

KADABRA

KingdominoTM

TAISYKLĖS NOTEIKUMI REEGLID ПРАВИЛА

 Bruno Cathala
 Cyril Bouquet

Didelis aciū Charlotte Bey už jos indėlijį žaidimo grafijū dizainā.
Lielspaldies Charlotte Bey par viņas ieguldito laiku spēles grafišķajā dizainā.
Suured tänud Charlotte Bey tema panuse eest graafilises kujunduses.
Большое спасибо Charlotte Bey за её вклад в графический дизайн игры.

blue orange
Hot Games Cool Planet



Sissejuhatus

Kuningas, kes soovib oma piire laiendada, peab parimate palade jahil pidevalt uurima nii viljapõldusid, järvi kui ka mägesid. Kuid ole ettevaatlik – parimaid maatükke jahivad teisedki.

Märkus: enne esimest mängu pane kokku papist lossid.



Mängu eesmärk

Paiguta oma doominoklotsid 5x5 ruudustikku nõnda, et nende eest saaks võimalikult palju punkte.

Mängu ülesseadmine

Aseta mängukarp lauale paremal asuval pildil näidatud moel.

Iga mängija võtab:

- 2 mängijaga: kaks valitud värvi kuningat.
- 3-4 mängijaga: ühe valitud värvi kuningas.

Iga mängija võtab koduklotsi (ruudukujulise) ning valitud värvi lossi. Mängijad asetavad klotsi õigetpidi enda ette ning lossi selle peale.

Klotsid segatakse põhjalikult, numbrid pealpool, ning asetatakse sama pidi pakina mängukarpi:

- 2 mängijaga: eemalda mängust pimesi 24 klotsi. Kasutatakse vaid allesjäänud 24 klotsi.
- 3 mängijaga: eemalda mängust pimesi 12 klotsi. Kasutatakse vaid allesjäänud 38 klotsi.
- 4 mängijaga: kasuta kõiki 48 klotsi.

8

Mängu osad:

- 4 koduklotsi
- 4 3D lossi (1 roosa, 1 kollane, 1 roheline, 1 sinine)

- 48 doominoklotsi (üks pool maastikuga, teine nummerdatud)
- 8 puidust kuningat 4 eri värvist (2 roosat, 2 kollast, 2 rohelist ja 2 sinist)

A Seejärel tõmmatakse pakist kuningate arvuga sama hulk doominoklotse (kolme mängijaga kolm, kahe ja nelja mängijaga neli) ning asetatakse need, nummerdatud pool peal, karbi kõrvale ritta. Klotsid paigutatakse alati numbrite järjekorras (väikseima numbriga üleval). Pärast järjestamist pööratakse klotsid ümber.

B Üks mängija võtab kõik kuningad enda kätte ja segab need peos hoides. Seejärel võtab ta need sealt ükshaaval pimesi välja. Võtmise järjekorras asetavad mängijad oma kuninga(d) valitud doominoklotsi peale reas. Igal klotsil võib olla vaid üks kuningas, mis tähendab, et viimasel mängijal ei ole võimalust valida (2 mängijaga valib kumbki mängija 2 doominoklotsi).

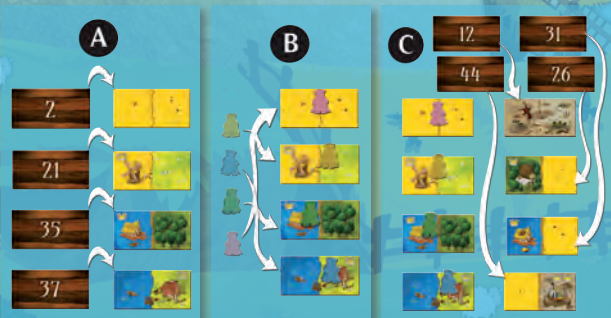
C Kui kõik klotsid on valitud, moodustatakse eelmise rea kõrvale uus, järgides eelmainitud reegleid.

Mängu käik

Käigujärjekorra määrab kuningate asukoht klotsireas.

Mängija, kelle kuningas on kõige ülemisel doominoklotsil, alustab mängu.

Ta peab sooritama järgmised tegevused:



D 1) Paiguta valitud klots reeglitele vastavalt oma kuningriiki.

D 2) Vali uuest reast üks doominoklots, asetades sellele oma kuninga.

Seejärel võib käigu teha mängija, kelle kuningas on järgmisel doominoklotsil ning sedasi edasi, kuni kõik mängijad on oma käigu sooritanud.

Kahekesi mängides sooritavad mõlemad mängijad kaks käiku, mõlema kuninga puhul ühe.

Seejärel moodustatakse uus klotsirida ning mäng jätkub uue vooruga.

Mäng kestab 3-4 mängija puhul 12 käiku ning 2 mängija korral 6 käiku (kumbki mängija sooritab igas voorus kaks käiku).

Paigutusreeglid:

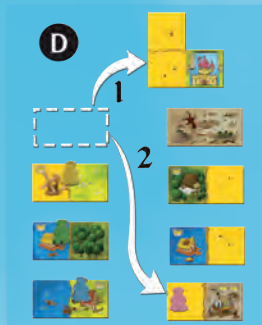
Mängijad rajavad oma kuningriiki 5x5 ruudustikku (iga klots koosneb kahest ruudust).

Dominoklotsi enda kuningriiki paigutamiseks peab mängija:

- ühendama selle enda lossi külge (koduklotsi külge võib ühendada ükskõik millist tüüpi maastiku),
 - või ühendama selle sama maastikuga ruudu külge.
- Klotsi võib kuningriiki paigutada nii horisontaalselt kui vertikaalselt (vaid üks maastik peab ühendamisel sobima).

Kui mängija ei saa klotsi oma kuningriiki paigutada, peab ta sellest loobuma.

Kõik doominoklotsid peavad mahtuma 5x5 ruudule. Kui halva planeerimise tulemusena ei ole võimalik valitud klotsi kuhugi paigutada, peab mängija sellest loobuma.



Mängu lõpp

Kui viimane rida doominoklotse on lauale asetatud, algab viimane voor, kus mängijad sooritavad vaid **D** 1 käigu.

Igal mängijal peaks pärast viimast käiku olema enda ees 5x5 ruudustikus kuningriik, milles võib kehva paigutamise tulemusena esineda auke.

Iga mängija arvutab kokku enda punktid:

- Kuningriigid koosnevad erinevat tüüpi maatükkidest (sama maastikuga vertikaalselt või horisontaalselt ühendatud hulk ruute).
- Iga maatükk annab mängijale RUUTUDE ARVU ja samal maatükil olevate KROONIDE ARVU korruptiise jagu punkte (vaata mängujuhendi tagust).
- Mängijal võib sama maastikuga maatükke olla ka mitu.
- Kroonideta maatükid võidupunkte ei anna.
- Mängija arvutab kokku kõikidelt kroonidega maatükkidelt tulevad punktid.

Suurima punktihulgaga mängija võidab.

Viigi võidab mängija, kelle kuningriigis on suurim maatükk (ei ole oluline, et sellel oleks kroone).

Kui mängijad on ikka veel viigis, võidab viigi mängija, kel on rohkem kroone.

Kui mängijad on ka pärast seda viigis, jäävad nad viiki.



Lisareegid

Dünastia: mängitakse kolm mängu järjest. Võidab mängija, kel on kolmanda mängu lõpus kõige rohkem punkte.

Keskriik: 10 lisapunkti, kui mängija loss on kuningriigi keskel.

Harmoonia: 5 lisapunkti, kui kogu kuningriik on tervik (loobunud doominoklotse ei ole).

Kuningate heitlus: 2 mängija korral. Pärast mõnda harjutusmängu võivad tõeliselt kangelased katsetada suurema kuningriigi loomist, kasutades selleks KÕIKI doominoklotse ning 7x7 ruudustikku (punktide kokku arvutamisel võib vaja minna pliatsit ja paberit).

Lisareegleid saab mängule lisada (või neid mitte kasutada) vastavalt mängijate oma äranägemisele.



TAIP PAT REKOMENDUOJAME / KĀ ARĪ MĒS IESAKĀM /
SAMUTĪ SOOVITAME KĀ / МЫ ТАКЖЕ РЕКОМЕНДУЕМ:



Kingdomino™



x 21



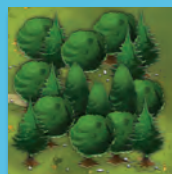
x 5



x 12



x 6



x 16



x 6



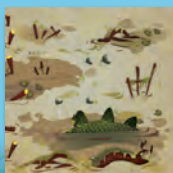
x 10



x 2



x 2



x 6



x 2



x 2



x 1



x 1



x 3



x 1