

Kingdomino™

Règles



Bruno Cathala



Cyril Bouquet

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





Matériel de jeu :

- 4 tuiles de départ

- 4 châteaux en 3D

(1 rose, 1 jaune, 1 vert, 1 bleu)

- 48 dominos (1 face paysage,

1 face numérotée)

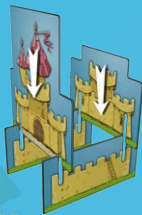
- 8 rois en bois de 4 couleurs

(2 rose, 2 jaunes, 2 verts, 2 bleus)

Introduction

Vous incarnez un Seigneur en quête de terres pour étendre son Royaume. Champs de blé, lacs, montagnes... il vous faut tout explorer pour repérer les meilleures parcelles. Mais d'autres Seigneurs convoitent les mêmes terres que vous...

Note : Avant votre première partie, assemblez les 4 petits châteaux.



But du jeu

Connectez astucieusement vos dominos pour construire le royaume de 5x5 cases le plus prestigieux.

Préparation

Placez la boîte de jeu comme indiqué ci-contre.

Chaque joueur prend :

- ♦ à 2 joueurs : deux rois de sa couleur,
- ♦ à 3 et 4 joueurs : un roi de sa couleur.

Chaque joueur prend une tuile de départ (un carré) et le château de sa couleur. Il place la tuile face visible devant lui et pose son château sur cette tuile.

Tous les dominos sont soigneusement mélangés face numérotée visible, puis placés aléatoirement dans l'insert de la boîte de jeu qui constituera la pioche du jeu :

- ♦ à 2 joueurs : retirez tout d'abord 24 dominos au hasard, que l'on laissera de côté. On jouera donc avec les 24 dominos restants.



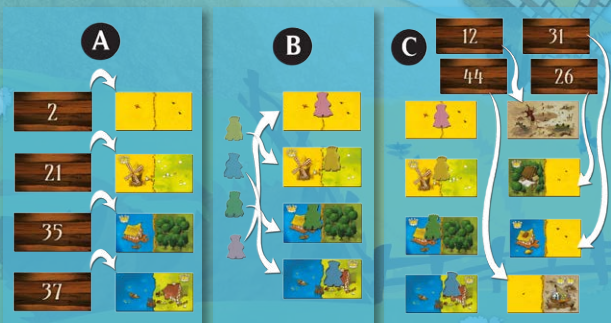
♦ à 3 joueurs : retirez 12 dominos au hasard, que l'on laissera de côté. On jouera donc avec les 36 dominos restants.

♦ à 4 joueurs : on utilisera les 48 dominos.

A Prenez dans la pioche le même nombre de dominos que de rois en jeu (c'est-à-dire trois dominos pour 3 joueurs, et quatre pour 2 ou 4 joueurs) et disposez-les à côté de la boîte face numérotée visible. Ces dominos doivent être rangés par ordre croissant (le plus petit nombre toujours près de la boîte). Puis retournez-les du côté paysage.

B Un joueur prend les rois dans sa main, les mélange et les sort un par un. Lorsque votre roi apparaît, placez-le sur un domino libre dans la ligne. Il ne peut y avoir qu'un seul roi par domino. Le dernier joueur n'a donc pas le choix. (À 2 joueurs, chacun va donc sélectionner 2 dominos, un pour chacun des rois.)

C Lorsque tous les dominos ont été sélectionnés, formez une nouvelle ligne de la même manière que précédemment en piochant.



Cour de jeu

L'ordre du tour de jeu est déterminé par la position des rois sur la ligne de dominos.

Le joueur dont le roi est placé sur le 1er domino de la ligne (le plus près de la boîte) commence. Il doit effectuer les actions suivantes :

D 1 : Ajouter le domino sélectionné dans son royaume en respectant les règles de connexion.

D 2 : Sélectionner un nouveau domino dans la nouvelle ligne en venant placer son roi dessus.

Puis c'est au joueur placé sur le second domino de faire ses deux actions, et ainsi de suite jusqu'à terminer par le joueur placé sur le dernier domino.

À 2 joueurs, chacun effectuera deux fois les actions **D 1** et **D 2**, une fois pour chacun de ses rois.

Formez ensuite une nouvelle ligne de dominos et un nouveau tour de jeu peut commencer.

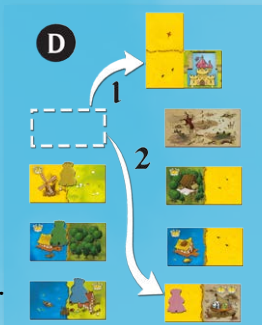
Il y a 12 tours de jeu pour les parties à 3 ou 4 joueurs, 6 tours seulement à 2 joueurs (puisque chacun joue deux fois à chaque tour).

Règles de connexion :

Les joueurs doivent construire un royaume de 5x5 cases (un domino est constitué de 2 cases).

Pour pouvoir poser son domino, le joueur doit :

- ♦ soit le connecter à sa tuile de départ (le domino de départ peut être considéré comme un joker, n'importe quel paysage peut être collé à ce domino),
- ♦ soit le connecter à un autre domino en faisant correspondre au minimum 1 paysage (horizontalement ou verticalement uniquement).



Dans le cas où il est impossible de venir ajouter un domino à son royaume en respectant les règles ci-dessus, le domino est défaussé et ne vous rapportera aucun point.

Tous vos dominos doivent tenir dans un espace de 5x5 cases. En cas de mauvaise anticipation, un à plusieurs dominos pourraient ne plus être exploitables et seront défaussés. Ils ne vous rapporteront alors aucun point.

Fin du jeu

Lorsque les derniers dominos sont placés en ligne, les joueurs jouent un dernier tour en n'effectuant que l'action **D 1**.

Chaque joueur devrait avoir devant lui un royaume de 5x5 cases. (Certains royaumes peuvent être incomplets si le joueur a été obligé de défausser des dominos - voir plus haut.)

Chacun va calculer les points de prestige de son royaume de la façon suivante :

- ☞ Un royaume est constitué de différents DOMAINES (groupe de cases connectées horizontalement ou verticalement du même type de paysage).
- ☞ Chaque domaine rapporte autant de points de prestige que son NOMBRE DE CASES multiplié par le NOMBRE DE COURONNES (voir au dos de la règle) présentes sur le domaine.
- ☞ Il peut y avoir plusieurs domaines du même type de paysage dans un même royaume.
- ☞ Un domaine sans couronne ne rapporte rien.
- ☞ Chaque joueur additionne les points rapportés par chacun de ses domaines, le résultat de cette

addition lui donne son score final.

Le joueur qui a le plus haut score gagne la partie.

En cas d'égalité, le joueur qui a construit le domaine le plus étendu (peu importe que ce domaine possède des couronnes ou pas), remporte la partie.

En cas de nouvelle égalité, celui qui a le plus de couronnes remporte la partie.

Si les joueurs n'arrivent toujours pas à se départager, ils remportent tous la victoire.



Règles additionnelles optionnelles

☞ **Dynastie** : Jouez 3 manches de suite. À la fin des 3 manches celui qui a cumulé le plus de points lors des 3 manches remporte la partie.

☞ **Empire du milieu** : Marquez 10 points de bonus si votre château se retrouve au centre de votre royaume.

☞ **Harmonie** : Marquez 5 points de bonus si votre royaume est complet (aucun domino défaussé).

☞ **Le Grand Duel** : À 2 joueurs, après une ou deux parties de découverte, les véritables champions s'affrontent en bâtissant des royaumes de plus grande taille : utilisez LA TOTALITÉ des dominos pour construire un royaume de 7x7 cases ! (il sera utile de prendre un papier et un crayon pour calculer votre score final.)

Vous pouvez cumuler ces différentes possibilités en fonction de vos préférences.

© 2016 Blue Orange. Kingdomino et Blue Orange sont des marques de Blue Orange. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Made in China. Designed in France.
www.blueorangegames.eu



Kingdomino™



x 21



x 5



x 12



x 6



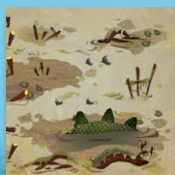
x 10



x 2



x 2



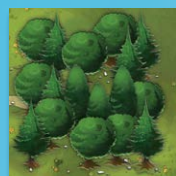
x 6



x 2



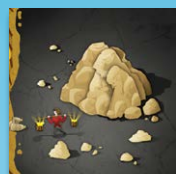
x 2



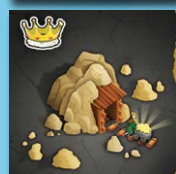
x 16



x 6



x 1



x 1



x 3



x 1