

KINGDOMINO™

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

BUT DU JEU

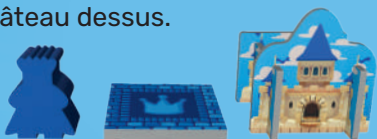
Connectez astucieusement vos dominos pour construire le royaume de 5x5 cases le plus prestigieux.

PRÉPARATION

Ces textes présentent les règles pour **3 et 4 joueurs**. Familiarisez-vous d'abord avec ces règles. Les spécificités pour **2 joueurs** sont présentées en **fin de livret**.

❖ Choisissez chacun une couleur puis prenez les éléments suivants dans la boîte du jeu :

- une tuile de départ (un carré) et un château. Placez votre tuile face visible devant vous et posez le château dessus.
- un roi.



❖ Mélangez tous les dominos, face numérotée visible, puis placez-les aléatoirement dans la boîte de jeu qui constitue la poche.



RÈGLES



Bruno Cathala
Pauline Detraz



MATÉRIEL DE JEU

- 4 tuiles de départ
- 4 châteaux en 3D : 1 rose, 1 jaune, 1 vert, 1 bleu.
- 8 rois en bois : 2 roses, 2 jaunes, 2 verts, 2 bleus.
- 48 dominos : chaque domino présente une face Paysage et une face numérotée.
- 1 carnet de score

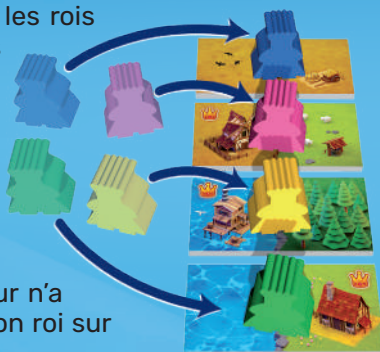


Note : avant votre première partie, assemblez les 4 petits châteaux.

- ❖ **A** Prenez les 4 premiers dominos et disposez-les en ligne à côté de la boîte, face numérotée visible. Classez ces dominos dans l'ordre croissant, le plus petit nombre étant toujours placé près de la boîte. Puis retournez-les sur leur face Paysage.



❖ **B** Un joueur prend tous les rois en jeu dans sa main, les mélange et les pioche au hasard un par un. Lorsque votre roi apparaît, placez-le sur un domino libre de votre choix dans la ligne. À 3 joueurs, le domino non sélectionné est défaussé. À 4 joueurs, le dernier joueur n'a pas le choix et doit placer son roi sur le dernier domino restant.



❖ **C** Lorsque tous les rois ont été placés, formez une nouvelle ligne de la même manière que précédemment en piochant 4 autres dominos (étape A).



TOUR DE JEU

L'ordre du tour de jeu est déterminé par la position des rois sur la ligne de dominos : si vous êtes le joueur dont le roi est placé sur le 1er domino de la ligne, celui le plus proche de la boîte, alors commencez. Vous devez effectuer les actions suivantes dans l'ordre :

Posez votre domino : récupérez votre domino sélectionné et posez-le dans votre royaume en respectant les règles de connexion.

RÈGLES DE CONNEXION

Vous devez chacun développer votre royaume de 25 cases, un domino est constitué de 2 cases. Pour pouvoir poser votre domino, vous devez :

- soit le **connecter à votre tuile de départ**, sachant que celle-ci est considérée comme un joker, c'est-à-dire que n'importe quel paysage peut être connecté à cette tuile.
- soit le **connecter à un autre domino** en faisant **correspondre au minimum 1 paysage**, horizontalement ou verticalement.
- faire en sorte que l'ensemble de votre royaume de dominos soit contenu dans **un carré de 5x5 cases** incluant la tuile de départ.



Dans le cas où il est impossible de poser un domino dans votre royaume en respectant les règles de connexion, défaussez ce domino, il ne vous rapportera aucun point.

Si un domino peut être posé en respectant les règles, il DOIT être joué même si cela n'arrange pas le joueur.

Sélectionnez un nouveau domino : placez votre roi sur un domino libre de la nouvelle ligne de dominos.

Puis c'est au joueur placé sur le deuxième domino de la première ligne d'effectuer ses deux actions, et ainsi de suite jusqu'au joueur placé sur le dernier domino.

Formez ensuite une nouvelle ligne de 4 dominos et commencez un nouveau tour de jeu.

Jouez ainsi jusqu'à la fin de la pioche.

FIN DU JEU

Lorsque les derniers dominos sont placés en ligne, jouez chacun un dernier tour en n'effectuant que l'action **Posez votre domino**.

Chaque joueur possède alors devant lui son royaume de 5x5 cases. Certains royaumes peuvent être incomplets si vous avez été obligé de défausser un ou plusieurs dominos.

Chaque joueur calcule les points de prestige de son royaume de la façon suivante :

- Chaque domaine rapporte autant de points de prestige que son nombre de cases multiplié par le nombre de couronnes (imprimées sur les dominos) présentes dans ce domaine. Il peut y avoir plusieurs domaines d'un même type de paysage dans votre royaume.
- Un domaine sans couronne ne rapporte rien.
- Additionnez les points de prestige rapportés par chacun de vos domaines et obtenez ainsi votre score final.

	B	C	Y
	3		
	2		
	12		
	10		
	2		
	10		
	5		
	29		



Les royaumes sont constitués de différents domaines. **Chaque domaine** est un groupe de cases connectées horizontalement ou verticalement et ayant le même type de paysage.



Le joueur qui totalise 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, le joueur qui a le plus de couronnes remporte la partie.

Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.



RÈGLES ADDITIONNELLES ET OPTIONNELLES

❖ **Empire du milieu** : marquez 10 points de bonus si votre château se retrouve au centre de votre royaume. Dans le cas où votre royaume serait incomplet en fin de partie mais que votre château se trouverait bien au centre, vous marqueriez quand même les points bonus.

❖ **Harmonie** : marquez 5 points de bonus si votre royaume est complet, c'est-à-dire si vous n'avez défaussé aucun domino.



❖ RÈGLES SPÉCIALES 2 JOUEURS - Le Grand Duel

À 2 joueurs, les rois s'affrontent en développant un royaume de plus grande taille. Jouez avec la totalité des 48 dominos pour construire chacun un royaume de **7x7 cases** !

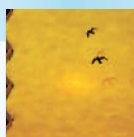
Les règles sont les mêmes à quelques exceptions près :

Dans la Mise en place

- Prenez **deux rois** de même couleur au lieu d'un seul.
- Piochez un roi au hasard. Le joueur à qui appartient le roi (joueur A) choisit un des 4 dominos, puis l'autre joueur (joueur B) choisit 2 dominos. Le joueur A n'a pas le choix et pose son roi sur le domino restant.

Tours de jeu

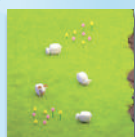
Chaque joueur effectue donc deux fois les actions **Dosez votre domino** et **Sélectionnez un nouveau domino**, une fois pour chacun de ses rois.



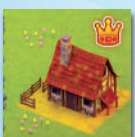
X 21



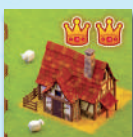
X 5



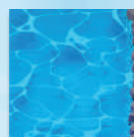
X 10



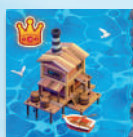
X 2



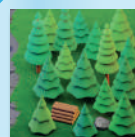
X 2



X 12



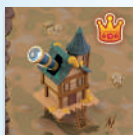
X 6



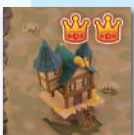
X 16



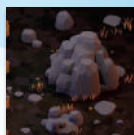
X 6



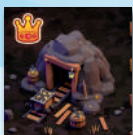
X 2



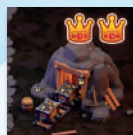
X 2



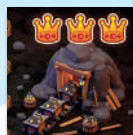
X 1



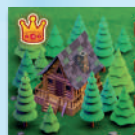
X 1



X 3



X 1



X 6

