

KINGDOMINO

Przygotowanie:

- wybierz kolor, wybierając płytkę **startową** (kwadratowa) i ułóż przed sobą
- weź **figurki królów** w swoim kolorze (po 2 – 2 graczy, po 1 – 3 i 4 graczy)
- płytki **domina** (prostokątne) wybrane losowo (24 - 2 graczy, 36 – 3 graczy, 48 – 4 graczy) ułóż w zakrytym stosie
 - weź ze stosu płytki domina (4 – 2 graczy, 3 – 3 graczy, 4 – 4 graczy):
 - uporządkuj je rosnąco według numerów na rewersie (u góry jest najniższy numer) i odkryj
 - potasuj figurki królów i kolejno dobieraj, **właściciel koloru decyduje, na której wolnej płytce postawić króla** (według instrukcji figurki królów kładzie się kolejno od góry, a nie dowolnie)
- zaczyna pierwszy od góry gracz

Dążymy do tego, żeby:

- ułożyć jak najwięcej płytek w kwadracie 5x5, tak aby stykały się tym samym rodzajem oraz miały pola punktowane
- nie pozostawiać pojedynczych miejsc, w których nie da się położyć płytki

W turze gracz:

- 1) jeżeli jego figurka króla jest na górnej płytce aktualnej kolumny, **bierze tę płytkę i dokłada** do swojej mapy, aby:
 - a) pasował typ terenu:
 - chociaż jeden typ terenu z nowej płytki ma stykać się z przynajmniej jednym takim typem terenu na mapie
 - dołożona płytka stykała się z płytką startową (typ nie ma znaczenia)
 - b) wymiary całej mapy po dołożeniu nie mogą przekraczać 5x5 płytek
 - jeżeli chociaż jeden warunek nie może zostać spełniony, dobraną płytkę należy odrzucić
- 2) **stawia** zdjętą figurkę króla na dowolnej płytce w śsiedniej kolumnie
- 3) jeżeli **jest tylko jedna kolumna**:
 - bierze nowe płytki tworząc sssiednią nową aktualną kolumnę
 - układa je rosnąco według numerów na rewersie (u góry jest najniższy numer)
 - odkrywa płytki i przechodzi do 1)

Koniec gry:

- gdy wszystkie płytki zostaną ułożone lub odrzucone

Punktacja:

- **mnoży się** NxK dla każdego obszaru złożonego z pól tego samego typu (tzw. posiadłość), gdzie N to **liczba pól** w obszarze (pole = połowa płytki), a K to **liczba koron** narysowanych na kafelkach tego obszaru
 - przy braku koron nie otrzymuje się punktów za obszar
 - płytką startową nie jest punktowana
- następnie **sumuje się** wyniki za wszystkie obszary
- w przypadku remisu zwycięża gracz z największą liczbą pól, następnie z największą liczbą koron

Pamiętaj:

- gracze grają **w kolejności umieszczenia** królów na płytkach, od góry do dołu
- dodatkowe **warianty** (można łączyć):
 - wariant dynastia: gra trwa trzy partie i z których sumuje się punkty
 - wariant królestwo srodka: za posiadanie zamku w centralnym polu gracz dostaje +10 pkt
 - wariant harmonia: za kompletne wypełnienie 5x5 gracz dostaje +5 pkt
 - wariant pojedynk mistrzów: dla 2 graczy, przy 48 płytkach należy ułożyć płytki w kwadracie 7x7