

KingdominoTM

Reglamento



Bruno Cathala



Cyril Bouquet



Contenido:

- 4 fichas iniciales (1 rosa, 1 amarilla, 1 verde, 1 azul)
- 4 castillos (1 rosa, 1 amarillo, 1 verde, 1 azul)
- 48 fichas de terreno
- 8 fichas de rey (2 de cada color)

Introducción

Sos un rey ambicioso en busca de nuevas tierras para expandir tus dominios. Explorá bosques, lagos, campos, pantanos, minas, para ofrecerle a tu pueblo los territorios más valiosos. Asegurate de planificar y obtenerlos minuciosamente, ya que otros reyes codician lo mismo...

Objetivo del juego

Ser el jugador cuyo reino le otorgue la mayor cantidad de puntos al final del juego. Los jugadores ganan puntos agregando estratégicamente las fichas de terreno a sus reinos, conectándolas para formar distintos territorios. Cada ficha tiene 2 casillas de terreno. Un territorio es un grupo de casillas del mismo terreno, conectadas horizontal o verticalmente. Cuantos más terrenos conectados y coronas tenga cada uno de sus territorios, más puntos recibe el jugador al final de la partida.

Nota: las siguientes reglas y preparación son para 4 jugadores. Para 2 o 3 jugadores usá las mismas reglas pero con los “ajustes” explicados en la última página.

Preparación

Antes de tu primera partida, ensamblá los 4 castillos.

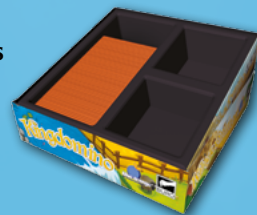
Cada jugador agarra un rey, un castillo del mismo color y una ficha inicial (la de una sola casilla). Los 4 reyes duplicados se devuelven a la caja del juego.

Cada jugador coloca frente a sí su ficha inicial con su castillo encima.

Mezclá las fichas de terreno y colocalas sin miraras en la caja. Ubicá la caja para que el espacio que

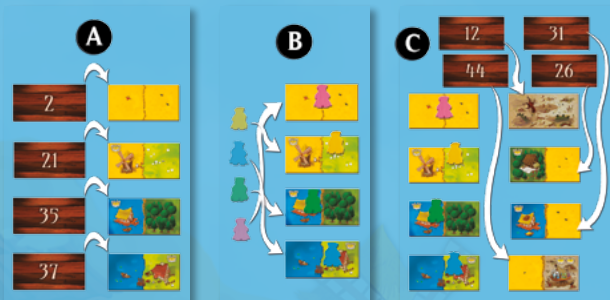


queda libre en la fila de fichas no esté a la vista de los jugadores (que nadie pueda ver ni los números ni los terrenos que van a salir). Esta será la pila de robo.



Primera ronda

A Para empezar, agarrá las primeras 4 fichas de la caja y, con el número hacia arriba, ordenalas verticalmente en orden ascendente. El número más bajo debería estar en la parte superior de la hilera y el más alto al final. Después da vuelta las fichas para que se vean los terrenos.



B Un jugador agarra los 4 reyes entre sus manos. Sin mirar, se van sacando de a uno. El orden en que salen es el orden de juego en esta primera ronda. En este orden, cada jugador elige su primera ficha de terreno, colocando su rey encima de la que desee (y que todavía no tenga un rey encima). Todavía no la agarra.

C Cuando las 4 fichas tengan un rey encima, agarrá 4 fichas nuevas de la pila de robo. Como antes, alinealas numéricamente, esta vez junto a las fichas ya elegidas. Luego, dalas vuelta para que se vean los terrenos.

Estructura de una ronda

Después de la primera ronda, se sigue esta estructura: En cada nueva ronda, el orden de juego lo determina la posición de los reyes en la línea de fichas previamente elegidas. El jugador cuyo rey esté primero en la fila juega primero, el jugador cuyo rey esté segundo juega segundo, etc.

En su turno, cada jugador realiza **2 acciones**, una detrás de la otra: agrega a su reino la ficha de terreno sobre la que esté su rey (**1 - Colocar una ficha**) y luego elige una nueva ficha de la próxima línea (**2 - Elegir una ficha**).

1 - Colocar una ficha

El jugador agrega una ficha a su reino siguiendo estas **Reglas de Conexión**:

- ♦ La superficie de un reino no puede superar las 5x5 casillas (una casilla es un solo cuadrado de terreno). Pueden quedar huecos sin fichas, aunque no es lo más efectivo.
- ♦ No es obligatorio que el castillo quede en el centro del reino.
- ♦ Al conectar una ficha con otra, horizontal o verticalmente, al menos 2 de las casillas conectadas deben tener el mismo terreno.

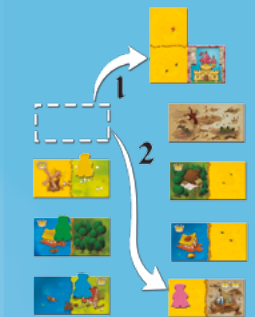


- ♦ Los 4 lados del castillo son comodines. Cualquier terreno puede conectarse a ellos.
- ♦ Una ficha colocada ya no puede moverse.
- ♦ Si un jugador elige una ficha (o es forzado a elegir una ficha) que no entra en su reino porque viola el límite de 5x5 o porque no combina con ninguna de las casillas disponibles en su reino, esa ficha debe ser descartada de la partida.
- ♦ Las fichas no pueden ser descartadas a voluntad si hay manera de ubicarlas en el reino según estas reglas.

2- Elegir una ficha

Después de agregar una ficha a su reino, el jugador elige cualquier ficha que esté disponible en la siguiente línea, colocando su rey sobre la ficha que reclame.

Nota: las fichas con número más alto son más valiosas porque suelen contener coronas que otorgan puntos, pero al elegir una de esas fichas el jugador tendrá menos opciones al momento de elegir la ficha de la ronda siguiente. ¡Por ahí pasa parte de la estrategia del juego!



Preparación de la ronda siguiente

Luego de que todos los jugadores ampliaron su reino y eligieron su próxima ficha, agarrá 4 nuevas fichas de la pila de robo. Ordenalas numéricamente junto a las ya elegidas y dalas vuelta para empezar una nueva ronda. La posición de los reyes en la línea determina el nuevo orden de turnos.

El juego continúa de esta manera hasta que se terminan las fichas de terreno (12 rondas en una partida de 4 jugadores).

Final de la partida

Cuando no quedan más fichas en la pila de robo, los jugadores agregan a su reino la última ficha que hayan elegido (en orden y siguiendo las reglas). Luego termina la partida.

Cada jugador calcula sus puntos de esta manera:

- ♦ Un **territorio** es un grupo de casillas **del mismo terreno** conectadas entre sí horizontal o verticalmente (no en diagonal).
- ♦ Por cada territorio, contará el número de casillas que están conectadas y multiplicá ese número por el total de coronas que haya en ese mismo territorio (no en todo tu reino). **Los territorios sin coronas no otorgan puntos.**
- ♦ Es posible que tengas múltiples territorios con el mismo terreno en tu reino pero, si no están conectados, puntúan separadamente.



♦ *Ejemplo: el territorio formado por 5 casillas de lago, con 2 coronas en él, otorga 10 puntos (5x2=10). El de 2 casillas de pantano sin ninguna corona, otorga 0 puntos (2x0=0).*

Los jugadores calculan los puntos de **todos** los territorios en sus reinos y luego suman esos puntos para conocer su puntuación final.

El jugador con más puntos es el ganador.

En caso de empate, gana el jugador con el territorio más extenso (la mayor cantidad de casillas del mismo terreno conectadas entre sí). Si se mantiene el empate, los jugadores comparten la victoria.

Ajustes

2 jugadores

Cada jugador agarra **2 reyes**, 1 castillo del mismo color y una ficha inicial. Se devuelve el resto de los componentes a la caja.

Se juega con **24 fichas** de terreno separadas al azar (se remueve la mitad).

Durante una ronda, cada jugador elige **2 fichas de terreno** (una con cada uno de sus reyes). En la primera ronda, el jugador inicial elige una ficha.

Luego, su rival elige 2 fichas. Después de esto, el jugador inicial coloca su segundo rey en la ficha restante.

En las rondas siguientes, el orden para elegir ficha se sigue determinando según las reglas normales.

3 jugadores

Cada jugador agarra 1 rey, 1 castillo del mismo color y 1 ficha inicial. Se devuelve el resto de los componentes a la caja.

Se juega con todas las fichas de terreno de manera usual, alineando 4 nuevas en cada ronda. En cada ronda, después de que los 3 jugadores eligieron su ficha, **se descarta la ficha que sobra**.

Variantes

Los jugadores pueden combinar estas variantes según sus preferencias.

El Gran Duelo (2 jugadores): jugá con todas las fichas, sin remover la mitad al principio. La superficie posible del reino se extiende a 7x7.

Armonía: ganás 5 puntos adicionales si tu reino forma una grilla completa (de 5x5 o 7x7) sin huecos.

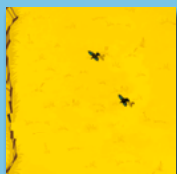
Castillo Central: ganás 10 puntos adicionales si al final tu castillo quedó en el centro de la grilla (el reino puede tener huecos).

Dinastía: se juegan 3 partidas seguidas. El jugador con más puntos entre todas las partidas es el ganador.

© 2016 Blue Orange Edition. Kingdomino y Blue Orange son marcas registradas de Blue Orange Edition, France. Publicado y distribuido bajo licencia de Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Diseñado en Francia.
www.blueorangegames.eu

Adaptación Gráfica: Magdalena Okecki
Traducción: Santiago Szulman

Kingdomino™



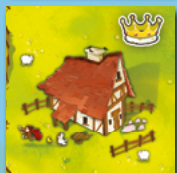
x 21



x 5



x 10



x 2



x 2



x 12



x 6



x 6



x 2



x 2



x 16



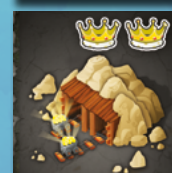
x 6



x 1



x 1



x 3



x 1