



Cyril Bouquet

Bruno Cathala

# WITAJ W DARMOWEJ PRZYKŁADOWEJ GRZE KINGDOMINO DLA 2 GRACZY



*Jesteś władcą poszukującym nowych ziem, który pragnie powiększyć swoje królestwo. Będziesz musiał przemierzyć wszystkie tereny – pola uprawne, jeziora i góry – żeby odnaleźć te najbogatsze. Ale ostrożnie, inni władcy także mają na nie zakusy...*

## Przygotowanie



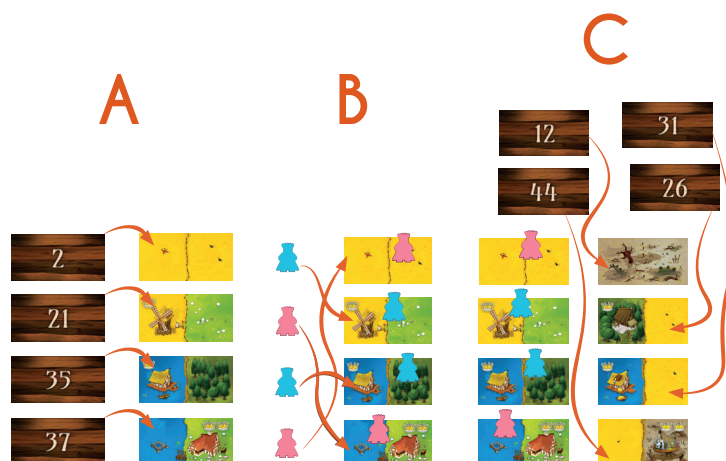
Każdy gracz dobiera :

- dwa znaczniki króla w wybranym kolorze
  - płytkę startową w swoim kolorze. Płytkę gracze kładą przed sobą ilustracją do góry
- Płytki domina należy dokładnie przetasować i ułożyć stroną z numerem do góry, tworząc w ten sposób stos dobierania.

**A** - Dobierzcie ze stosu cztery płytki. Wszystkie dobrane płytki ułóżcie stroną z numeracją ku górze, w porządku rosnącym (płytką z najniższym numerem powinna się znaleźć u góry). Następnie odwróćcie płytki na stronę z ilustracją terenu.

**B** - Jeden z graczy bierze wszystkie znaczniki królów, miesza je dokładnie w dłoniach i następnie pojedynczo losuje. Kiedy pojawi się twój król, postaw go na pustej płytce domina w kolumnie. Na każdej płytce może stać tylko jeden król. Oznacza to, że ostatni gracz nie będzie miał wyboru, gdzie postawi swojego króla..

**C** - Kiedy wszystkie płytki domina zostaną w ten sposób wybrane, gracze tworzą nową kolumnę tak jak w punkcie A, dobierając płytki ze stosu.



## Rozgrywka

Rozpoczyna gracz, którego król stoi na pierwszej płytce w kolumnie (tej znajdującej się najwyżej).

Musi on wykonać następujące akcje:

- 1: Dołożyć płytkę domina (na której stoi jego znacznik) do swojego terytorium, zgodnie z zasadami łączenia terenów.
- 2: Wybrać płytkę w nowej kolumnie i postawić na niej znacznik króla.

Następnie turę wykonuje gracz, którego król stoi na drugiej płytce w pierwszej kolumnie, i tak dalej, aż do momentu, gdy obaj gracze wykonają dwukrotnie (po raz na każdy swój znacznik) dwie opisane akcje.

Następnie gracze wykładają nową kolumnę płytek i rozpoczyna się kolejna tura. Gra trwa 6 tur.

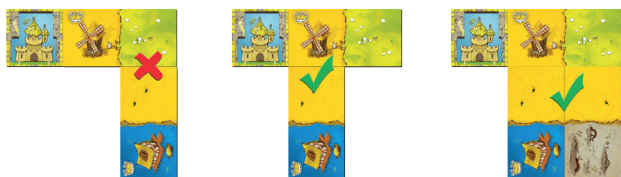
## Zasady łączenia terenów

Wszyscy gracze tworzą swoje królestwa na obszarze o wymiarach 5 na 5 pól – każda płytki domina składa się z dwóch kwadratów i zajmuje dwa pola.

Aby dołożyć płytkę domina, gracz musi:

- albo połączyć ją z płytką startową (uważa się ją za jokera i można z nią łączyć każdy typ terenu),
- albo połączyć ją z inną płytką domina w taki sposób, aby przynajmniej jeden teren z nowej płytki stykał się z takim samym typem terenu na innej płytce (poziomo lub pionowo).

Jeżeli gracz nie jest w stanie położyć płytki domina zgodnie z powyższymi zasadami, musi ją odrzucić. Ponadto wszystkie płytki domina muszą się mieścić na obszarze o wymiarach 5 na 5 pól. Jeżeli z powodu złego planowania część płytek nie będzie pasować do królestwa, także należy je odrzucić. Odrzucone płytki nie przynoszą żadnych punktów.



## Koniec gry

Gdy zabraknie płytek do wyłożenia nowej kolumny, następuje ostatnia tura. Po dołożeniu ostatnich płytek każdy gracz powinien mieć przed sobą królestwo o wymiarach 5 na 5 pól (może się jednak zdarzyć, że nie wszystkie królestwa zostaną ukończone, jeśli w trakcie rozgrywki gracze byli zmuszeni odrzucić część płytek).

Następnie wszyscy gracze powinni obliczyć wartość prestiżu swoich królestw.

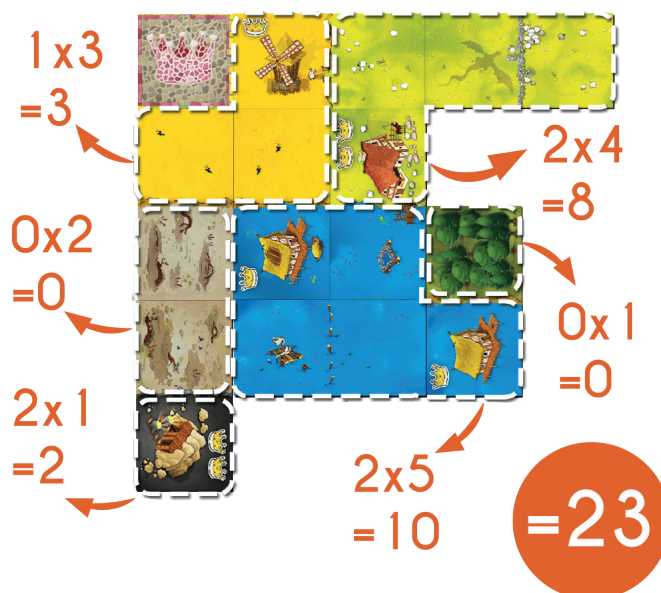
Każde królestwo składa się z różnych POSIADŁOŚCI (grup pól terenu tego samego typu, połączonych ze sobą bokami, poziomo lub pionowo).

Aby obliczyć punkty prestiżu za posiadłość, należy pomnożyć LICZBĘ PÓL (jedno pole to połowa całej płytki), z jakiej złożona jest ta posiadłość, przez LICZBĘ SYMBOLI KORON widniejących na polach tej posiadłości.

Posiadłość bez symboli koron nie daje żadnych punktów prestiżu.

Jeżeli terytorium składa się z 5 połączonych pól lasu, a w lesie tym znajdują się 2 symbole koron, terytorium warte jest 5x2, czyli 10 punktów. Jeżeli terytorium składa się z 3 pól jezior, ale nie ma na nim żadnych symboli koron, warte jest 0 punktów.

Aby określić swój wynik, gracze powinni zsumować punkty prestiżu za wszystkie posiadłości. Zwycięzcą jest gracz z największą liczbą punktów prestiżu. W przypadku remisu wygrywa ten gracz, który ma posiadłość złożoną z największej liczby pól. Jeżeli nadal jest remis, zwycięstwo przypada graczowi, który zgromadził najwięcej koron. Jeśli i ta zasada nie pozwoli rozstrzygnąć remisu, gracze dzielą się zwycięstwem.



Jeżeli spodobała się wam ta **przykładowa wersja**, jesteście gotowi by zagrać w

**Kingdomino** wielokrotnie nagradzaną grę planszową.

Gra roku 2017 we Włoszech, Niemczech, Danii i Norwegii!



Dostępna we wszystkich dobrych sklepach królestwa!



Dla jeszcze lepszej zabawy!



