



## A JÁTÉK TARTALMA

- 3D kastély
- 1 lapkaelosztó torony
- 2 barna fakirály
- 1 kezdőlapka
- 29 dominó
- (12 óriásdominó, 17 küldetéslapka)
- 6 óriásfigura
- 1 pontozótömb

## BEVEZETŐ

Vigyázat! A hegyről óriások rontanak ránk! Hangosak és féktelenek! Ők is akarnak egy részt az épülő királyságból... ez pedig sokba fog kerülni!

## ELŐKÉSZÜLETEK

- Minden játékos vegyen el:
  - 2 személyes játéknál: 2 királyt a saját színében, és egy kezdőlapkát, amelyre felteheti a kastélyát.
  - 3, 4 vagy 5 személyes játéknál: 1 királyt a saját színében, és egy kezdőlapkát, amelyre felteheti a kastélyát.



Importálja: GémKer-Gémklub Kft.  
1092 Budapest, Ráday u. 30. www.gemker.hu

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

– Az alapjáték dominóit alaposan keverjétek össze a kiegészítő 12 dominójával, számozott oldalukkal felfelé. Ezután a dominókat tegyék a lapkaelosztó toronyba.

– Keverjétek alaposan össze a küldetéslapkákat képpel lefelé. Ezután fordítsátok fel a legelső két küldetéslapkát. A maradék küldetéslapkákat tegyék vissza a dobozba (ebben a játszmában nem lesz rájuk szükség). Ezután kezdődhet a játék.

## A JÁTÉK MENETE

A dominók kiválasztásának menete és a többi dominóhoz illesztés szabálya pontosan ugyanaz, mint az alapjátékban vagy a Queendomino játékban. Ha szükséges, nézzétek át ezen játékok szabálykönyvét.

A következő szabályok csak az új dominók jelentette új szabályokat részletezik:

### A dominósorok kialakítása:

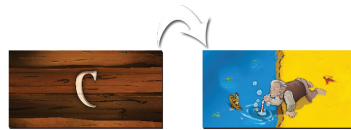
A játékosok számától függetlenül **MINDIG** öt sor dominót készítsetek elő. Egyes dominókon nem számok, hanem betűk láthatók. Ezeket mindig ábécésorrendben, a legalacsonyabb sorszámú dominó **FÖLÉ** kell letenni. Ezután fordítsátok fel a dominókat, majd, ha ötnél kevesebben játszatok, akkor az alábbiak szerint dobjatok el dominókat, mielőtt a játékosok választanának a dominók közül.



## AZ ÓRIÁSOK ÉRKEZÉSE

**Fontos emlékeztető: nem dobhatsz el dominót, ha legalább egyféleképp szabályszerűen a királyságodhoz tudod illeszteni azt.**

A betűvel jelölt dominókkal óriások jelennek meg, akiket könnyű észrevenni a dominó illusztrált oldalán.



Amikor egy játékos egy ilyen dominót illeszt a királyságához, el KELL vennie egy óriásfigurát, ki kell választania egy koronát a királyságában, és le kell fednie a koronát az óriásfigurával (ha az óriásfigura elvételekor nincs korona az adott királyságban, ezt a szabályt egyszerűen hagyjátok figyelmen kívül).

A játék végén az óriásfigurával letakart koronák nem számítanak a pontozásnál.

## AZ ÓRIÁSOK ELKERGETÉSE

A 49-től 54-ig számozott dominók illusztrált oldalán lábnyomok láthatók. Amikor egy játékos ilyen dominót illeszt a királyságához, akkor a királyságában lévő egyik óriást átteheti egy tetszőleges ellenfele királyságába.



Az óriás új gazdájának ki kell választania a királysága egyik koronáját, és le kell fednie azt az óriásfigurával. (Ha a lábnyomos lapka elvételekor nincs óriás az adott királyságban, ezt a szabályt egyszerűen hagyjátok figyelmen kívül.)

## KÜLDETÉSEK

A Kingdomino alapjátékban a játékosok dönthetnek úgy, hogy az alábbi játékvariációk szerint játszanak: a Középső királyság (10 extra győzelmi pont, ha a kastélyod a királyságod közepén áll) és/vagy Harmónia (5 extra győzelmi pont, ha a királyságod teljes, és egyetlen dominót sem kellett eldobnod). Ezek a játékvariációk most már a kiegészítőben található 17 közül kettő küldetéslapkán szerepelnek, vagyis ha a kiegészítővel játszotok, ezeket a játékvariációkat nem használhatjátok.

Minden játék elején fel kell fordítanotok két küldetéslapkát úgy, hogy minden játékos lássa azokat. Minden küldetéslapkán egy feladat látható, amelynek teljesítésével extra győzelmi pontokat lehet szerezni a játék végén. Így minden játszma egyedi lesz!

### A különböző küldetések a következők:

#### Helyi vállalkozások:

A kastély körül (akár élszomszédosan, akár átlósan) minden, az adott területtípusnak megfelelő mező 5 extra győzelmi pontot jelent.



#### A királyság négy sarka:

Minden, a királyság négy sarkában lévő, az adott területtípusnak megfelelő mező 5 extra győzelmi pontot jelent.



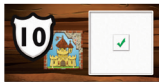
#### Harmónia:

Ha a királyságod teljes (nem kellett dominót eldobnod), 5 extra győzelmi pontot kapsz.



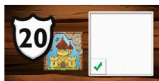
### Középső királyság:

Ha a kastélyod a királyságod közepén áll, akkor (még ha a királyságod nem is teljes) 10 extra győzelmi pontot kapsz.



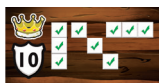
### Az elveszett sarok:

Ha a kastélyod a királyságod négy sarka közül az egyikén áll, 20 extra győzelmi pontot kapsz.



### Nagyzási hóbert:

Minden olyan alakzatért, ahol legalább három korona vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan egymás mellé kerül, 10 extra győzelmi pontot kapsz. A koronák lehetnek különböző típusú területeken.



### Kietlen királyság:

Minden egyes, legalább 5 mezőből álló Gabona, Erdő, Tó vagy Mező területért, amelyen nem található korona, 10 extra győzelmi pontot kapsz.

