

Preparazione

- Prendete ciascuno un foglio dal blocchetto e una matita.
- Tenete il foglio davanti a voi con il lato Mappa in vista.
- Ponete al centro del tavolo un altro foglio con il lato Manuale di Magia in vista. Scrivete i vostri nomi nei due riquadri superiori.
- ponete i 4 dadi sul tavolo a fianco del Manuale di Magia.

Ci sono 7 simboli diversi sulle facce dei dadi:

- 6 differenti Blasoni che rappresentano le diverse Casate a cui intendete affidare i vostri territori. A certi Blasoni sono associate una o due croci che segnalano la presenza di alti dignitari in quei terreni.
- Il punto interrogativo è un jolly che consente di scegliere qualunque tipo di Blasono.

Il giocatore più anziano inizia la partita.

Nel primo turno lui sarà il giocatore A.

L'avversario sarà il giocatore B.

Svolgimento del gioco

Il turno di gioco si svolge in 4 fasi:

- 1° Lancio dei dadi
- 2° Creazione dei domino
- 3° Riempimento della mappa
- 4° Completamento delle Magie

1° Lancio dei dadi

Il giocatore A lancia i 4 dadi.



2° Creazione dei domino

Il giocatore A sceglie uno dei 4 dadi. Il giocatore B ne sceglie 2 tra i rimanenti 3; poi il giocatore A prende l'ultimo dado rimasto.

Quindi ogni giocatore ha 2 dadi che, accoppiati, costituiscono il proprio domino per il turno in corso.

3° Riempimento della mappa

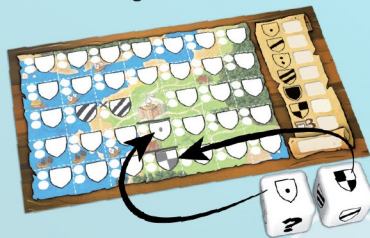
Ogni giocatore riproduce sulla mappa quadrettata il proprio domino disegnando i due Blasoni su due terreni adiacenti.

Regole di connessione:

Potete riempire la vostra mappa:

- sia collegando uno dei vostri Blasoni alla casella Castello centrale; qualunque tipo di Blasono può essere connesso ortogonalmente a quella casella

- sia collegando ortogonalmente 1 dei 2 Blasoni a un terreno con lo stesso tipo di Blasono disegnato in precedenza.



Se non riuscite a rispettare nessuna di queste due regole, in questo caso perdetevi il vostro turno: non potete disegnare nessuno dei 2 Blasoni che compongono il vostro domino.

4° Completamento delle Magie

Il completamento del Manuale di Magia è permesso alla sola condizione che si sia conclusa positivamente la 3a tappa: Riempimento della mappa.

Attivate i poteri dei maghi

Ogni volta che otterrete un Blasono senza croce durante la formazione dei domino, annerite una tacca su una casella del Manuale che corrisponde a quel Blasono.

Attenzione; ciascun giocatore tenta di completare il proprio lato del Manuale! **N.B. Il simbolo «?» impedisce di annerire qualunque casella del Manuale.**

Soltanto il PRIMO che riesce ad annerire tutte le caselle di una fila attiverà il potere corrispondente (l'avversario cancella completamente questa fila dal suo lato per significare che il potere corrispondente non è più disponibile).

Se i 2 giocatori completano una linea nello stesso turno tocca al giocatore A (quello che ha lanciato i dadi) prendere il potere del mago.

I poteri dei maghi

Ciascuno dei seguenti poteri può essere usato solo una volta nella partita. Un potere può essere messo in gioco quando lo desiderate in qualunque dei turni successivi, eccetto i due poteri «fulmine» che devono essere applicati immediatamente.



Potete giocare il vostro domino senza tenere conto delle regole di connessione.



Potete separare i vostri dadi per riempire la vostra mappa, ma ogni dado deve rispettare le regole di connessione.





Durante un turno, mentre voi siete il giocatore A, selezionate subito i vostri 2 dadi.





Voi potete ruotare uno dei dadi che compongono il vostro domino per poi piazzarlo con il lato che avrete scelto.

I 2 poteri seguenti (associati a un simbolo "fulmine" sul Manuale) devono essere utilizzati IMMEDIATAMENTE

  3 Scegliete un tipo di Blasono. Ogni territorio, a sè stante, con quel tipo di Blasono conferisce 3 punti di prestigio al termine della partita.

TERRITORI: gruppo di caselle con lo stesso Blasono e connesse ortogonalmente. Un Blasono isolato costituisce comunque un territorio.

  Aggiungete una crocetta su un Blasono di vostra scelta.

Appena avrete utilizzato un potere che avete a disposizione, cancellatelo sul Manuale.



Fine del turno

Il giocatore B prende i dadi e diventa il giocatore A nel turno successivo.

Regola speciale: Utilizzo del vostro castello:

soltanto una volta durante la partita potete aggiungere una crocetta su uno dei 2 dadi che avete selezionato per questo turno.

Annerite quindi il tetto del vostro castello per segnalare che avete già utilizzato questa regola speciale (il dado in questione, quindi, non può essere utilizzato per completare il Manuale).

Importante:

Nel caso in cui uno dei due giocatori non può al momento o non potrà più completare la sua mappa, deve in ogni caso eseguire le fasi 1,2 e 4.

Fine del gioco

La partita finisce appena si materializza una delle seguenti situazioni:

- La mappa di uno dei giocatori è completa.
- Nel turno precedente nessuno dei 2 giocatori ha potuto piazzare il suo domino.

Calcolate i punti di prestigio del vostro reame in questo modo:

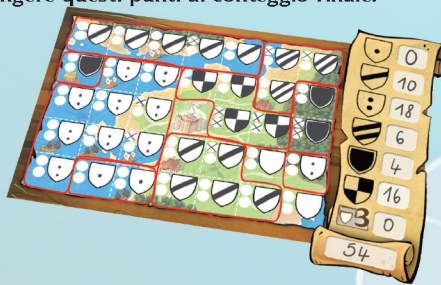
ogni reame è composto da diversi TERRITORI.

Ogni territorio conferisce tanti punti prestigio QUANTI sono i Blasoni, moltiplicati per il NUMERO DI ALTI DIGNITARI (crocette) presenti su quel territorio.

Un reame può contenere più territori differenti con lo stesso Blasono. I punti vengono calcolati separatamente per ogni territorio.

Un territorio senza crocette non conferisce nulla. Sommate i punti conferiti da ciascuno dei vostri territori e ottenete il punteggio finale.

Se possedete la magia speciale da 3 punti, non dimenticate di aggiungere questi punti al conteggio finale.



Il vincitore sarà colui che avrà il punteggio più alto.

In caso di parità vince il giocatore che ha messo insieme il territorio più esteso (composto dal maggior numero di caselle).

In caso di ulteriore parità si tira a sorte.

© 2019 Blue Orange Edition. Kingdomino Duel 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. Prodotto in Cina. Ideato in Francia.
www.blueorangegames.eu



Kingdomino™
DUEL



Materiali di gioco :

- 4 dadi
- 1 blocchetto con 100 fogli : (134 Mappe e 66 Manuali di Magia)
- 2 malite

Introduzione

Lanciate i dadi, selezionateli e accoppiateli a due a due per creare i vostri reami. Completate progressivamente la vostra griglia quadrettata, affidando i territori del vostro reame alle famiglie che vi appoggiano. Tenete sott'occhio il reame del vostro avversario. Ottenete i favori dei maghi che vi consentiranno di lanciare potenti incantesimi, ad uso esclusivamente vostro, per meglio governare.

Kingdomino Duel è un gioco di dadi originale e autonomo, nel quale troverete intatto tutto lo spirito che ha decretato il successo di Kingdomino.

Scopo del gioco

Scegliete i dadi e accoppiateli per creare dei "domino" di simboli, tentando passo passo di costruire il Reame più prestigioso. Un reame è costituito da più territori: gruppi di terreni connessi ortogonalmente e marchiati con lo stesso Blasono.

Questi territori conferiscono più o meno prestigio in funzione del numero di alti dignitari (croci) in essi presenti: più alto è il numero di alti dignitari in un territorio, maggiore il prestigio che ne deriva.



Bruno Cathala
Ludovic Maublanc
Cyril Bouquet