

Kingdomino ORIGINS

Bruno Cathala
Cyril Bouquet



Regole

In Kingdomino Origins, gli spruzzi di lava vengono usati per portare il fuoco nelle diverse regioni e sviluppare al meglio la propria tribù. Raccogli le diverse risorse naturali: mammut, pesci, pietre focaie, funghi e recluta i prodi Cro-magnon che ti aiuteranno a ingrandire la tribù e il territorio di caccia!

Kingdomino Origins dispone di 3 modalità di gioco. Per un maggiore divertimento, consigliamo di giocarle in questo ordine:

1. Modalità Scoperta
2. Modalità Totem
3. Modalità Tribù

Obiettivo del gioco

Connetti abilmente le tue tessere per creare un territorio di caccia da 5 x 5 caselle. Accumula punti comfort e rendi il territorio il più accogliente possibile per la tua tribù.



MATERIALE DI GIOCO

- ▲ 4 tessere di partenza
- ▲ 4 Capanne in 3D (1 rosa, 1 nero, 1 verde e 1 blu)
- ▲ 8 capi tribù in legno (2 rosa, 2 neri, 2 verdi e 2 blu)
- ▲ 48 tessere (lato paesaggio e lato numerato)
 - ▲ 1 piano di gioco Grotta
 - ▲ 22 tessere Cro-magnon
 - ▲ 4 tessere Totem (1 mammut, 1 pesce, 1 fungo e 1 pietra focaia)
 - ▲ 49 risorse in legno (16 mammut, 13 pesci, 11 funghi e 9 pietre focaie)
 - ▲ 10 gettoni Fuoco (5 con 1 fuoco, 4 con 2 fuochi e 1 con 3 fuochi)
- ▲ 1 blocco segnapunti

1. Modalità Scoperta

Preparazione

In queste istruzioni vengono fornite le regole per 3 e 4 giocatori. Impara bene la **Modalità Scoperta**. Le regole speciali per 2 giocatori sono fornite alla fine del manuale.

◆ Scegli un colore e prendi questi elementi dalla scatola:

◆ una tessera di partenza (un quadrato) e una Capanna. Posiziona la tessera a faccia in su davanti a te e mettilci sopra la Capanna;

◆ un capo tribù dello stesso colore.

◆ Mescola tutte le tessere con il lato numerato visibile, quindi riponile a caso nella scatola di gioco per formare la riserva.

A. Prendi le prime 4 tessere e disponile in sequenza accanto alla scatola, con la faccia numerata visibile. Disponi queste tessere in ordine crescente, con il numero più basso più vicino alla scatola. Poi capovolgile sul lato Paesaggio.

B. Posiziona i 10 gettoni Fuoco vicino alla scatola separandoli per tipo: 1 fuoco, 2 fuochi e 3 fuochi.

C. Un giocatore prende in mano tutti i capi tribù in gioco, li meschia e li distribuisce a caso, uno a ogni giocatore. Scegli una tessera libera nella sequenza e mettilci sopra il tuo capo tribù. A 3 giocatori, la tessera non selezionata viene scartata. A 4 giocatori, l'ultimo giocatore non ha scelta e deve prendere necessariamente l'ultima tessera rimasta.

D. Quando tutti i capi tribù sono stati piazzati, forma una nuova sequenza come in precedenza pescando altre 4 tessere (passo A).



Turno di gioco

L'ordine del turno di gioco è determinato dalla posizione dei capi tribù sulla riga di tessere: se il tuo capo tribù è collocato sulla prima tessera della riga, cioè quella più vicina alla scatola, allora tocca a te iniziare la partita. Devi eseguire le azioni seguenti in questo ordine:

GIOCA LA TESSERA

Prendi la tessera selezionata, quella sulla quale hai piazzato il tuo capo tribù, e aggiungila al tuo territorio, rispettando le **regole di connessione**.

Regole di connessione:

Dovrai assemblare il tuo territorio di caccia fino a un totale di 25 caselle (ciascuna tessera è formata da 2 caselle). Quando posi una tessera devi:

- collegarla alla tua tessera di partenza, la quale è considerata un jolly a cui è possibile collegare qualsiasi paesaggio oppure;
- collegarla a un'altra tessera in modo da abbinare almeno 1 paesaggio, in senso orizzontale o verticale;
- fare in modo che l'insieme del territorio di tessere sia incluso in un quadrato di 5 x 5 caselle, compresa la tessera di partenza, per una superficie totale di 25 caselle.

Quando non è possibile aggiungere una tessera al proprio territorio rispettando le regole di collegamento, devi scartarla: quella tessera non farà ottenere alcun punto.

Se una tessera può essere aggiunta rispettando le regole, DEVE essere posizionata, anche se ciò rappresenta uno svantaggio per il giocatore.

SCEGLI UNA NUOVA TESSERA

Posiziona il capo tribù sopra una tessera libera della nuova sequenza di tessere.

A questo punto, il giocatore il cui capo tribù è collocato sulla seconda tessera della prima sequenza esegue le sue due azioni e così via fino ad arrivare al giocatore sull'ultima tessera. I giocatori formano quindi una nuova sequenza di tessere e iniziano un nuovo turno di gioco.

Per le partite a 3 o 4 giocatori i turni di gioco sono 12.

I vulcani

Il vulcano è un tipo di paesaggio molto particolare. Emette dei lapilli (pezzi di lava incandescente) che le tribù usano per accendere i falò. Nel corso della partita, li chiameremo semplicemente spruzzi di fuoco. D'altra parte, il vulcano non è un paesaggio sfruttabile: una regione di vulcani non fa ottenere alcun punto alla fine della partita.

Esistono 3 tipi di vulcani:



■ Vulcani con 1 cratere: spruzzano 1 fuoco fino a un massimo di 3 caselle di distanza.



■ Vulcani con 2 crateri: spruzzano 2 fuochi fino a un massimo di 2 caselle di distanza.



■ Vulcani con 3 crateri: spruzzano 3 fuochi a 1 sola casella di distanza.

Appena aggiungi al tuo territorio una tessera Vulcano, prendi il gettone Fuoco corrispondente:



■ per un vulcano con 1 cratere, prendi un gettone da 1 fuoco;



■ per un vulcano con 2 crateri, prendi un gettone da 2 fuochi;



■ per un vulcano con 3 crateri, prendi un gettone da 3 fuochi.

Gli spruzzi di fuoco sono indicati sul retro di ogni gettone Fuoco.

Rispettando le **Regole degli spruzzi di fuoco**, determina su quale casella del tuo territorio questo gettone Fuoco può atterrare e mettilo su una casella valida a scelta.

REGOLE DEGLI SPRUZZI DI FUOCO

■ Uno spruzzo di fuoco parte dalla casella Vulcano e atterra su una casella libera, ovvero **una casella senza gettone Fuoco o senza falò**.

■ Uno spruzzo di fuoco non può atterrare su una casella Vulcano.
■ Un spruzzo di fuoco può andare in qualunque direzione, anche diagonalmente.

Nel caso in cui non sia possibile posare il gettone Fuoco secondo le regole degli spruzzi di fuoco, scartalo e rimettilo nella scatola. Non sarà più utilizzato durante la partita.



Esempio di piazzamento di un gettone Fuoco.

Fine del gioco

Dopo aver piazzato l'ultima sequenza di tessere, i giocatori effettuano l'ultimo turno eseguendo solo l'azione **Gioca la tessera**. Ogni giocatore dovrebbe avere davanti a sé il proprio territorio di caccia di 5 x 5 caselle. Alcuni territori possono risultare incompleti, se il giocatore è stato costretto a scartare una o più tessere.

Un territorio è costituito da diverse regioni (gruppo di caselle con lo stesso paesaggio collegate fra loro orizzontalmente o verticalmente).

Ogni giocatore prende un foglio e una matita e calcola i punti comfort del suo territorio nel modo seguente:

■ ogni regione attribuisce un numero di punti comfort pari al suo numero di caselle moltiplicato per il numero di icone Fuoco (stampate sulle tessere e i gettoni Fuoco) presenti al suo interno. Un territorio può contenere più regioni con lo stesso tipo di paesaggio. Una regione senza fuoco non dà alcun punto;

■ per ottenere il punteggio finale, è sufficiente sommare i punti comfort di tutte le proprie regioni.

Il giocatore che totalizza il punteggio più alto, vince la partita.

In caso di parità, il giocatore che ha costruito la regione più grande, a prescindere che contenga o non contenga dei fuochi, vince la partita.

In caso di ulteriore parità, vince il giocatore che possiede più icone Fuoco.

In caso di ulteriore parità, i giocatori condividono la vittoria.

	M					
1	2					
2	4					
3	6					
4	12					
5	8					
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						
31						
32						



2. Modalità Totem

Questa modalità è uguale alla **Modalità Scoperta**, ma con alcune risorse in più! Usa le regole seguenti per adattare la partita a questa nuova modalità di gioco.

Preparazione

- Inizia la preparazione come nella modalità precedente.
- Dopo avere girato le tessere, metti le risorse in legno indicate sulle caselle delle tessere senza icona Fuoco:
 - ◆ posiziona un mammut su ogni steppa;
 - ◆ posiziona un pesce su ogni lago;
 - ◆ posiziona un fungo su ogni giungla;
 - ◆ posiziona una pietra focaia su ogni cava;
 - ◆ I deserti e i vulcani non ricevono alcuna risorsa.

Ripeti la preparazione delle risorse in legno ogni volta che giri 4 nuove tessere.

Le risorse rimangono su queste tessere fino al termine della partita, a meno che siano distrutte dal fuoco.



- Prendi dalla scatola le 4 tessere Totem e posizionale vicino alle 2 sequenze di tessere, in modo che siano visibili a tutti i giocatori.

Turno di gioco

Dopo avere aggiunto una tessera al tuo territorio, se ottieni la maggioranza (rigorosamente superiore) di un tipo di risorsa rispetto agli altri giocatori, prendi la tessera Totem corrispondente. Se la tessera è già stata presa da un altro giocatore, diventa tua.

Attenzione agli spruzzi di fuoco dei vulcani! Quando uno spruzzo di fuoco atterra su una casella che contiene una risorsa, questa viene distrutta. La risorsa viene rimessa nella scatola e non potrà più essere utilizzata per il resto della partita.

Importante:

Se perdi la maggioranza (perché gli altri giocatori hanno recuperato nuove risorse oppure ne hai perse a causa di uno spruzzo di fuoco), dai il totem al giocatore che detiene la maggioranza delle risorse. Se più giocatori sono in parità, scegli tu a chi dare il totem.

Fine del gioco

Calcola i punti comfort come indicato nella modalità di gioco Scoperta, quindi aggiungi i seguenti bonus:

- ogni risorsa ancora presente sulle tue tessere vale 1 punto bonus (i simboli sulle caselle non contano come risorse, ma indicano solamente dopo posizionarle);
- ogni tessera Totem che possiedi (poiché hai la maggioranza di quella risorsa) vale i punti bonus indicati.



3. Modalità Tribù

Questa modalità è uguale alla **Modalità Scoperta**, ma con in più le risorse e i Cro-magnon! Usa le regole seguenti per adattare la partita a questa nuova modalità di gioco.

Preparazione

Prepara il materiale di gioco come indicato per la **Modalità Scoperta**.

Quindi disponi le risorse come indicato nella **Modalità Totem** (tranne le 4 tessere Totem che rimangono nella scatola). Quindi:

- posiziona il piano di gioco Grotta sotto le righe di tessere;
- mescola le tessere Cro-magnon, forma un mazzo con le tessere a faccia in giù e mettilo sulla casella più a sinistra del piano di gioco. Quindi gira le prime 4 tessere del mazzo sulle 4 caselle libere del piano di gioco.



Turno di gioco

Quando è il tuo turno, dopo avere eseguito le azioni **Gioca la tessera** e **Scegli una nuova tessera**, puoi, se lo desideri, eseguire un'azione supplementare: **Recluta un Cro-magnon**.

RECLUTA UN CRO-MAGNON

Al termine dell'azione **Scegli una nuova tessera**, potrai:

- spendere **2 risorse diverse** presenti sul tuo territorio per reclutare un Cro-magnon tra quelli visibili. All'inizio di ogni turno (formazione di una nuova sequenza di tessere), è necessario completare il piano di gioco Grotta in modo da avere nuovamente 4 tessere,

OPPURE,

- spendere **4 risorse diverse** presenti sul tuo territorio per reclutare un Cro-magnon da scegliere tra quelli del mazzo a faccia in giù. Dopo avere scelto il Cro-magnon, mescola il mazzo e rimettilo al suo posto a faccia in giù.

Metti quindi il Cro-magnon su una casella Paesaggio a scelta che non contiene **NÉ FALÒ, NÉ GETTONE FUOCO, NÉ RISORSE**. Non sei obbligato a mettere il Cro-magnon su una delle caselle da cui provengono le risorse che hai speso.

Attenzione agli spruzzi di fuoco dei vulcani! Quando uno spruzzo di fuoco atterra su una casella che contiene una tessera Cro-magnon, questa viene distrutta. La tessera viene rimessa nella scatola e non potrà più essere utilizzata per il resto della partita.

I Cro-magnon

Una volta aggiunto al proprio territorio, il Cro-magnon reclutato può fare ottenere punti comfort supplementari.

Sono disponibili 22 Cro-magnon:

- 14 cacciatori raccoglitori;
- 8 guerrieri.



I cacciatori raccoglitori

Sono disponibili 2 diversi esemplari di 7 cacciatori raccoglitori (14 in totale).

I cacciatori raccoglitori fanno ottenere punti in base ai diversi elementi di gioco presenti sulle 8 caselle che li circondano (in verticale, orizzontale e diagonale).

Attenzione, per i cacciatori raccoglitori si contano solo le risorse in legno, mentre le icone sulle tessere sono solo dei promemoria per il piazzamento!



Il cacciatore vale 3 punti per ogni mammut presente sulle 8 caselle circostanti.

Esempio:

il cacciatore in alto è vicino a 4 mammut. Vale 12 punti. Quello in basso è vicino a 2 mammut e vale 6 punti.



La pescatrice vale 3 punti per ogni pesce presente sulle 8 caselle circostanti.

La raccoglitrice vale 4 punti per ogni fungo presente sulle 8 caselle circostanti.



La scultrice vale 5 punti per ogni pietra focaia presente sulle 8 caselle circostanti.

I guerrieri

Esistono 3 diversi guerrieri distribuiti come segue:

- 4 guerrieri Magrolini armati di una piccola lancia di potenza 1;
- 3 guerriere Amazzoni armate di una lancia media di potenza 2;
- 1 guerriero Energumeno armato di una lancia grande di potenza 3.

Per i guerrieri, si calcola il punteggio dell'orda.

Un'orda è un gruppo di guerrieri collegati tra loro ortogonalmente. Un'orda vale un numero di punti comfort pari al numero di guerrieri che la compongono moltiplicato per la potenza totale dell'orda. La potenza totale è data dalla somma dei numeri segnati su ciascuna tessera guerriero.

NOTA: un guerriero solitario vale un numero di punti comfort pari alla sua potenza.

Esempio: ci sono un'orda di 3 guerrieri e 1 guerriero solitario. L'orda vale 12 punti (potenza 4 x 3 guerrieri). Il guerriero solitario vale 1 punto (potenza 1 x 1 guerriero).



Fine del gioco

Per ottenere il tuo punteggio finale, calcola i punti comfort come indicato nella modalità di gioco Scoperta, quindi aggiungi i bonus di ciascuna delle tue tessere Cro-magnon. Le risorse ancora presenti nel tuo territorio non valgono alcun punto in questa modalità di gioco.

Il pittore vale 2 punti per ogni risorsa, di qualsiasi tipo, presente sulle 8 caselle circostanti.



La signora del fuoco vale 1 punto per ogni icona Fuoco presente sulle 8 caselle circostanti.

Esempio: la signora del fuoco vale 5 punti: le caselle circostanti contengono 5 icone Fuoco.



Lo sciamano vale 2 punti per ogni tessera Cro-magnon presente sulle 8 caselle circostanti.



Promemoria: le tessere Totem non vengono utilizzate in questa modalità di gioco.

Regole extra e opzionali per le 3 modalità di gioco

► **Impero del fuoco:** aggiungi 10 punti bonus se la tua Capanna si trova al centro del tuo territorio. Nel caso in cui il territorio sia incompleto alla fine della partita, ma la Capanna si trovi esattamente al centro, conteggia, comunque, i punti bonus.

► **Homo Habilis:** aggiungi 5 punti bonus se il tuo territorio è completo, vale a dire se non hai scartato alcuna tessera.



► Regole speciali per 2 giocatori - Il Neolitico:

Con 2 giocatori, i capi tribù si affrontano sviluppando un territorio di dimensioni maggiori. Usa tutte le 48 tessere per costruire un territorio di 7 x 7 caselle!

Le regole sono le stesse, con qualche piccola eccezione:

Nella preparazione

Prendi due capi tribù dello stesso colore anziché uno.



Per i turni di gioco

► Il giocatore il cui capo tribù esce per primo, sceglie se prendere le tessere 1 e 4 OPPURE 2 e 3. Quindi il suo avversario prende le altre 2 tessere.

► Ogni giocatore esegue quindi due volte le azioni **Gioca la tessera** e **Scegli una nuova tessera**, una volta per ciascuno dei suoi capi tribù.



© 2021 Blue Orange Edition. Kingdomino Origins e Blue Orange sono marchi depositati di Blue Orange Edition, Francia. Il gioco è pubblicato e distribuito su licenza di Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Francia. www.blueorangegames.eu