

# Kingdomino ORIGINS

Bruno Cathala  
Cyril Bouquet



## Reglas



En Kingdomino Origins tendrás que expandir tu tribu usando la lava de las erupciones volcánicas para llevar el fuego a tus territorios. Tendrás que conseguir recursos naturales (mamuts, peces, sílex y setas) para reclutar intrépidos cavernícolas y hacer crecer tu tribu y tu territorio de caza.

A Kingdomino Origins se puede jugar de 3 formas distintas. Para disfrutar más del juego te recomendamos jugar en este orden:

1. Modo Iniciación
2. Modo Tótem
3. Modo Tribu

## Objetivo del juego

Coloca estratégicamente tus fichas de dominó en tu territorio de caza de 5x5 y gana puntos de confort para conseguir que tu territorio sea lo más acogedor posible para tu tribu.



## MATERIAL DEL JUEGO

- ▲ 4 losetas de inicio.
- ▲ 4 cabañas en 3D (1 rosa, 1 negro, 1 verde y 1 azul).
- ▲ 8 jefes tribales de madera (2 rosas, 2 negros, 2 verdes y 2 azules).
- ▲ 48 fichas de dominó de doble cara (terreno y cara numerada).
- ▲ 1 tablero de cueva.
- ▲ 22 fichas de cavernícolas.
- ▲ 4 fichas de tótem (1 mamut, 1 pez, 1 seta y 1 sílex).
- ▲ 49 recursos (16 mamuts, 13 peces, 11 setas y 9 sílex).
- ▲ 10 fichas de fuego (5 con 1 fuego, 4 con 2 fuegos y 1 con 3 fuegos).
- ▲ 1 cuaderno de puntuación.

## 1. Modo Iniciación

### Preparación

Estas reglas son para una partida de 3-4 jugadores. Os recomendamos que os familiaricéis primero con el *modo Iniciación*. Podréis encontrar las reglas para 2 jugadores al final de este manual.

- ◆ Cada jugador elige un color y coge los siguientes elementos de la caja:
  - ◆ Una loseta de inicio (cuadrada) y una cabaña de su color. Coloca la loseta delante de ti y pon encima la cabaña.
  - ◆ Un jefe tribal de tu color.
- ◆ Baraja las fichas de dominó y colócalas en la caja con los números mirando hacia ti.

**A.** Coge las 4 primeras fichas de dominó y colócalas al lado de la caja con el número hacia arriba. Ordénalas de menor a mayor y dales la vuelta.

**B.** Coloca las 10 fichas de fuego junto a la caja y sepáralas por número de fuegos (1, 2 y 3 fuegos).

**C.** Un jugador coge todos los jefes, los mezcla y, sin mirar, los va sacando de uno en uno. Cuando saquen a tu jefe, tendrás que colocarlo encima de una de las 4 fichas libres de dominó. En partidas de 3 jugadores tendréis que descartar la ficha sin seleccionar. En partidas de 4 jugadores, el último jugador tendrá que colocar su jefe en la única ficha libre disponible.

**D.** Una vez colocados todos los jefes, crea una nueva columna del mismo modo que en el paso anterior (paso A).



# Turnos

El orden de juego está determinado por la posición de los jefes en la columna de fichas de dominó. Empieza el jugador que tenga su jefe en la primera ficha de la columna (la que está más arriba). Luego tendrás hacer estas 2 acciones en orden:

## COLOCA TU FICHA:

Coge la ficha de dominó que está debajo de tu jefe y colócala en tu territorio respetando las reglas de colocación.



## Reglas de colocación:

Cada jugador debe construir su propio territorio de caza usando 25 casillas (ten en cuenta que cada ficha está compuesta por 2 casillas).

Para colocar tu ficha deberás:

- Conectarla con tu ficha inicial. Esta ficha funciona como un comodín, así que puedes colocar cualquier ficha a su lado.
- Colocarla al lado de otra ficha de dominó siempre y cuando coincida con al menos 1 terreno (vertical u horizontalmente).
- Asegúrate de que tu territorio de caza entra dentro de un cuadrícula de 5x5 (incluyendo tu ficha de inicio), es decir, que está formado por un total de 25 casillas.

Si no puedes colocar una ficha de dominó en tu territorio, tendrás que descartarla y no ganarás puntos por ella. Si puedes colocar una ficha cumpliendo las reglas, **DEBERÁS** colocarla aunque no te sirva para sumar puntos.

## ELIGE UNA NUEVA FICHA:

Coloca a tu jefe tribal encima de una de las fichas libres de la nueva columna. Ahora es el turno del jugador con el jefe tribal en la siguiente ficha de dominó de la primera columna. Todos los jugadores seguirán los mismos pasos hasta que todos hayan jugado. Después, crea una nueva columna y empieza otra ronda.

Las partidas para 3-4 jugadores duran 12 rondas.



# Volcanes

El volcán es un tipo de terreno muy particular: sus erupciones causan fuegos que las tribus usan para sus fogatas. Durante la partida, a estas erupciones volcánicas las llamaremos fuegos. Ten en cuenta que los volcanes no son un terreno explotable y que, por tanto, una región de volcanes no te darán ningún punto al final de la partida.

Hay 3 tipos de volcanes:



■ Volcán con 1 cráter:  
lanza 1 fuego a una distancia  
máxima de 3 casillas.



■ Volcán con 2 cráteres:  
lanza 2 fuegos a una distancia  
máxima de 2 casillas.



■ Volcán con 3 cráteres:  
lanza 3 fuegos a una  
1 casilla de distancia.

En cuanto hayas añadido a tu territorio una ficha de dominó con un volcán, coge la ficha de fuego correspondiente:



■ Si es un volcán con 1 cráter,  
coge una ficha con 1 fuego.



■ Si es un volcán con 2 cráteres,  
coge una ficha con 2 fuegos.



■ Si es un volcán con 3 cráteres,  
coge una ficha con 3 fuegos.

La distancia a la que se puede lanzar el fuego aparece en el reverso de cada ficha.

Comprueba en qué casillas de tu territorio puedes usar esa ficha y colócala siguiendo las **reglas del fuego**.

## REGLAS DEL FUEGO

■ El fuego lanzado desde un volcán debe caer en una casilla libre, es decir, **sin un icono o ficha de fuego**.

■ El fuego no puede caer en una casilla con un volcán.

■ El fuego puede ir en cualquier dirección, incluso en diagonal (y no tiene por qué ir en línea recta).

Si no puedes colocar una ficha de fuego en una casilla siguiendo estas reglas, deberás descartarla y ya no se podrá volver a utilizar.





## Final del juego

Calcula tus puntos de confort tal y como se indica en el **modo Iniciación** y luego añade las siguientes bonificaciones:

- Ganarás 1 punto por cada recurso que tengas en tus fichas de dominó al final de la partida (los iconos en las cuadrículas solo sirven para indicar dónde debes colocar los recursos).
- Cada ficha de tótem que tengas al final de la partida (si eres el jugador con más recursos de ese tipo) te dará los puntos adicionales impresos en la ficha.



## 3. Modo Tribu

A este modo se juega de la misma manera que el **modo Iniciación**, pero con recursos y cavernícolas. A continuación se detallan las reglas para adaptar la partida a este nuevo modo de juego.

### Preparación

Prepara el material de la misma forma que en el **modo Iniciación**.

Luego coloca los recursos sobre las fichas de dominó como en el **modo Tótem** (pero deja las 4 fichas de tótem en la caja).

Luego:

- Coloca el tablero de cueva encima de la columna de fichas de dominó.
- Mezcla las fichas de cavernícolas, haz una pila y colócala en el recuadro situado a la izquierda (boca abajo). Dale la vuelta a las 4 primeras fichas y colócalas en los 4 espacios vacíos del tablero.

### Turnos

En su turno, después de completar los pasos **Coloca tu ficha** y **Elige una nueva ficha**, el jugador puede hacer otro paso: **Reclutar un cavernícola**.

#### RECLUTAR UN CAVERNÍCOLA

Después de **Elige una nueva ficha**, puedes:

■ Gastar **2 recursos distintos** de tu territorio para reclutar a uno de los cavernícolas disponibles. Al principio de cada ronda (al crear una nueva columna), completa el tablero de cueva de modo que vuelvas a tener 4 fichas.

○ ■ Gastar **4 recursos distintos** que tengas en tu territorio para reclutar un cavernícola a elegir entre los que están en el montón boca abajo. Una vez elegido el cavernícola, baraja ese montón y vuelve a dejarlo en su sitio boca abajo.

Descarta los recursos utilizados para reclutar a los cavernícolas. Coloca el cavernícola que has elegido en una de tus casillas siempre y cuando no tenga UN ICONO O FICHA DE FUEGO O UN RECURSO. No tienes por qué colocar al cavernícola en una de las casillas en las que estaban los recursos que has utilizado para reclutarlo.

**¡Ten cuidado con el fuego!** Si un fuego cae en una casilla con un cavernícola tendrás que devolverlo a la caja y ya no se podrá volver a utilizar el resto de la partida.

## Cavernícolas

Una vez en tu territorio, un cavernícola puede darte puntos de confort adicionales. Hay 22 cavernícolas:

- 14 cazadores-recolectores.
- 8 guerreros.

#### Cazadores-recolectores

Hay 2 cavernícolas de cada uno de los 7 tipos de cazadores-recolectores (14 en total). Los cazadores-recolectores consiguen puntos dependiendo de los recursos que los rodean (horizontal, vertical y diagonalmente).

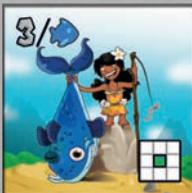


**¡Atención!** Los cazadores-recolectores solo conseguirán puntos al final de la partida por las fichas de recurso que tengan a su alrededor: los iconos impresos en las fichas de dominó solo sirven para indicar dónde se deben colocar los recursos.



**El cazador** te da 3 puntos por cada mamut que haya en las 8 casillas que lo rodean.

**Ejemplo:** el cazador de arriba está rodeado por 4 mamuts, así que suma 12 puntos. El de abajo está rodeado por 2 mamuts, así que suma 6 puntos.



**La pescadora** te da 3 puntos por cada pez que haya en las 8 casillas que la rodean.

**La recolectora** te da 4 puntos por cada seta que haya en las 8 casillas que la rodean.



**La escultora** te da 5 puntos por cada sílex que haya en las 8 casillas que la rodean.

## Guerreros

Hay 3 tipos de guerreros:

- 4 guerreros ligeros armados con una lanza pequeña de fuerza 1.
- 3 guerreras amazonas armadas con una lanza mediana de fuerza 2.
- 1 guerrero grande armado con una lanza grande de fuerza 3.

Los guerreros puntúan en grupo.

Un grupo de guerreros está formado por varias fichas de guerreros conectados en perpendicular. Conseguirás tantos puntos de confort como el número de guerreros que formen el grupo multiplicado por su fuerza. La fuerza aparece impresa en las fichas de los guerreros.

**NOTA:** un guerrero solitario te dará tantos puntos como su fuerza.

**Ejemplo:** hay un grupo de 3 guerreros Y 1 guerrero solitario. El grupo suma 12 puntos (fuerza 4 x 3 guerreros) y el guerrero solitario suma 1 punto (fuerza 1 x 1 guerrero).



**El pintor** te da 2 puntos por cualquier recurso que haya en las 8 casillas que lo rodean.



**La señora del fuego** te da 1 punto por cada icono o ficha de fuego que haya en cualquiera de las 8 casillas que la rodean.

**Ejemplo:** la señora del fuego suma 5 puntos porque hay 5 iconos y fichas de fuego a su alrededor.



**El chamán** te da 2 puntos por cada ficha de cavernícola que haya en las 8 casillas que lo rodean.



## Final del juego

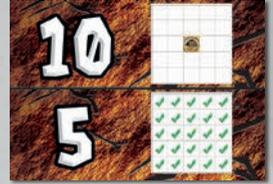
Para conseguir tu puntuación final, tendrás que calcular tus puntos de confort tal y como se explica en el modo Iniciación y luego sumar todas las bonificaciones de tus cavernícolas. Ten en cuenta que los recursos que sigan en las fichas no te darán puntos extra en este modo de juego.

**Recuerda:** las fichas de tótem no se usan en este modo de juego.

# Reglas adicionales y opcionales para los 3 modos de juego

◆ **Imperio del fuego:** consigue 10 puntos extra si tu cabaña está en el centro de tu territorio aunque esté incompleto (si has tenido que descartarte de una o más fichas de dominó).

◆ **Homo habilis:** consigue 5 puntos extra si tu territorio está completo y no te has descartado de ninguna ficha de dominó.



◆ **El Neolítico (reglas especiales para 2 jugadores):**

En partidas de 2 jugadores, los jefes tendrán que conseguir territorios más grandes. ¡juega usando las 48 fichas de dominó para crear un territorio de 7x7! Usa las mismas reglas que antes, pero con estas excepciones:

## En la preparación

Se cogen dos jefes tribales del mismo color en lugar de uno.



## En los turnos de juego

◆ El jugador inicial elige si quiere las fichas de dominó 1 y 4 o 2 y 3 (de la columna y empezando por la ficha superior) y el segundo jugador se quedará con las restantes.

◆ Cada jugador hará las dos acciones (*Coloca tu ficha y Elige una nueva ficha*) dos veces, una por cada uno de sus jefes.

	x20		x2		x5		x4		x1
	x16		x3						
	x13		x4						
	x9		x2						
	x11		x3						

© 2021 Blue Orange Edition. Kingdomino Origins y Blue Orange son marcas registradas de Blue Orange Edition, Francia. Juego publicado y distribuido por Blue Orange, pasaje Jean Lamour 97, 54700 Pont-à-Mousson, Francia.  
[www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)