

Kingdomino™

Regras



Bruno Cathala
Cyril Bouquet



PAPERGAMES

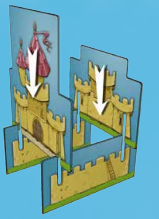
Kingdomino™

Componentes:

- 4 peças iniciais
- 4 castelos (1 rosa, 1 amarelo, 1 verde e 1 azul)
- 48 dominós (um lado com paisagens e um lado com números)
- 8 reis de madeira em quatro cores (2 rosa, 2 amarelos, 2 verdes e 2 azuis)

Introdução

Você é um Nobre procurando novos locais para aumentar seu Reino. Explore todas as terras, campos de trigo, lagos e montanhas na busca pelos melhores locais. Mas tenha cuidado! Outros Nobres também estão interessados nestas áreas...



Importante: antes de sua primeira partida, destaque e monte com cuidado os 4 castelos.

Objetivo

Ligar seus dominós para construir seu reino em um espaço de 5 por 5 quadrados, tentando marcar a maior quantidade de pontos de prestígio.

Preparação

Coloque a caixa como indicado ao lado.



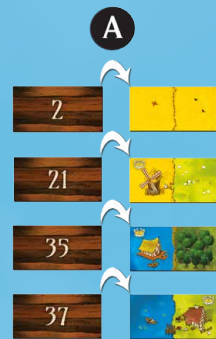
Cada jogador pega:

- ♦ Em partidas com 2 jogadores: dois reis da sua cor escolhida.
- ♦ Em partidas com 3 ou 4 jogadores: um rei da sua cor escolhida.

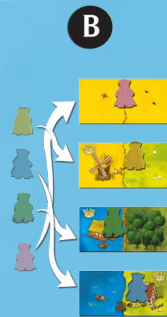
Cada jogador pega uma peça inicial (um quadrado) e o castelo de sua cor escolhida. Cada um coloca sua peça inicial à sua frente, com a face para cima, e coloca o castelo sobre ela. Embaralhe todos os dominós, com os números para cima, e coloque-os, em qualquer ordem, dentro do berço da caixa para formar uma pilha de compras:

- ♦ Com 2 jogadores: remova 24 peças, deixe-as de fora e use as outras 24 peças.
- ♦ Com 3 jogadores: remova 12 peças, deixe-as de fora e use as outras 36 peças.
- ♦ Com 4 jogadores: use todas as 48 peças.

A Agora, pegue da pilha de compras uma quantidade de dominós igual ao número de reis em jogo (três dominós para partidas com 3 jogadores e quatro dominós para partidas com 2 ou 4 jogadores). Deixe essas peças à mostra, próximas da caixa, com os números para cima. Estes dominós devem ser posicionados em ordem crescente (o número menor primeiro e assim por diante). Agora, vire os dominós para mostrar o lado com a paisagem.



B Um jogador pega todos os reis, embaralha e tira um de cada vez de sua mão e entrega para o jogador colocar em um dominó vazio. Quando o seu rei aparecer, coloque-o também sobre um dominó vazio na fila. Cada peça pode ter apenas um rei. Isso quer dizer que o último jogador não terá como escolher (em 2 jogadores, cada jogador escolhe dois dominós, um para cada um de seus reis).



C Quando todos os dominós tiverem sido escolhidos, forme uma nova fila comprando novas peças, como foi feito antes.



Como Jogar

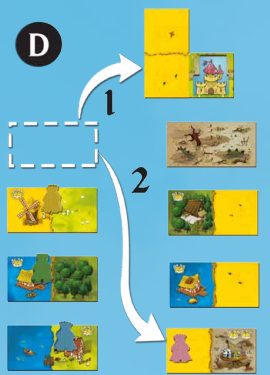
A ordem de jogar é determinada pelas posições dos reis na fila de dominós.

O jogador que tem o primeiro rei na fila começa. Ele deve fazer estas duas ações:

D 1. Adicionar o dominó escolhido em seu território conforme as regras de ligação.

D 2. Escolher um novo dominó na nova fila, colocando seu rei sobre ele.

Agora é a vez do jogador com o segundo rei na fila fazer as duas ações e assim por diante até o último jogador fazer as duas ações dele.



Em partidas com dois jogadores, cada jogador vai fazer as ações **D 1** e **D 2** duas vezes, uma vez para cada um de seus reis.

Agora, forme uma nova fila de dominós e um novo turno começa.

A partida é disputada em 12 turnos com 3 ou 4 jogadores e em apenas 6 turnos com 2 jogadores (pois cada jogador joga duas vezes cada turno).

Como Ligar os Dominós

Os jogadores devem formar um reino em uma área de 5 por 5 quadrados (cada dominó tem 2 quadrados). Para colocar um dominó, o jogador deve:

- ◆ Ligar o dominó à peça inicial (a peça inicial é como um curinga, qualquer paisagem pode ser ligada nele).
- ◆ Ou ligar o dominó a outro dominó com pelo menos um quadrado que combine as paisagens nas duas peças (na vertical ou na horizontal).

Se você não puder adicionar um dominó em seu reino seguindo estas regras, o dominó deverá ser

descartado e você não ganhará pontos por ele.



ligação incorreta

ligações corretas

Todos os seus dominós devem caber em uma área de 5 por 5 quadrados. Se você planejar mal, um ou mais dominós poderão não caber e serão descartados. Você não ganhará pontos por eles.

Final da Partida e Pontuação

Quando os últimos dominós forem posicionados em fila, os jogadores terão um último turno, mas farão apenas a ação **D 1**.

Cada jogador deve ter um reino no formato de 5 por 5 quadrados (alguns reinos podem estar incompletos se um jogador foi forçado a descartar peças - veja acima).

Agora, cada jogador calcula quantos pontos de prestígio conseguiu com seu reino deste modo **E**:

- ◆ Um reino é composto de diferentes **propriedades** (grupos com o mesmo tipo de paisagens ligadas na horizontal ou na vertical).
- ◆ Cada propriedade fornece um número de pontos de prestígio igual ao número de quadrados multiplicado pelo número de coroas que aparece na propriedade (veja exemplo a seguir).
- ◆ Você pode ter várias propriedades com o mesmo tipo de paisagem em seu reino.
- ◆ Uma propriedade sem coroas não dá pontos.
- ◆ Cada jogador soma os pontos de cada propriedade e o resultado é seu placar final.

O jogador com o maior placar é o vencedor. Em caso de empate, o jogador com a propriedade mais extensa (com ou sem coroas) vence a partida.

Se continuar empatado, o jogador com a maior quantidade de coroas vence.

Se ainda estiver empatado, os jogadores dividem a vitória.



Exemplo de Pontuação Final

Regras Opcionais

Dinastia: jogue 3 partidas em sequência. Ao final das 3 partidas, o jogador com o maior número de pontos vence.

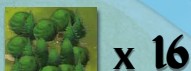
O Reino Central: ganhe 10 pontos extras se seu castelo terminar exatamente no centro de seu reino.

Harmonia: ganhe 5 pontos extras se seu território estiver completo (nenhuma peça descartada).

Duelo Implacável: apenas com 2 jogadores. Após treinar uma ou duas vezes, os verdadeiros campeões batalham para construir o maior dos reinos: use **TODOS** os dominós para construir um reino de 7 por 7 quadrados (papel e caneta podem ser úteis para calcular a pontuação final).

Você pode misturar estas regras adicionais como quiser!

Paisagens e Quantidades



Créditos

Tradução: Lucas Andrade

Revisão: Eduardo Cella e Gabriel C. Schweitzer

Edição e Produção: Eduardo Cella

Diagramação: Gilberto Martimiano Jr.



© 2016 Blue Orange. Kingdomino e Blue Orange são marcas registradas da Blue Orange. Todos os direitos reservados.



PAPERGAMES

© 2016 PaperGames. Produzido e distribuído sob licença da Blue Orange, 97 Impasse Jean Lamour, 54700 - Pont-à-Moussou, França. Todos os direitos reservados.

Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site:

www.papergames.com.br



Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia. (Regras v1.0)