Bruno Cathala Ludovic Maublanc Cyril Bouquet

Kingdomino™ DUEL

Conteúdo

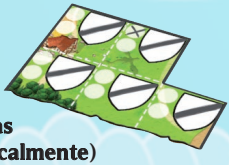
- **4 dados**
- **1 caderno de 100 folhas** (134 Mapas e 66 Livros de Magias)
- **2 lápis**

Introdução

Role os dados, escolha aqueles que preferir e junte-os em pares para criar seus dominós. Dominó por dominó, preencha seu mapa à medida que confia os territórios do seu reino a leais dignitários. Receba favores de feiticeiros para lançar poderosas magias que lhe permitirão governar sem ter que compartilhar.

Kingdomino Duel é um jogo completamente independente que preserva a essência do aclamado Kingdomino original. Neste jogo, em vez de colocar dominós em seu reino, você escolherá dois dados para serem combinados em um único "dominó" que deverá, então, ser desenhado em seu reino.

Resumo



Escolha seus dados e combine-os para montar "dominós" que, então, serão adicionados ao seu reino para marcar pontos. Reinos são compostos de domínios (**grupos de escudos de armas idênticos, ligados horizontal ou verticalmente**) que valem pontos ao final da partida igual à quantidade de altos dignitários **(cruzes)** naquele domínio multiplicada pela quantidade daquele escudo de armas.

Preparação

• Cada jogador pega uma folha do bloco e um lápis.

• Coloquem a folha à sua frente, com o mapa para cima.

• No centro da mesa, coloquem outra folha com o livro de magias para cima. Escrevam seus nomes na parte de cima desta folha, nos espaços reservados.

• Coloquem os 4 dados sobre a mesa, próximos ao livro de magias.

Há 7 **diferentes símbolos** nas faces dos dados:

• 6 diferentes escudos de armas, representando as diferentes famílias a quem vocês irão confiar a administração dos seus domínios. Certos escudos de armas são acompanhados por uma ou duas cruzes indicando a presença de altos dignitários naqueles locais.

• O ponto de interrogação é um coringa, que permite que qualquer escudo de armas seja escolhido.

O jogador mais velho começa a partida. Na primeira rodada, ele será o jogador A.

O adversário será o jogador B.

Como Jogar

Uma partida é jogada em 4 estágios:

1° Rolar os Dados

2° Preparar os Dominós

3° Preencher o Mapa

4° Preencher o Livro de Magias

1º Rolar os Dados

O jogador A rola todos os dados.

2º Preparar os Dominós

O jogador A escolhe um dado dentre os 4. O jogador B escolhe 2 dos 3 restantes e, então, o jogador A pega o dado que restar.

Ambos os jogadores têm, agora, 2 dados que eles combinam para formar um único "dominó" que será adicionado ao reino de cada um neste turno.

3º Preencher o Mapa

Cada jogador adiciona seu "dominó" em seu mapa desenhando os dois símbolos mostrados nos dados sobre dois escudos de armas vazios que estejam lado a lado no Mapa.

Se houver uma ou mais cruzes junto ao símbolo do dado, inclua-os no mapa cruzando a quantidade apropriada de círculos ao lado do escudo de armas.

Regras de Ligação:

Ao adicionar um novo dominó a seu reino, você deve seguir **pelo menos uma** das duas regras a seguir:

- Ligue um dos símbolos em seu dominó ao espaço central "castelo" (não importa qual escudo de armas esteja sendo desenhado).

- Ligue pelo menos um dos símbolos em seu dominó a um escudo de armas correspondente que já esteja em seu reino (desenhado em um turno anterior). Dominós devem ser ligados ortogonalmente (acima, abaixo, à esquerda ou à direita de cada um). **Ligações diagonais não contam**.

Quando dois escudos de armas diferentes estiverem lado a lado, pinte a linha que separa os dois espaços. Isto lhe permitirá visualizar melhor cada domínio.

Se não puder ligar seu dominó seguindo alguma destas regras, então você **não desenha** nada neste turno.

4º Preencher o Livro de Magias

Use o poder dos feiticeiros!

Toda vez que adicionar um escudo de armas **sem uma cruz** em seu reino, marque um espaço no livro de magias correspondente àquele símbolo. **Pontos de interrogação não permitem ao jogador marcar um espaço no livro de magias**.

Tome cuidado, cada jogador tem sua própria linha, em lados opostos do livro de magias! Apenas o **primeiro** jogador a marcar todos os espaços de feiticeiro no seu lado será capaz de usar aquele poder. Quando um jogador ganha acesso ao poder de um feiticeiro, seu adversário risca a sua linha inteira para mostrar que ele não pode mais acessar aquele poder.

O jogador A (aquele que rolou os dados) tem prioridade para completar o livro de magias ao final de um turno, então, se ambos os jogadores terminarem uma linha no mesmo turno, considera-se que o Jogador A terminou a linha antes do Jogador B.

Poderes dos feiticeiros:

Cada um dos poderes a seguir pode ser usado apenas uma vez no jogo. Um poder pode ser jogado a qualquer momento que você desejar em algum dos próximos turnos, exceto no caso dos dois últimos poderes "relâmpago" (veremos a seguir), que devem ser usados imediatamente.

Você pode jogar seu dominó sem seguir as Regras de Ligação.

Você pode separar seus dados para preencher seu mapa. Cada dado deve respeitar as Regras de Ligação.

Durante um turno onde você é o jogador A, você pode imediatamente escolher seus 2 dados.

Você pode girar livremente um dos dados em seu dominó para mostrar qualquer face à sua escolha.

Os 2 poderes a seguir (acompanhados por um símbolo de 'relâmpago' no livro de magias) devem ser jogados ***imediatamente****.*

Escolha um escudo de armas. Cada diferente ***domínio*** *com este escudo de armas lhe dará 3 pontos ao final do jogo.*

DOMÍNIOS*: grupos de espaços ligados horizontal ou verticalmente com o mesmo escudo de armas. Um escudo de armas isolado também é considerado um Domínio.*

Adicione uma cruz ao escudo de armas à sua escolha.

Final do Turno

O jogador B recolhe os dados e torna-se o jogador A para o próximo turno.

Bônus Especial do Castelo

Uma vez por partida, você pode adicionar uma cruz a um dos 2 dados que você escolheu para seu turno, mesmo se você rolou um ponto de interrogação.

Pinte **o teto do seu castelo** para mostrar que você já usou este poder único (o dado em questão não pode ser usado para preencher o livro de magias).

Importante

Se um dos dois jogadores não for capaz de adicionar um "dominó" em seu mapa, mesmo assim ele deve realizar os estágios 1, 2 e 4.

Final do Jogo

A partida termina assim que ocorrer **uma das duas situações a seguir**:

• Ao menos um dos jogadores preencher o último escudo de armas restante em seu mapa.

• Nenhum jogador for capaz de colocar seu dominó neste turno.

Calcule os pontos de prestígio em seu reino da seguinte maneira:

Cada reino é composto de diferentes **domínios**.

Cada domínio vale tantos pontos de prestígio quanto a **Quantidade de Escudos de Armas** que ele contém multiplicado pela **Quantidade de Altos Dignitários** (cruzes) presentes no domínio.

Um reino pode ter vários domínios diferentes com um mesmo escudo de armas. Pontos são calculados separadamente para cada domínio.

Um domínio sem cruzes não vale nada.

A pontuação final é calculada somando os pontos de cada um dos seus domínios.

Se você possuir o poder do feiticeiro que dá 3 pontos por domínio com um determinado escudo de armas, não se esqueça de somá-lo à sua pontuação final.

O jogador com a maior pontuação vence a partida.
Em caso de empate, o jogador que construiu o domínio mais extenso (com mais escudos de armas dentro dele) vence a partida. Se persistir o empate, a partida termina empatada.

Créditos

PAPERGAMES

Blue orange

Versão Original © 2019 Blue Orange Edition. Kingdomino Duel e Blue Orange são marcas registradas da Blue Orange Edition, França.Todos os direitos reservados. **www.blueorangegames.eu**. **Versão Brasileira** © 2020 PaperGames. Todos os direitos reservados.

Tradução: Gabriel C. Schweitzer. **Revisão:** Eduardo Cella, Lucas Andrade e Romir G. E. Paulino. **Edição e Produção:** Eduardo Cella. **Diagramação:** Gilberto Martimiano Jr.

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 v1.1)