

Kingdomino ORIGINS

Bruno Cathala
Cyril Bouquet



Regras



Em Kingdomino Origins, utilizará os vulcões e as respetivas erupções de lava para obter fogo nas suas diferentes regiões e, assim, ajudar a desenvolver a sua tribo. Recolha os diferentes recursos naturais: mamutes, peixes, sílex, cogumelos... e recrute seres humanos cro-magnon valentes para desenvolver a sua tribo e o seu território de caça!

O Kingdomino Origins propõe-lhe 3 modos de jogo. Para obter a melhor experiência de jogo, recomendamos que o jogue por esta ordem:

1. Modo Descoberta
2. Modo Totem
3. Modo Tribo

Objetivo do jogo

Ligue estrategicamente os seus dominós para constituir o seu território de caça de 5x5 casas. Acumule pontos de conforto e torne o seu território o mais acolhedor possível para a sua tribo.



COMPONENTES DO JOGO

- ▲ 4 mosaicos iniciais
- ▲ 4 cabanas em 3D: 1 cor-de-rosa, 1 preto, 1 verde, 1 azul
- ▲ 8 chefes de tribo em madeira: 2 cor-de-rosa, 2 pretos, 2 verdes, 2 azuis
- ▲ 48 dominós: cada dominó apresenta uma face Paisagem e uma face numerada.
- ▲ 1 tabuleiro Gruta
- ▲ 22 mosaicos cro-magnon
- ▲ 4 mosaicos Totem: 1 mamute, 1 peixe, 1 cogumelo, 1 sílex
- ▲ 49 recursos de madeira: 16 mamutes, 13 peixes, 11 cogumelos, 9 sílex.
- ▲ 10 fichas Fogo repartidas em 5 fichas com 1 fogo, 4 fichas com 2 fogos e 1 ficha com 3 fogos.
- ▲ 1 caderno de pontuação

1. Modo Descoberta

Implementação

Estes textos apresentam as regras para 3 e 4 jogadores. Familiarize-se com *modo Descoberta*. As especificidades para 2 jogadores são apresentadas no fim da brochura.

- ◆ Cada jogador escolhe a sua cor e depois tira os seguintes elementos da caixa:
 - ◆ um mosaico inicial (um quadrado) e uma cabana. Coloque o seu mosaico com a face visível à sua frente e a cabana em cima.
 - ◆ um chefe de tribo da sua cor.
- ◆ Baralhe todos os dominós com a face numerada visível, de seguida coloque-os aleatoriamente na caixa de jogo para formarem o baralho.

A. Retire os 4 primeiros dominós e coloque-os em linha ao lado da caixa, com a face numerada visível. Ordene estes dominós por ordem crescente, colocando sempre o número menor mais perto da caixa. De seguida, volte-os com a face Paisagem para cima.

B. Coloque as 10 fichas Fogo perto da caixa, separando-as por tipo: 1 fogo, 2 fogos e 3 fogos.

C. Um jogador pega em todos os chefes de tribo em jogo, baralha-os e tira-os aleatoriamente, um por um. Quando o seu chefe de tribo aparece, coloque-o num dominó livre à sua escolha na linha. Com 3 jogadores, o dominó não selecionado é descartado. Com 4 jogadores, o último jogador não tem escolha e deve ficar com o último dominó restante.

D. Quando todos os chefes de tribo tiverem sido colocados, forme uma linha nova, como fez anteriormente, tirando 4 novos dominós (passo A).



Volta do jogo

A ordem da volta de jogo é determinada pela posição dos chefes de tribo na linha de dominós.

O jogador cujo chefe de tribo está colocado no 1.º dominó da linha, mais próximo do baralho da caixa, inicia o jogo. Deve efetuar as ações seguintes por ordem:

COLOQUE O SEU DOMINÓ:

Retire o dominó que escolheu, aquele sobre o qual colocou o seu chefe, e coloque-o no seu vale respeitando as regras de ligação.

Regras de ligação:

Cada jogador deve desenvolver o seu território de caça de 25 casas (sendo um dominó constituído por 2 casas). Para poder colocar o seu dominó, deve:

- ligá-lo ao seu mosaico inicial. Esteja ciente de que este é considerado um jôquer, ou seja, qualquer paisagem pode ser ligada a este mosaico.
- **OU** ligá-lo a outro dominó fazendo-o corresponder, pelo menos, com 1 paisagem, horizontal ou verticalmente.
- certificar-se de que o conjunto do seu território de dominós está inserido num quadrado de 5x5 casas, incluindo o mosaico inicial, ou seja uma superfície de 25 casas no total.

Se for impossível colocar um dominó no seu território respeitando as regras de ligação, descarte este dominó. Não ganhará nenhum ponto por isto.

Se um dominó pode ser colocado respeitando as regras, ele **DEVE** ser jogado, independentemente de ajudar ou não o jogador.

SELECIONE UM NOVO DOMINÓ:

Coloque o seu chefe de tribo num dominó livre da nova linha de dominós.

Cabe ao jogador no segundo dominó da primeira linha efetuar as suas duas ações, e assim sucessivamente até ao jogador no último dominó.

De seguida, forme uma nova linha de dominós e comece uma nova volta de jogo. Jogue 12 voltas de jogo para as partidas com 3 ou 4 jogadores.



Os vulcões

O vulcão é um tipo de paisagem muito particular. Ele produz erupções com pedaços de lava ardentes que as tribos utilizam para acender as suas fogueiras de acampamento. Estas chamas de lava serão referidas apenas como fogos no jogo. Contudo, o vulcão não é uma paisagem explorável, portanto uma região de vulcões não conquistará pontos no final da partida. Existem 3 tipos de vulcões:



■ O vulcão com 1 cratera: ele projeta 1 fogo, no máximo, até uma distância de 3 casas.



■ O vulcão com 2 crateras: ele projeta 2 fogos, no máximo, até uma distância de 2 casas.



■ O vulcão com 3 crateras: ele projeta 3 fogos, no máximo, até uma distância de 1 única casa.

Assim que adicionar ao seu território um dominó que apresente um vulcão, retire a ficha Fogo correspondente:



■ para um vulcão com 1 cratera, retire uma ficha 1 Fogo.



■ para um vulcão com 2 crateras, retire uma ficha 2 Fogos.



■ para um vulcão com 3 crateras, retire uma ficha 3 Fogos.

A distância de projeção dos fogos está indicada na traseira de cada ficha Fogo.

Respeitando as **Regras de projeção do fogo**, determine em que casas do seu território esta ficha Fogo pode cair e coloque-a na casa válida à sua escolha.

REGRAS DE PROJEÇÃO DO FOGO

■ Uma projeção de fogo parte da casa Vulcão e deve cair sobre uma casa livre, ou seja, **uma casa sem ficha Fogo ou sem fogueiras de acampamento**.

■ Uma projeção de fogo não pode cair numa casa Vulcão.

■ Uma projeção de fogo pode partir de qualquer direção, incluindo diagonais, ao longo do seu percurso.

Se não conseguir colocar a sua ficha Fogo segundo as regras de projeção, então deve descartá-la na caixa de jogo. Já não será utilizada nesta partida.



Exemplo de colocação de uma ficha Fogo.

Final do jogo

Calcule os seus pontos de conforto, conforme indicado no modo de *jogo Descoberta*. De seguida, adicione os seguintes bônus:

■ Por cada recurso ainda presente nos seus dominós ganha 1 ponto de bônus (Os símbolos nos quadrados só servem para lembrar onde devem ser colocados os recursos, não contam como recursos).

■ Por cada mosaico Totem que possui (porque tem a maioria desse recurso) ganha os pontos bônus indicados no mosaico.



3. Modo Tribo

Este modo de jogo joga-se da mesma forma que o *Modo Descoberta*, mas com recursos e seres cro-magnon como bônus! Jogue segundo as regras seguintes para adaptar a sua partida a este novo modo de jogo.

Implementação

Prepare o material como indicado no *Modo Descoberta*.

De seguida, coloque os recursos como indicado no *Modo Totem* (exceto 4 mosaicos Totem que permanecem na caixa).

Depois:

■ Coloque o tabuleiro Gruta acima das linhas de dominós.

■ Baralhe os mosaicos cro-magnon, forme uma pilha com a face oculta, e coloque-a na casa mais à esquerda do tabuleiro. Depois vire os 4 primeiros mosaicos do baralho nas 4 casas livres do tabuleiro.



Volta do jogo

Na sua volta, após ter realizado as ações *Coloque o seu dominó* e *Selecione um novo dominó*, pode, se assim o desejar, realizar uma ação suplementar: *Recrute um cro-magnon*.

RECRUTE UM CRO-MAGNON

No final da ação *Selecione um novo dominó*, pode:

■ gastar 2 recursos diferentes que possui no seu território para recrutar um cro-magnon entre os que estiverem visíveis. No início de cada mão (formação de uma nova linha de dominós), complete o tabuleiro Gruta de forma a ter novamente 4 mosaicos.

OU ENTÃO,

■ gastar 4 recursos diferentes que possui no seu território para recrutar um cro-magnon a escolher entre os do baralho com a face oculta. Uma vez escolhido o cro-magnon, baralhe este baralho e pouse-o com a face oculta no devido lugar.

Descarte os recursos que usou a recrutar o cro-magnon.

De seguida, coloque o cro-magnon escolhido numa casa Paisagem à sua escolha, que não possua NEM FOGUEIRA DE ACAMPAMENTO, NEM FICHA FOGO, NEM RECURSO. Não é obrigado a colocar este cro-magnon numa das casas de onde provinham os seus recursos gastos.

Tenha cuidado com as projeções de fogo dos vulcões! Se uma projeção de fogo atingir uma casa contendo um mosaico cro-magnon, este último será destruído. Descarte-o na caixa de jogo, ele já não será utilizado durante o resto da partida.

Os cro-magnon

Uma vez adicionado ao seu território, um cro-magnon recrutado pode conquistar pontos de conforto suplementares.

Existem 22 cro-magnon:

- 14 caçadores-recoletores
- 8 guerreiros



Os caçadores-recoletores

Existem 7 caçadores-recoletores diferentes em duplicado (portanto, 14 no total).

Os caçadores-recoletores pontuam em função dos diferentes elementos de jogo nas 8 casas que os rodeiam (verticais, horizontais, diagonais).

Atenção, para os caçadores-recoletores que pontuam com recursos, apenas os recursos de madeira contam, servindo os símbolos nos dominós apenas para lhe lembrar onde colocar recursos!



O caçador conquista-lhe 3 pontos por cada mamute presente nas 8 casas ao seu redor.

Exemplo: o caçador acima está rodeado por 4 mamutes. Ele conquista 12 pontos. O de baixo está rodeado por 2 mamutes e conquista 6 pontos.



A pescadora conquista-lhe 3 pontos por cada peixe presente nas 8 casas ao seu redor.

A recoleitora conquista-lhe 4 pontos por cada cogumelo presente nas 8 casas ao seu redor.



A escultora conquista-lhe 5 pontos por cada sílex presente nas 8 casas ao seu redor.

Os guerreiros

Existem 3 guerreiros diferentes repartidos da seguinte forma:

- 4 guerreiros pequenos equipados com uma pequena lança com força de 1
- 3 guerreiros Amazonas equipados com uma lança média com força de 2
- 1 guerreiro Grosseiro com uma grande lança com força de 3.

Os guerreiros pontuam como horda.

Uma horda é um grupo de guerreiros ligados entre si perpendicularmente. Uma horda conquista um número de pontos de conforto igual ao número de guerreiros que a compõe, multiplicado pela força total da horda. A força total é o resultado da soma dos números indicados nos mosaicos dos guerreiros.

NOTA: Um guerreiro sozinho conquista tantos pontos de conforto como o valor da sua força.

Exemplo: Existe uma horda de 3 guerreiros e 1 guerreiro sozinho. A horda conquista 12 pontos (força 4 x 3 guerreiros) O guerreiro sozinho conquista 1 ponto (força 1 x 1 guerreiro).

Final do jogo

Para chegar ao seu resultado final, calcule os seus pontos de conforto, conforme indicado no **Modo Descoberta**. De seguida, adicione os bônus conquistados por cada um dos seus mosaicos cro-magnon. Em contrapartida, os recursos ainda presentes no seu território não conquistam nenhum ponto neste modo de jogo.

O pintor conquista-lhe 2 pontos por cada recurso, independentemente do tipo, presente nas 8 casas ao seu redor.



A dama do fogo conquista-lhe 1 ponto por cada símbolo Fogo presente nas 8 casas ao seu redor.

Exemplo: a dama do fogo conquista 5 pontos: Está rodeada por 5 símbolos Fogo.



O xamã conquista-lhe 2 pontos por cada mosaico cro-magnon presente nas 8 casas ao seu redor.



Lembre-se: os mosaicos Totem não são utilizados neste modo de jogo.

Regras adicionais e opcionais para os 3 modos de jogo

▶ **Império do fogo:** obtenha 10 pontos de bônus se a sua cabana se encontra no centro do seu território. Se o seu território está incompleto no final da partida, mas se a sua cabana continua no centro, ganha pontos bônus.

▶ **Homo Habilis:** obtenha 5 pontos de bônus se o seu território está completo, ou seja, se não descartou nenhum dominó.



▶ Regras especiais para 2 jogadores - O Neolítico:

Com 2 jogadores, os chefes de tribo defrontam-se e começam a desenvolver um território maior. Jogue com todos os 48 dominós para construir um território de 7x7 casas!

As regras são as mesmas com algumas exceções:

Na implementação Para as voltas de jogo

Cada jogador tira dois chefes de tribo da mesma cor, em vez de um.



▶ O jogador que tirou o chefe de tribo em primeiro lugar escolhe se tira os dominós 1 e 4 OU 2 e 3 (na coluna, a partir de cima). Depois o seu adversário tira os outros 2 dominós.

▶ Cada um realiza duas vezes as ações *Coloque o seu dominó* e *Selecione um novo dominó*, uma vez para cada um dos seus chefes de tribo.



© 2021 Blue Orange Edition. Kingdomino Origins e Blue Orange são marcas registadas da Blue Orange Edition, França. Jogo editado e distribuído sob licença por Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, França.
www.blueorangegames.eu