

KingdominoTM

ORIGINS

 Bruno Cathala
 Cyril Bouquet



Spelregels

Gebruik de vulkaanuitbarstingen in Kingdomino Origins om vuur naar je verschillende regio's te brengen en je stam zo goed mogelijk te laten ontwikkelen. Verzamel verschillende natuurlijke hulpbronnen: mammoeten, vissen, vuurstenen, paddenstoelen... en trek holbewoners aan om je stam en je jachtgebied uit te breiden.

Kingdomino Origins heeft 3 speelmodi. Voor de beste speelervaring is het aanbevolen ze in de volgende volgorde te spelen:

1. Ontdekkingsmodus
2. Totemmodus
3. Stammodus

Doel van het spel

Verbind je domino's op strategische wijze in je jachtgebied van 5x5 vakken. Win comfortpunten en maak je gebied zo uitnodigend als mogelijk voor je stam.



SPELMATERIAAL

- ▲ 4 starttegels
- ▲ 4 3D-hutten (1 roze, 1 zwarte, 1 groene, 1 blauwe)
- ▲ 8 houten stamhoofden (2 roze, 2 zwarte, 2 groene, 2 blauwe)
- ▲ 48 domino's (elke domino heeft een terreinkant en een cijferkant)
- ▲ 1 grottenbord
- ▲ 22 holbewonertegels
- ▲ 4 totemtegels: 1 mammoet, 1 vis, 1 paddenstoel, 1 vuursteen
- ▲ 49 houten hulpbronnen: 16 mammoeten, 13 vissen, 11 paddenstoelen, 9 vuurstenen
- ▲ 10 vuurfiches - 5 fiches met 1 vuur, 4 fiches met 2 vuren en 1 fiche met 3 vuren
- ▲ 1 scoreboekje

1. Ontdekkingsmodus

Voorbereiding

Deze spelregels zijn voor een spel met 3 of 4 spelers. Maak jezelf eerst vertrouwd met de ontdekkingsmodus. De spelregels voor 2 spelers bevinden zich aan het einde van dit boekje.

- Elke speler kiest een kleur en neemt vervolgens het volgende uit de doos:
 - ♦ de starttegels (een vierkant) en de hut van zijn kleur. Leg de tegel met de bedrukte kant naar boven voor je en zet de hut erop.
 - ♦ een stamhoofd van zijn kleur.
- Schud alle domino's met de cijferkant omhoog en leg ze als trekstapel in de speldoos.

A. Neem de eerste 4 domino's en leg ze op één rij naast de doos, met de cijferkant omhoog gericht. Orden deze domino's in oplopende volgorde, met het kleinste getal het dichtst bij de doos. Draai de domino's nu om zodat de terreinkant zichtbaar wordt.

B. Leg de 10 vuurfiches in de buurt van de doos en splits ze op per soort: 1 vuur, 2 vuren en 3 vuren.

C. Een speler neemt alle stamhoofden in zijn hand, schud ze en toont ze een voor een. Wanneer je je stamhoofd ziet verschijnen, plaats je het naar wens op een van de vrije domino's in de rij. Voor een spel met 3 spelers, doe de niet-geselecteerde domino in de doos. Voor een spel met 4 spelers, de laatste speler heeft geen keuze en moet de laatste overblijvende domino nemen.

D. Als alle stamhoofden zijn geplaatst, vorm je een nieuwe rij op dezelfde manier als voorheen door 4 andere domino's te nemen (fase A).



Spelronde

De speelvolgorde wordt bepaald door de positie van de stamhoofden op de rij domino's: de speler wiens stamhoofd op de 1e domino van de rij staat, dus het dichtst bij de doos, is de startspeler. Hij voert de volgende 2 acties in volgorde uit:

PLAATS JE DOMINO:

Neem de domino waarop je je stamhoofd had gezet, en plaats deze in je jachtgebied volgens de **verbindingsregels**.

Verbindingsregels:

Elke speler moet een eigen jachtgebied van 25 vakken maken (een domino bestaat uit 2 vakken). Om je domino te kunnen plaatsen, moet je:

- deze met je starttegels verbinden. Deze wordt als een joker beschouwd, zodat je om het even welk terrein met deze tegel kunt verbinden.
- OF: deze verbinden met een andere domino door het terrein erop met minstens 1 terrein, horizontaal of verticaal, te laten overeenstemmen.
- ervoor zorgen dat het volledige gebied van domino's een vierkant van 5x5 vakken is, met inbegrip van de starttegels. Het moet dus een oppervlak van 25 vakken in totaal zijn.

Als het niet mogelijk is om een domino in je gebied te plaatsen volgens deze verbindingregels, doe je de domino terug in de doos. Deze zal je geen punten opleveren.

Als een domino volgens de regels geplaatst kan worden, **MOET** de speler de domino spelen, ook als dat de speler niet goed uitkomt.

KIES EEN NIEUWE DOMINO:

Plaats je stamhoofd op een vrije domino van de nieuwe rij domino's.

Het is nu de beurt aan de volgende speler op de eerste rij om deze twee acties uit te voeren. Het spel wordt zo verder gespeeld tot aan de speler op de laatste domino.

Vorm vervolgens een nieuwe rij domino's en start een nieuwe spelronde.

Er zijn 12 spelrondes in een spel met 3 of 4 spelers.



De vulkanen

De vulkaan is een speciaal soort terrein. Deze spuwt vlammen (brandende lava) uit die de stammen gebruiken om kampvuren te maken. Deze lavavlammen worden vuren in het spel genoemd. Vulkanen zijn echter geen werkbaar terrein, een regio met vulkanen zal je aan het einde van het spel dus geen punten opleveren.

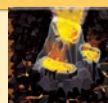
Er zijn 3 soorten vulkanen:



■ De vulkaan met 1 krater spuwt 1 vuur maximaal 3 vakken ver.



■ De vulkaan met 2 kraters spuwt 2 vuren maximaal 2 vakken ver.



■ De vulkaan met 3 kraters spuwt 3 vuren maximaal 1 vak ver.

Zodra je een vulkaan aan je gebied hebt toegevoegd, neem je het overeenkomstige vuurfiche:



- voor een vulkaan met 1 krater neem je een vuurfiche met 1 vuur,
- voor een vulkaan met 2 kraters neem je een vuurfiche met 2 vuren,
- voor een vulkaan met 3 kraters neem je een vuurfiche met 3 vuren,

VUURREGELS

■ Vuur komt van het vulkaanvak en moet op een vrij vak landen, dit is een **vak zonder vuurfiche of vuurpictogram**.

■ Vuur kan niet op een vulkaanvak landen.

■ Vuur kan in om het even welke richting gaan, of in een combinatie van verschillende richtingen gaan, diagonaal inbegrepen.

Als je je vuurfiche niet volgens de vuurregels kunt plaatsen, doe je het fiche in de doos. Het zal tijdens dit spel niet langer gebruikt worden.



Voorbeeld van het plaatsen van een vuurfiche.

Einde van het spel

Wanneer de laatste domino's op een rij zijn geplaatst, heeft elke speler nog één beurt om alleen nog de actie **Plaats je domino** uit te voeren.

Elke speler heeft nu een jachtgebied van 5x5 vakken voor zich. Sommige spelers kunnen een onvolledig jachtgebied hebben als ze een of meerdere domino's moesten verwijderen.

Gebieden bestaan uit meerdere regio's. Elke regio is een groep horizontaal of verticaal verbonden vakken die hetzelfde soort terrein hebben.

Elke speler neemt een scorekaart en een potlood, en berekent de comfortpunten van zijn gebied op de volgende manier:

■ Elke regio levert evenveel comfortpunten op als het aantal vakken vermenigvuldigd met het aantal vuurpictogrammen (die op de domino's en vuurfiches zijn gedrukt) in deze regio.

Er kunnen zich meerdere regio's van hetzelfde soort terrein in je gebied bevinden. Een regio zonder vuur levert geen punten op.

■ Tel het aantal comfortpunten voor elk van je regio's op om je eindscore te krijgen.

De speler met de hoogste score wint het spel.

In geval van een gelijkspel, wint de speler met de grootste regio, ongeacht of die al dan niet vuur bevat.

Is ook dat gelijk, dan wint de speler met het grootste aantal vuurpictogrammen. Is ook dat gelijk, dan delen deze spelers de overwinning.

	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. Totemmodus

Deze speelmodus wordt op dezelfde manier als de **Ontdekkingsmodus** gespeeld, maar met hulpbronnen als bonus! Speel volgens de volgende spelregels voor deze nieuwe speelmodus.

Voorbereiding

■ Stel het spel op zoals in de vorige modus.
■ Als de domino's zijn omgedraaid, plaats je de weergegeven hulpbronnen op de vakken van de domino's zonder vuurpictogram.

- ◆ Plaats een mammoet op elke steppe.
- ◆ Plaats een vis op elk meer.
- ◆ Plaats een paddenstoel op elke jungle.
- ◆ Plaats een vuursteen op elke steengroeve.
- ◆ Plaats niets op een woestijn of vulkaan.

Breng hulpbronnen aan telkens als er 4 nieuwe domino's worden aangelegd.

De hulpbronnen blijven tot aan het einde van het spel op deze domino's, behalve wanneer ze worden vernietigd door vuur.



■ Haal de 4 totemtegels uit de doos en leg ze in de buurt van de 2 rijen domino's zodat ze voor alle spelers goed zichtbaar zijn.

Spelronde

Als je na het plaatsen van een domino in je jachtgebied de meerderheid (het hoogste aantal) van een bepaalde soort hulpbronnen hebt in vergelijking met de andere spelers, neem dan de overeenkomstige totemtegel. Als een andere speler deze tegel al heeft, neem je deze af.

Opgelet voor het vuur van vulkanen! Als het vuur op een vak met een hulpbron terechtkomt, wordt deze hulpbron vernietigd. Doe ze terug in de doos. Deze hulpbron wordt voor de rest van het spel niet langer gebruikt.

Belangrijk:

Als je de meerderheid kwijtspeelt (doordat er een andere speler nieuwe hulpbronnen heeft gekregen of omdat je er één verliest door een vuurspuwende vulkaan), geef de totem dan aan de speler die de nieuwe meerderheid heeft. Als er meerdere spelers hetzelfde aantal hebben, kies dan samen wie de totem krijgt.

Einde van het spel

Bereken je comfortpunten zoals vermeld in de **Ontdekkingsmodus** en voeg vervolgens de volgende bonuspunten toe:

- je krijgt 1 bonuspunt voor elke overblijvende houten hulpbron op je domino's (de symbolen op de vakken tellen niet mee voor de puntentelling, men gebruikt ze enkel voor het plaatsen van hulpbronnen tijdens het spel).
- voor elke totemtegel die je hebt verzameld (omdat je de meerderheid hebt van deze hulpbron), krijg je de bonuspunten die op de tegel staan.



3. Stammodus

Deze speelmodus wordt op dezelfde manier als de **Ontdekkingsmodus** gespeeld, maar met hulpbronnen en holbewoners als bonus! Speel volgens de volgende spelregels voor deze nieuwe speelmodus.

Vorbereiding

Stel het spel op zoals in de **Ontdekkingsmodus**.

Plaats vervolgens de hulpbronnen zoals vermeld in de **Totemmodus** (met uitzondering van de 4 totemtegels die in de doos blijven).

Vervolgens:

- Leg het grottenbord boven de rijen domino's.
- Schud de holbewonertegels, maak een stapel met de bedrukte kant omlaag gericht en plaats deze op het vak uiterst links van het bord. Draai de eerste 4 tegels van de stapel om en leg ze op de 4 vrije vakken van het bord.



Spelronde

Wanneer jij aan de beurt bent, kun je na het uitvoeren van de acties **Plaats je domino** en **Kies een nieuwe domino**, indien gewenst, een bijkomende actie uitvoeren: **Trek een holbewoner aan**.

TREK EEN HOLBEWONER AAN

Na het uitvoeren van de actie **Kies een nieuwe domino** kun je:

- **2 verschillende hulpbronnen** in je gebied inruilen voor het aantrekken van een van de zichtbare holbewoners. Vul het grottenbord aan het begin van elke ronde (wanneer een nieuwe rij domino's is gevormd) aan, zodat er opnieuw 4 tegels liggen.

OF,

- **4 verschillende hulpbronnen** in je gebied inruilen voor het aantrekken van een van de holbewoners van de gedekte stapel. Kies een holbewoner uit de stapel, schud de stapel en leg deze gedekt terug.

Doe de hulpbronnen terug in de doos.

Plaats de holbewoner op een terreinvak naar keuze dat geen **VUURPICTOGRAM**, **VUURFICHE** of **HULPBRON** bevat. Je hoeft deze holbewoner niet te plaatsen op een van de vakken die door het wegnemen van de hulpbron nu leeg zijn.

Opgelet voor het vuur van vulkanen! Als vuur op een vak met een holbewonertegel terechtkomt, wordt deze holbewoner vernietigd. Doe de holbewoner terug in de doos. Deze holbewoner wordt voor de rest van het spel niet langer gebruikt.

De holbewoners

Een holbewoner in je gebied kan extra comfortpunten opleveren.

Er zijn 22 holbewoners in het totaal:

- 14 jager-verzamelaars,
- 8 krijgers.



De jager-verzamelaars

Er zijn telkens 2 van 7 verschillende soorten jager-verzamelaars (14 in totaal).

De jager-verzamelaars leveren punten op afhankelijk van de verschillende spelelementen die zich op de 8 omgrenzende vakken (verticaal, horizontaal, diagonaal) bevinden.

Opgelet, voor jagers-verzamelaars die punten met hulpbronnen behalen, tellen alleen houten hulpbronnen. De pictogrammen op de domino's dienen alleen om te weten waar je deze hulpbronnen mag plaatsen.



De jager levert 3 punten op voor elke mammoet die zich op een van 8 aangrenzende vakken bevindt.

Voorbeeld: de bovenste jager is omringd door 4 mammoeten. Hij levert dus 12 punten op. De onderste jager is omringd door 2 mammoeten en levert dus 6 punten op.



De visser levert 3 punten op voor elke vis die zich op een van 8 aangrenzende vakken bevindt.



De verzamelaar levert 4 punten op voor elke paddenstoel die zich op een van 8 aangrenzende vakken bevindt.



De beeldhouwer levert 5 punten op voor elke vuursteen die zich op een van 8 aangrenzende vakken bevindt.

De krijgers

Er zijn 3 soorten krijgers:

- 4 kleine krijgers met elk een kleine speer en een kracht van 1,
- 3 Amazonekrijgers met elk een middelgrote speer en een kracht van 2,
- 1 lompe krijger met een grote speer en een kracht van 3.

De krijgers leveren punten in groep op.

Een groep krijgers bestaat uit krijgertegels die loodrecht met elkaar zijn verbonden. Een groep levert een aantal comfortpunten op gelijk aan het aantal krijgers in de groep vermenigvuldigd met de totale kracht van de groep. De kracht is de som van alle getallen die op de vakken van de krijgers staan afgebeeld.

OPMERKING: een eenzame krijger levert slechts evenveel comfortpunten op als zijn kracht.

Voorbeeld: er is een groep van 3 krijgers en 1 eenzame krijger. De groep levert 12 punten op (kracht 4 x 3 krijgers). De eenzame krijger levert 1 punt 1 (kracht 1 x 1 krijger).

Einde van het spel

Bereken je comfortpunten zoals vermeld in de **Ontdekkingsmodus** en voeg vervolgens de bonuspunten van al je holbewonertegels toe. Hulpbronnen die nog in je gebied aanwezig zijn, leveren in deze speelmodus geen punten op.

De kunstenaar levert 2 punten op voor elke hulpbron, ongeacht de soort, die zich op een van 8 aangrenzende vakken bevindt.



De vuurdame levert 1 punt op voor elk vuurpictogram dat zich op een van 8 aangrenzende vakken bevindt.

In dit voorbeeld levert de vuurdame 5 punten op: er zijn 5 vuurpictogrammen die haar omringen.



De sjamaan levert 2 punten op voor elke holbewonertegel die zich op een van 8 aangrenzende vakken bevindt.



Opgelet, er worden in deze speelmodus geen totemtegels gebruikt.

Bijkomende en optionele spelregels voor de 3 speelmodi

♦ **Keizer van het vuur:** krijg 10 bonuspunten als je hut zich in het midden van je gebied bevindt. Als je gebied aan het einde van het spel niet volledig is, maar je hut bevindt zich mooi in het midden van je 5x5 onvoltooide gebied, krijg je toch de 10 bonuspunten.

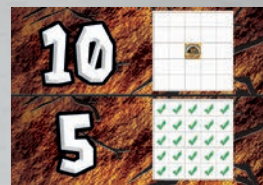
♦ **Homo Habilis:** krijg 5 bonuspunten als je gebied volledig is, d.w.z. je hebt geen domino's moeten verwijderen.

♦ Speciale regels voor 2 spelers - Neolithicum:

In een spel met 2 spelers evolueren de stamhoofden en beginnen ze grotere gebieden te ontwikkelen.

Speel met alle 48 domino's om elk een gebied van 7x7 vakken te maken!

De spelregels zijn dezelfde zoals reeds beschreven, met enkele uitzonderingen:



Vorbereiding

Elke speler neemt twee stamhoofden van dezelfde kleur in plaats van één.



Spelronde

♦ De speler, wiens stamhoofd als eerste wordt genomen, kiest ervoor om domino's 1 en 4 OF 2 en 3 te nemen (in de kolom, van boven naar beneden). De andere speler neemt vervolgens de 2 andere domino's.

♦ Elke speler voert de acties **Plaats je domino** en **Kies een nieuwe domino** twee keer uit, een keer voor elk van zijn stamhoofden.



© 2021 Blue Orange Edition. Kingdomino Origins en Blue Orange zijn handelsmerken van Blue Orange Edition, Frankrijk. Spel gepubliceerd en gedeeld onder licentie van Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankrijk.
www.blueorangegames.eu