

Kingdomino ORIGINS

Bruno Cathala
Cyril Bouquet



Regeln



In Kingdomino Origins nutzen Sie die Vulkane und ihre brennende Lava, um Feuer in Ihre verschiedenen Regionen zu bringen und Ihren Stamm zu entwickeln. Sie werden die verschiedenen natürlichen Ressourcen sammeln: Mammuts, Fische, Feuersteine, Pilze ... und mutige Höhlenmenschen rekrutieren, die Ihren Stamm und Ihr Jagdgebiet vergrößern!

Kingdomino Origins bietet Ihnen 3 Spielmodi. Für ein besseres Spielerlebnis empfehlen wir Ihnen, diese in dieser Reihenfolge zu spielen:

1. Entdecker-Modus
2. Totem-Modus
3. Stamm-Modus

Ziel des Spiels

Verbinden Sie Ihre Dominosteine strategisch und bilden Sie Ihr Jagdgebiet aus 5x5 Feldern. Sammeln Sie Komfortpunkte und gestalten Sie Ihr Gebiet für Ihren Stamm so lebenswert wie möglich.



SPIELZUBEHÖR

- ▲ 4 Start-Kärtchen
- ▲ 4 3D-Hütten: 1 rosa, 1 schwarz, 1 grüne, 1 blaue
- ▲ 8 Stammesführer aus Holz: 2 rosa, 2 schwarze, 2 grüne, 2 blaue
- ▲ 48 Dominos: jeweils mit einer Gelände-Seite und einer nummerierten Seite
- ▲ 1 Höhlen-Brett
- ▲ 22 Höhlenmenschen-Kärtchen
- ▲ 4 Totem-Kärtchen: 1 Mammut, 1 Fisch, 1 Pilz, 1 Feuerstein.
- ▲ 49 Ressourcen aus Holz: 16 Mammuts, 13 Fische, 11 Pilze, 9 Feuersteine
- ▲ 10 Feuer-Marken, davon 5 Marken mit 1 Feuer, 4 Marken mit 2 Feuern und 1 Marke mit 3 Feuern.
- ▲ 1 Punkteblatt-Heft

1. Entdecker-Modus

Vorbereitung

Diese Abschnitte erklären die Regeln für 3 bis 4 Spieler. Machen Sie sich mit diesem **Entdecker-Modus** vertraut. Die Regeln für 2 Spieler finden Sie am Ende des Regelheftes.

- Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt dann die folgenden Elemente aus der Schachtel:
 - ◆ ein Start-Kärtchen (ein Quadrat) und eine Hütte. Legen Sie Ihr Kärtchen aufgedeckt vor sich hin und stellen Sie die Hütte darauf.
 - ◆ einen Stammesführer in Ihrer Farbe.
- Mischen Sie alle Dominos mit der nummerierten Seite nach oben zeigend. Legen Sie sie dann in die Spielschachtel, um den Talon zu bilden.

A. Nehmen Sie die vier ersten Dominos und legen Sie sie in einer Reihe neben die Schachtel, mit der nummerierten Seite nach oben zeigend. Ordnen Sie diese Dominos in aufsteigender Reihenfolge an, wobei die kleinste Zahl immer der Schachtel am nächsten ist. Drehen Sie sie dann um, um die Gelände-Seite aufzudecken.

B. Legen Sie die 10 Feuer-Marken neben die Schachtel und trennen Sie sie nach Art: 1 Feuer, 2 Feuer und 3 Feuer.

C. Ein Spieler nimmt alle Stammesführer in die Hand, mischt sie und zieht einen nach dem anderen. Wenn Sie Ihren Stammesführer sehen, legen Sie ihn auf einen freien Domino Ihrer Wahl in der Reihe. Bei drei Spielern wird der nicht genutzte Domino aus dem Spiel genommen. Bei vier Spielern hat der letzte Spieler keine Wahl und muss den übriggebliebenen Domino nehmen.

D. Wenn alle Stammesführer aufgestellt wurden, bilden Sie nach dem gleichen Muster wie zuvor eine neue Reihe, indem Sie vier weitere Dominos ziehen (Schritt A).



Spielrunde

Die Spiel-Reihenfolge richtet sich nach der Position der Stammesführer auf der Domino-Reihe: Wenn Sie der Spieler sind, dessen Stammesführer auf dem ersten Domino in der Reihe steht (der der Schachtel am nächsten ist), dann fangen Sie an. Führen Sie die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge aus:

DOMINO LEGEN:

Nehmen Sie sich Ihren ausgewählten Domino und legen Sie ihn unter Berücksichtigung der **Legeregeln** in Ihr Gebiet.

Legeregeln:

Jeder von Ihnen muss sein Jagdgebiet aus 25 Feldern bauen (wobei ein Domino aus zwei Feldern besteht). Zum Legen Ihres Dominos müssen Sie:

- Ihn entweder an Ihr Start-Kärtchen anlegen, wobei dieses als Joker gilt; d. h. jedes Gelände kann an dieses Start-Kärtchen angelegt werden;
- **ODER** ihn mit einem anderen Domino verbinden, wobei er mindestens mit einem Gelände (horizontal oder vertikal) übereinstimmen muss.
- Stellen Sie sicher, dass Ihr gesamtes Domino-Gebiet ein Quadrat von 5 x 5 Feldern (einschließlich des Start-Kärtchens) bildet, was insgesamt 25 Felder entspricht.

Wenn es nicht möglich ist, gemäß den Legeregeln ein Domino in Ihrem Gebiet zu platzieren, entfernen Sie diesen Dominostein aus dem Spiel, er bringt Ihnen keine Punkte. Wenn ein Domino nach den Regeln gelegt werden kann, MUSS er GESPIELT werden, auch wenn es dem Spieler nicht passt.

EINEN NEUEN DOMINO NEHMEN:

Stellen Sie ihren Stammesführer auf einen freien Domino in der neuen Domino-Reihe. Nun ist der nächste Spieler in der ersten Reihe der Dominosteine am Zug, um diese beiden Aktionen auszuführen. Danach sind die übrigen Spieler in der Reihenfolge der Reihe am Zug, bis der letzte Dominostein in der Reihe gespielt ist. Bilden Sie anschließend eine neue Domino-Reihe und starten Sie eine neue Spielrunde. Spielen Sie 12 Spielrunden, wenn 3 oder 4 Spieler mitmachen.



Die Vulkane

Der Vulkan ist eine ganz besondere Art von Gelände. Er spuckt brennende Lava, mit der die Stämme ihre Lagerfeuer anzünden können. Die brennende Lava wird der Einfachheit halber während des Spiels als Feuer bezeichnet. Allerdings ist der Vulkan kein nutzbares Gelände. Ein Vulkangebiet bringt Ihnen am Ende des Spiels keine Punkte. Es gibt 3 Arten von Vulkanen:



■ Der Vulkan mit 1 Krater
- Er speit 1 Feuer bis zu
3 Felder weit.



■ Der Vulkan mit 2 Kratern
- Er speit 2 Feuer bis zu
2 Felder weit.



■ Der Vulkan mit 3 Kratern - Er speit drei Feuer für 1 Feld weit.

Sobald Sie Ihrem Gebiet einen Domino mit einem Vulkan hinzugefügt haben, nehmen Sie die folgende Feuer-Marke:



■ für einen Vulkan mit 1 Krater nehmen Sie 1 Marke mit einem Feuer.



■ für einen Vulkan mit 2 Kratern nehmen Sie eine Marke mit 2 Feuern.



■ für einen Vulkan mit 3 Kratern nehmen Sie eine Marke mit 3 Feuern.

Die Reichweite des Feuers wird auf der Rückseite jeder Feuer-Marke angezeigt. Ermitteln Sie unter Berücksichtigung der **Feuer-Regeln**, auf welchen Feldern Ihres Gebietes diese Feuer-Marke gelegt werden darf und legen Sie sie auf das gültige Feld Ihrer Wahl.

FEUER-REGELN

■ Ein Feuer wird von dem Vulkan-Feld aus gesprenkelt und muss ein freies Feld erreichen, d. h. **Feld, auf dem sich keine Feuer-Marke oder ein Lagerfeuer befindet.**

■ Ein Feuer darf nicht auf einem Vulkan-Feld landen.

■ Ein Feuer kann in jede beliebige Richtung gesprenkelt werden, auch diagonal über seine gesamte Entfernung. Es muss nicht in einer geraden Richtung sein.

Falls Sie Ihre Feuer-Marke nicht unter Einhaltung der Feuer-Regeln ablegen können, müssen Sie sie in die Spielschachtel legen.

Sie wird in diesem Spiel nicht mehr verwendet.



Beispiel für das Legen einer Feuer-Marke.

Ende des Spiels

Berechnen Sie Ihre Komfortpunkte wie im Entdecker-Modus angegeben und fügen Sie folgende Bonuspunkte hinzu:

- Jede noch vorhandene Ressource auf Ihren Dominos bringt Ihnen 1 Bonuspunkt (Die Symbole auf den Feldern dienen dazu, anzuzeigen, wo die Ressourcen zu platzieren sind, zählen aber nicht als Ressourcen).
- Jedes Totem-Kärtchen, das Sie besitzen (weil Sie die Mehrheit der entsprechenden Ressource haben), bringt Ihnen die darauf angegebenen Bonuspunkte.



3. Stamm-Modus

Dieser Modus wird auf die gleiche Weise wie der **Entdecker-Modus** gespielt, allerdings mit Ressourcen und Höhlenmenschen als Bonus! Spielen Sie diesen neuen Spiel-Modus nach den folgenden Regeln.

Vorbereitung

Bereiten Sie das Material wie unter **Entdecker-Modus** beschrieben vor.

Danach verteilen Sie die Ressourcen wie im **Totem-Modus** beschrieben (außer die 4 Totem-Kärtchen, die in der Schachtel bleiben).

Dann:

■ Legen Sie das Höhlen-Brett über den Domino-Reihen hin.

■ Mischen Sie die Höhlenmenschen-Kärtchen, bilden Sie einen Stapel (Karten verdeckt legen) und stellen Sie den Stapel auf das Feld ganz links auf dem Brett. Drehen Sie dann die ersten 4 Kärtchen des Stapels um und legen Sie sie auf die 4 freien Felder des Bretts.



Spielrunde

Wenn Sie an der Reihe sind, nachdem Sie Ihren **Domino gelegt** und **einen neuen Domino genommen haben**, können Sie, wenn Sie möchten, noch einen weiteren Spielzug machen: **Rekrutieren Sie einen Höhlenmenschen**.

EINEN HÖHLENMENSCHEN REKRUTIEREN

Nachdem Sie **einen neuen Domino gewählt haben**, können Sie:

■ **2 unterschiedliche Ressourcen** auf Ihrem Gebiet einsetzen, um einen von den aufgedeckten Höhlenmenschen zu rekrutieren auf einer Kachel mit der Vorderseite nach oben auf dem Brett. Füllen Sie zu Beginn jeder Runde (Bildung einer neuen Domino-Reihe) das Höhlen-Brett, damit Sie 4 neue Kärtchen haben.

Werfen Sie die Ressourcen ab, die zur Rekrutierung von Höhlenmenschen verwendet wurden. Legen Sie den ausgewählten Höhlenmenschen dann auf ein Gelände-Feld Ihrer Wahl, auf dem sich **WEDER EIN VULKAN, LAGERFEUER, NOCH FEUER-MARKEN** oder **RESSOURCEN BEFINDEN**.

Sie müssen diesen Höhlenmenschen nicht auf eines der Felder setzen, von denen Sie die Ressourcen als Einsatz genommen haben.

ODER,

■ **4 unterschiedliche Ressourcen** auf Ihrem Gebiet einsetzen, um einen von den verdeckten Höhlenmenschen aus dem Stapel zu rekrutieren. Wenn Sie einen Höhlenmenschen gewählt haben, mischen Sie den Stapel und legen Sie ihn verdeckt auf seinen Platz.

Nehmen Sie sich vor dem Feuer der Vulkane in Acht! Wenn ein Feuer ein Feld erreicht, auf dem ein Höhlenmensch steht, wird dieser zerstört. Entfernen Sie ihn und legen Sie ihn in die Schachtel. er wird für den Rest des Spiels nicht mehr benutzt.

Die Höhlenmenschen

Wenn Sie einen Höhlenmenschen Ihrem Gebiet hinzufügen, können Sie zusätzliche Komfortpunkte gewinnen. Es gibt 22 Höhlenmenschen.

- 14 Jäger und Sammler
- 8 Krieger

Die Jäger und Sammler

Es gibt 2 von jedem der 7 verschiedenen Jäger und Sammler (also insgesamt 14).

Die Jäger und Sammler bringen Ihnen entsprechend den verschiedenen Spielelementen auf den 8 Feldern, die sie umgeben (vertikal, horizontal, diagonal), Punkte.

Achtung: Nur die Holz-Ressourcen bringen Ihnen für die Jäger und Sammler Punkte. Die Symbole auf den Dominos erinnern Sie nur daran, wohin Sie die Ressourcen hinstellen sollen!



Der Jäger bringt Ihnen 3 Punkte für jeden Mammut auf den 8 Feldern, die ihn umgeben.

Beispiel: Der Jäger oben ist von 4 Mammuts umgeben. Er bringt 12 Punkte. Der Jäger darunter grenzt an 2 Mammuts und bringt 6 Punkte.



Die Fischerin bringt Ihnen 3 Punkte für jeden Fisch auf den 8 Feldern, die sie umgeben.

Die Pflückerin bringt Ihnen 4 Punkte für jeden Pilz auf den 8 Feldern, die sie umgeben..



Die Steinhauerin bringt Ihnen 5 Punkte für jeden Feuerstein auf den 8 Feldern, die sie umgeben.

Die Krieger

Es gibt 3 verschiedene Krieger, die wie folgt unterteilt sind:

- 4 kleine Krieger mit einem kleinen Speer mit einer Kraft von 1;
- 3 Amazonen-Kriegerinnen mit einem mittleren Speer mit einer Kraft von 2;
- 1 tolpatschiger Krieger mit einem großen Speer mit einer Kraft von 3.

Die Krieger bringen als Horde Punkte.

Eine Horde ist eine Gruppe von Kriegern, die in einem rechten Winkel miteinander verbunden sind. Eine Horde bringt so viele Komfortpunkte, wie Krieger in der Gruppe sind, multipliziert mit der Gesamtkraft der Horde. Die Leistung ist die Addition der auf den Kriegern angegebenen Zahlen.

HINWEIS: Die Punkte für einen einzelnen Krieger entsprechen seiner Kraft.

Beispiel: Es gibt eine Horde mit 3 Kriegern und 1 einzelnen Krieger. Die Horde bringt 12 Punkte (Kraft 4 x 3 Krieger). Der einzelne Krieger bringt 1 Punkt (Kraft 1 x 1 Krieger).



Ende des Spiels

So erhalten Sie Ihren Endstand, berechnen Sie Ihre Komfortpunkte wie im **Entdecker-Modus** beschrieben und zählen Sie die Bonuspunkte zusammen, die Ihnen Ihre Krieger-Kärtchen bringen. Die Ressourcen, die in Ihrem Gebiet noch vorhanden sind, bringen in diesem Spiel-Modus keine Punkte.



Der Maler bringt Ihnen 2 Punkte für jede Ressource, ganz gleich welcher Art, die sich auf den 8 Feldern befindet, die ihn umgeben.



Die Feuer-Dame bringt Ihnen 1 Punkt für jedes Feuer-Symbol auf den 8 Feldern, die sie umgeben.

In diesem Beispiel bringt die Feuer-Dame 5 Punkte: Sie ist von 5 Feuer-Symbolen umgeben.



Der Schamane bringt Ihnen 2 Punkte für jedes Höhlenmensch-Kärtchen auf den 8 Feldern, die ihn umgeben.



Zusätzliche und optionale Spielregeln für alle 3 Spiel-Modi

♣ **Feuer-Reich:** Sie erhalten 10 Bonuspunkte, wenn Ihre Hütte im Zentrum Ihres Gebietes steht. Falls Ihr Gebiet am Ende des Spiels unvollständig ist, aber Ihre Hütte in der Mitte steht, erhalten Sie die Bonuspunkte trotzdem.

♣ **Homo Habilis:** Sie erhalten 5 Bonuspunkte, wenn Ihr Gebiet vollständig ist, d. h. wenn Sie keinen Domino in die Schachtel legen mussten.

♣ Spezielle Regeln für 2 Spieler - Jungsteinzeit

Mit 2 Spielern wetteifern die Stammesführer miteinander, indem sie größere Gebiete erschließen. Spielen Sie mit allen 48 Dominos, um je ein Gebiet von 7x7 Feldern zu bauen! Die Regeln sind dieselben wie zuvor mit einigen Ausnahmen:

Für die Aufstellung

- ♣ Jeder Spieler nimmt sich zwei Stammesführer der gleichen Farbe statt einem.
- ♣ Wähle einen Stammesführer nach dem Zufallsprinzip. Der Spieler, dessen Stammesführer gezogen wurde, wählt aus, ob er seine beiden Stammesführer auf **die Dominosteine 1 und 4 ODER auf die Dominosteine 2 und 3** setzt.
- ♣ Sein Gegner setzt seine Stammesführer auf die verbleibenden Dominosteine.



Spielzug

- ♣ Jeder Spieler führt die Aktionen «Setze deinen Stein» und «Wähle einen neuen Stein» zweimal aus, einmal für jeden seiner beiden Stammesführer.



© 2021 Blue Orange Edition.
Kingdomino Origins und Blue Orange sind Markenzeichen von Blue Orange Edition, Frankreich. Veröffentlichung und Vertrieb des Spiels unter der Lizenz von Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankreich.
www.blueorangegames.eu