

Кингдомино[™]

ДУЕЛ



Съдържание

- ✦ 4 зарчета
- ✦ 1 блокче със 100
двустрани листа
- ✦ 2 молива

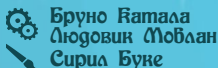
Въведение

Хвърлете заровете, поделете ги, и ги комбинирайте по двойки, за да създадете свои домино „плочки“. Домино след домино, запълвате картата на своето кралство, поверявайки териториите си на знатни благородници. Ако спечелите благоразположението на магьосниците, може да се възползвате от могъщи заклинания и да разширите владенията си без да трябва да споделяте.

Кингдомино Дуел е изцяло нова, самостоятелна игра, която запазва и пресъздава основната идея на познатия оригинал Кингдомино. Тук обаче вместо да добавяте домино плочки към кралството си, ще избирате по два зара, които да комбинирате в свое „домино“, което в последствие трябва да нарисувате в кралството си.

Цел на играта

Изберете заровете си и ги съчетайте по такъв начин, че да получите домино „плочки“, които после да добавите към кралството си. Кралствата се състоят от владения (групи от еднакви гербове, свързани хоризонтално или вертикално), които ви носят точки в края на играта, равни на броя на знатните благородници (хиксчета) в това владение, умножени по броя на гербовете в него.



Бруно Катала
Людовик Моблан
Сирил Бюке

Подготовка за игра

- ◆ Вземете по 1 лист от блокчето и по 1 молив.
- ◆ Поставете листа пред себе си с кралството нагоре.
- ◆ В средата на масата поставете още един лист, обърнат на страната с магически свитък. Запишете имената си в горната част на листа.
- ◆ Оставете 4-те зара покрай магическия свитък.

Има 7 различни символа на страните на заровете:

- ◆ 6 различни герба, изобразяващи фамилиите, на които сте поверили управлението на владенията си. До някои гербове са изобразени 1 или 2 хиксчета, те сочат за присъствие на знатни благородници по тези земи.
- ◆ Въпросителният знак е универсален символ и се счита за герб по ваш избор.

Най-старият играч започва играта. През първи рунд той ще е играч А, а опонентът му ще бъде играч Б.



Ход на играта

Рундът протича в 4 стъпки:

1. Хвърляне на заровете
2. Създаване на домино „плочките“
3. Попълване на листа с кралството
4. Попълване на магическия свитък



1. Хвърлете заровете

Играч А хвърля 4-те зара.



2. Създаване на домино „плочките“

Играч А избира един от 4-те зара. Играч Б избира 2 от останалите 3 и накрая играч А взема последния зар.

И двамата играчи имат по 2 зара. Комбинирайки ги, получават домино, което ще добавят в кралството си този рунд.

3. Попълване на листа с кралството

Всеки играч добавя доминото си на листа на своето кралство, като рисува символите от двете свои зарчетата в празните гербове, подредени в решетка около замъка.

Ако има хиксчета до символите на зарчетата, отбележете ги, като задраскате съответния брой кръгчета, намиращи се до гербовете.

Правила за свързване:

Когато добавяте ново домино към кралството си, трябва да спазвате поне едно от следните две правила:

◆ Един от символите на доминото трябва да е свързан с централното поле, т.е. със замъка (без значение какъв герб рисувате).



ИЛИ

◆ Поне един от символите на доминото трябва да е свързан със същия герб, вече присъстващ в кралството ви (нарисуван през предишен рунд).



Домино „плочките“

трябва да са свързани хоризонтално или вертикално, диагоналите не се броят за връзка.

Когато два различни герба се окажат нарисувани един до друг, подчертайте линията между тях. По този начин лесно ще разграничавате владенията си.

Ако не можете да свържете доминото си по нито един от двата начина, то не рисувате нищо този ход.

1. Попълване на магическия свитък

Използвайте уменията на магьосниците!

Всеки път, като добавяте герб без хиксче към кралството си, запълвате квадрат със същия символ в магическия свитък. Универсалният герб (въпросителният знак) не ви дава право да запълвате квадрат.

Внимание, играчите имат отделни линии в магическия свитък за всяко заклинание! Само ПЪРВИЯТ, запълнил всички квадрати в една линия от своята страна, може да използва заклинанието. Когато играч получи достъп до умение на магьосник, опонентът му задрасква линията от своята страна, защото вече не може да използва същото.

Играч А (този, хвърлил заровете) получава правото първи да попълва в магическия свитък в края на рунда, така че ако двамата запълните една и съща линия в един рунд, играч А се счита за завършил линията преди играч Б.

Заклинанията на магьосниците:

Всяко от следните умения може да се използва само по веднъж на игра. Заклинанията може да се играят по всяко време, освен последните две, които са със символ "светкавица". След като използвате умение, задраскайте съответния герб в свитъка.



Може да изиграете доминото си без да спазвате правилата за свързване.



Може да разделите доминото си, като го добавяте в кралството си. Спазвайте правилата за свързване за всеки символ.



По време на хода си като играч А, може да вземете 2-та зара наведнъж.



Може да завъртите един от заровете в доминото си на страна по свой избор.

Следните 2 заклинания (със символ „светкавица“) трябва да бъдат изиграни ВЕДНАГА.



Изберете герб. Всяко отделно ВЛАДЕНИЕ с този герб ви носи по 3 точки престиж в края на играта.

ВЛАДЕНИЕ: група от квадрати с един и същи герб, които са свързани хоризонтално или вертикално.



Добавете едно хиксче на герб по избор, вече намиращ се в кралството ви.



Край на рунда

Играч Б взема заровете и става играч А в следващия рунд.

Специален бонус на замъка:

Веднъж на игра може да добавите едно хиксче към един от двата зара, които сте избрали този рунд, дори и да сте избрали зар с универсален герб.

Оцветете кулата на замъка си, за да отбележите, че сте използвали това уникално умение (този зар не може да се ползва при попълване на магическия свитък).

Важно:

Ако играч не може да запълва квадрати в кралството си, трябва да извърши стъпки 1, 2 и 4 независимо от това.

Край на играта

Играта приключва по един от следните начини:

- ◆ Ако играч е запълнил всички гербове в кралството си.
- ◆ Ако в един рунд и двамата играчи не могат да поставят своето домино.

Изчислете точките престиж, които кралството ви носи, по следния начин:

Всяко кралство се състои от различни ВЛАДЕНИЯ.

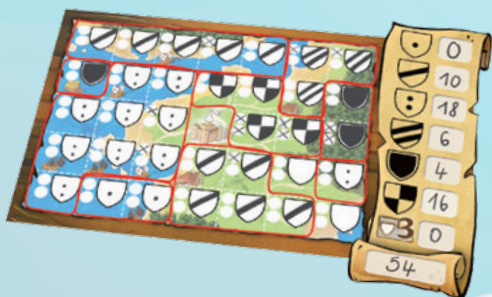
Всяко владение носи толкова точки престиж, колкото е БРОЯТ НА ГЕРБОВЕТЕ в него, умножен по БРОЯ НА ЗНАТНИТЕ БЛАГОРОДНИЦИ (хиксчетата) в това владение.

В кралството си може да имате няколко различни владения с един и същи герб. Точките се получават поотделно за всяко владение.

Владение без хиксчета не носи никакви точки.

Краиният ви резултат е равен на сбора от точките от всяко владение.

Ако сте получили уменията, даващо по 3 точки за всички владения, съдържащи определен герб, не забравяйте да добавите и тези точки към финалния си резултат.



Играчът с най-висок резултат печели играта. В случай на равенство, играчът, който е построил най-голямото владение (има най-голям брой еднакви гербове в едно владение), печели играта. Ако равенството все още не е разрешено, победата е споделена.



Вносител: ФАНТАСМАГОРИЯ ООД
София, ул. Лъвски рид 6
kingdom@fantasmagoria.bg
www.BigBag.bg
www.fantasmagoria.bg
Превод: Красимира Димитрова