must be discarded. All your dominoes must fit in a 5x5 grid. If, due to bad planning, one or more of your dominoes does not fit, discard that domino. You do not get points for discarded tiles.



Examples of Connection rules



End of the game

When the last dominoes are lined up, the players will take one last turn. Each player should now have in front of them a 5x5 grid forming their kingdom. (Some kingdoms may not be complete if a player was forced to discard any dominoes – see above).

Now, each player can calculate the points for their kingdoms in the following way:

A kingdom is composed of different TERRITORIES; squares with the same type of terrain, that are connected horizontally or vertically.

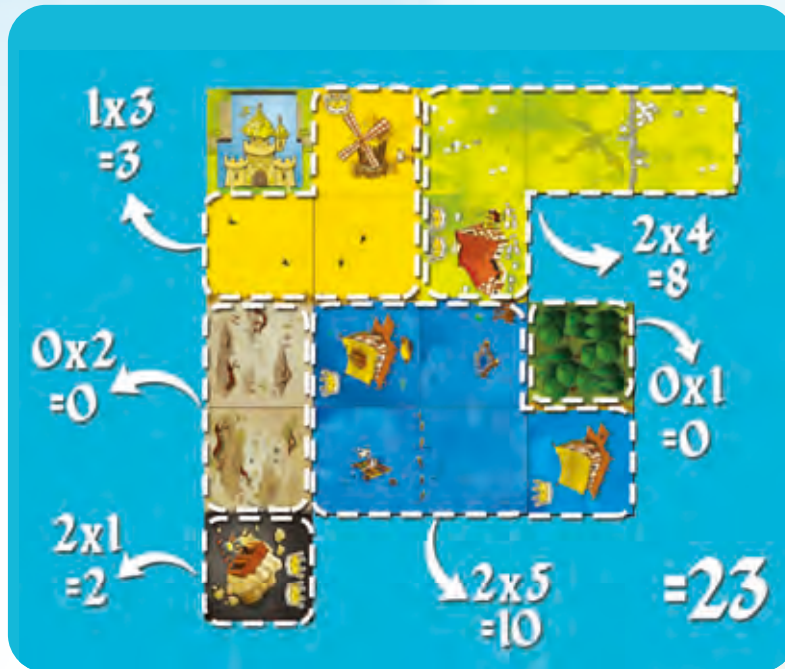
Count the number of connected territory squares and multiply that number of squares by the number of crowns that appear in that territory.

You can have multiple crowns within a territory.

A territory without a crown will give you no points.

For example, if you have 7 forest squares connected and you have 3 crowns in that forest you multiply 7×3 to get a score of 21. If you have 9 lake squares connected but no crowns you will score 0 points.

Add up the scores for each of your territories and the player with the highest score is the winner.



In case of a tie, the player with the biggest territory (with the highest number of squares) wins the game. If it is still a tie, the player who has the most crowns wins the game. If it is still a tie, the players share the victory.



Additional rules

Dynasty: Play 3 rounds in a row. At the end of the 3 rounds, the player with the highest number of points wins the game.

The middle Kingdom: score 10 additional points if your castle is in the center of your territory.

Harmony: score 5 additional points if your territory is complete (no discarded dominoes).

The Mighty Duel: With 2 players. After one or two practice games, the real champions battle to build the largest kingdoms: use ALL the dominoes to build a 7x7 grid.

You can mix these different variants if you want according to what you prefer.