

# Кингдомино

## ПРАИСТОРИЯ



Правила



FANTSMAGORIA  
GAMES

## Съдържание

- ▲ 4 стартови плочки
- ▲ 4 3D колиби  
(1 розова, 1 черна, 1 зелена, 1 синя)
- ▲ 8 дървени племенни вожд  
(2 розови, 2 черни, 2 зелени, 2 сини)
- ▲ 48 домино-плочки  
(страна с терени и страна с число)
- ▲ 1 пещерно табло
- ▲ 22 плочки с пещерни хора
- ▲ 4 тотемни плочки  
(1 мамут, 1 риба, 1 гъба, 1 кремък)
- ▲ 49 дървени ресурса  
(16 мамута, 13 риби, 11 гъби, 9 кремъка)
- ▲ 10 чипа с пламъци (5 чипа с 1 пламък,  
4 чипа с 2 пламъка и 1 чип с 3 пламъка)
- ▲ 1 блокче за резултата



## Цел на играта

В *Кингдомино праистория* ще събирате природни ресурси и ще осигурявате огън на различни региони, използвайки лавата от изригващи вулкани! Използвайте събраните природни ресурси, за да привлечете сръчни пещерни хора и да разширите племето си. Подреджайте стратегически домино-плочки във вашата ловна територия. Печелете точки и направете територията си възможно най-благодатна за живот.

*Кингдомино праистория* има 3 варианта на игра. За по-пълноценно преживяване, препоръчваме да ги играте в следния ред:

1. Откривателски вариант
2. Тотемен вариант
3. Племенен вариант

## Подредба

Тези правила са за игра с 3-4 играчи. Първо трябва да се запознаете с *откривателския вариант*. Може да намерите правилата за игра с 2-ма играчи в края на тази книжка.

- Всеки играч **избира цвят** и взема следните компоненти от кутията:
  - ◆ Една стартова плочка (един квадрат) и една колиба в избрания цвят. Поставете тази плочка с лицето нагоре на масата пред себе си и сложете колибата върху нея.
  - ◆ Един племенен вожд в избрания цвят.
- Разбъркайте домино-плочките. Поставете ги в кутията, като формирате купчина за теглене.

**A.** Вземете първите 4 домино-плочки от купчината за теглене и ги поставете на масата с числата нагоре: подредете ги в редица във възходящ ред и след това ги обърнете с лицето нагоре.

**B.** Поставете 10-те чипа с пламъци до кутията и ги разделете според броя на пламъците (1, 2 или 3 пламъка).

**C.** Един играч взема всички племенни вождове в ръката си, разбърква ги и ги изтегля един по един. Когато вашият племенен вожд бъде изтеглен, го вземете и го поставете на която и да е свободна домино-плочка от четирите отворени на масата. В игра с 3-ма играчи, изчистете неизбраната домино-плочка. При игра с 4-ма играчи, последният играч няма избор и трябва да постави своя племенен вожд на единствената останала домино-плочка.



**D.** Когато всички племенни вождове бъдат поставени, изтеглете 4 нови домино-плочки и ги подредете по същия начин във възходящ ред и ги обърнете с лицето нагоре (стъпка А).

## Ход на играта

Ходът на играта се определя от позицията на вождовете върху редицата с домино-плочки. Играчът, чийто вожд е поставен на първата домино-плочка (тази с най-малък номер), започва пръв. Когато е наред, всеки играч трябва да извърши следните 2 последователни действия:

### Поставяне на домино-плочка:

Вземете домино-плочката, върху която стои вашия племенен вожд и я поставете в своята територия, следвайки **правилата за свързване**.



### Правила за свързване:

Всеки играч строи своя ловна територия в решетка 5 x 5 квадрата (всяка домино-плочка се състои от два квадрата), тоест общият размер на вашите територии ще се състои от по 25 квадрата.

При реденето на нови плочки играчите **трябва**:

- **ИЛИ** да ги поставят до стартовата си плочка (тя се счита за универсална плочка - всеки терен може да бъде долепен до нея);
- **ИЛИ** да ги долепят до друга плочка, като трябва поне един от терените на новата плочка да съвпада с един от терените на съседната плочка (вертикално или хоризонтално).
- Всяка от плочките трябва да влиза изцяло в решетката от 5 x 5 квадрата, тоест не може да надстърча или да застъпва други плочки.

Ако не може да добавите домино-плочка по тези правила, тя се изважда от игра, а вие не получавате точки за нея, нито пък теглите нова плочка на нейно място.

Ако дадена плочка може да се постави според горните правила, то тя **ТРЯБВА** да бъде поставена, независимо дали това помага на играча или му носи негативи.

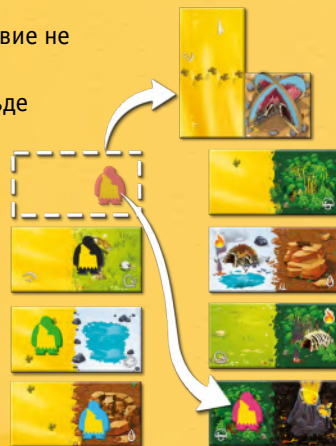
### Избиране на домино-плочка:

Поставете своя племенен вожд върху свободна домино-плочка от новата редица с плочки.

Следва ходът на играча, чийто вожд стои върху втората плочка от редицата, после е играчът от третата плочка и така нататък, докато не се изиграе последната плочка от редицата.

След това подредете нова редица с домино-плочки и започнете нов рунд.

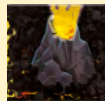
В игра с 3-4 играчи има 12 рунда.



## Вулканите

Вулканът е специален вид терен. От него изригва огнена лава и запраща кълбета от пламъци, причиняващи пожари, които племената използват, за да поддържат лагерните си огньове. Въпреки това вулканите не са терен, който може да се използва, така че регион от вулкани няма да ви донесе никакви точки в края на играта.

Има 3 вида вулкани:



■ Вулкан с **1** кратер:  
запраща **1** пламък  
на разстояние до  
**3** квадрата.



■ Вулкан с **2** кратера:  
запраща **2** пламъка  
на разстояние до  
**2** квадрата.



■ Вулкан с **3** кратера:  
запраща **3** пламъка  
на разстояние до  
**1** квадрат.



## 2. Тотемен вариант

Този вариант се играе по същия начин като **откривателския вариант** с бонус ресурси!  
Играйте със следните правила в този нов вариант на играта.

### Подредба

◆ Започнете подредбата както в откривателския вариант.  
◆ Щом обърнете домино-плочките с лицето нагоре, поставете дървен ресурс на всеки квадрат според вида на терена и изображения символ на ресурс. На квадрат със символ на пламък **не се поставят** никакви ресурси.

- ◆ Поставете мамут на всяка ливада.
- ◆ Поставете риба на всяко езеро.
- ◆ Поставете гъба във всяка джунгла.
- ◆ Поставете кремък на всеки скален масив.
- ◆ Не поставяйте нищо върху пустини и вулкани.

Поставяйте дървени ресурси всеки път щом наредите 4 нови домино-плочки.

Ресурсите остават на плочките до края на играта, освен ако не бъдат унищожени от лавата.

◆ Вземете 4-те тотемни плочки от кутията и ги поставете близо до 2-те редици с домино-плочки така, че да са видими за всички играчи.



### Ход на играта

След като поставите домино-плочка в своята територия, ако имате **най-много** ресурси от даден вид в сравнение с останалите играчи, вземете тотемната плочка, съответстваща на този вид ресурс. Ако друг играч държи тази плочка, вземете я от него (равенство не е достатъчно, трябва да имате **повече** ресурси).

**Пазете се от огъня!** Ако пламък попадне върху квадрат с ресурс, този ресурс ще бъде унищожен. Върнете ресурса в кутията, тъй като няма да го използвате до края на играта.

#### Важно:

Ако друг играч събере повече ресурси или загубите ресурси заради вулканични пламъци, предайте тотема на новия играч, който притежава най-много от този ресурс. В случай на равенство може да изберете на кого от изравнените играчи да дадете тотема.

### Край на играта

Пресметнете своите точки както в откривателския вариант и след това добавете следните бонус точки:

◆ Ще получите **1 точка** за **всеки дървен ресурс**, който е останал върху вашите домино-плочки в края на играта (символите на ресурси, нарисувани върху квадратите, са там, за да посочат къде се поставят ресурсите, но не се броят за такива).

◆ Всяка **тотемна плочка**, която държите в края на играта (защото имате най-много от дадения ресурс), ще ви даде **бонус точките, изобразени на плочката**.



## 3. Племенен вариант

Този вариант се играе по същия начин като **откривателския вариант**, но с бонус ресурси и пещерни хора!  
Играйте със следните правила в този нов вариант на играта.

### Подредба

Подредбата е същата като при **откривателския вариант**.

Поставете посочените ресурси върху отворените домино-плочки, както в **тотемния вариант**. Оставете 4-те тотемни плочки в кутията - те не се използват в този игрови вариант.



След това:

- Поставете **пещерното табло** над редиците с домино-плочки.
- Разбъркайте плочките с пещерни хора и ги поставете върху най-лявото квадратче на табло в купчина с лицето надолу. Разкрийте първите 4 плочки от купчината и ги поставете на 4-те празни места на табло.

## Ход на играта

По време на вашия ход, след като **поставите своята домино-плочка** и **изберете нова домино-плочка**, вече имате възможност да извършите 3-то действие: **Добавяне на пещерен човек**.

### ДОБАВЯНЕ НА ПЕЩЕРЕН ЧОВЕК

След като **изберете нова домино-плочка**, може:

- да изразходите **2 различни ресурса** по избор от територията си, за да вземете един от наличните пещерни хора, отворени на табло. В началото на всеки рунд (когато бъде направена нова редица от домино-плочки) попълнете пещерното табло, така че да съдържа отново 4 отворени плочки.

Изчистете ресурсите, които сте използвали, за да добавите пещерния човек. Поставете избрания пещерен човек върху квадрат по ваш избор, който **не съдържа вулкан, символ на пламък, чип с пламъци или дървен ресурс**. Не е нужно да поставяте пещерния човек на квадрата, от който току-що сте отстранили дървен ресурс.

**Забележка:** В този вариант на играта неизползваните ресурси не ви носят точки сами по себе си, а само ако притежавате правилните пещерни хора, разположени около тях (виж по-долу).

### ИЛИ

- да изразходите **4 различни ресурса** от вашата територия, за да вземете пещерен човек **по избор** от закритата купчина. Щом изберете пещерен човек, разбъркайте плочките и ги поставете обратно в купчината на табло с лицето надолу.

**Пазете се от огъня!** Ако на квадрат, съдържащ плочка с пещерен човек, попадне чип с пламък, тази плочка се унищожава. Изчистете пещерния човек, като върнете плочката в кутията, тъй като тя няма да бъде използвана повече по време на тази игра.

## Пещерните хора

Пещерните хора, които добавяте към територията си, може да ви донесат бонус точки.

Играта съдържа общо 22 плочки с пещерни хора:

- 14 плочки с ловци и събирачи,
- 8 плочки с воители.



### Ловци и събирачи

Има по 2 бр. от всеки от 7-те вида ловци и събирачи (общо 14).

Ловците и събирачите ви носят точки според различните ресурси, намиращи се около тях (вертикално, хоризонтално и диагонално).

**Внимавайте**, тъй като само дървените ресурси се считат за заобикалящи ресурси, които носят точки за вашите ловци и събирачи в края на играта. Ресурсните символи, изобразени на домино-плочките са там само за да посочват къде да поставите дървените ресурси при нареждането на плочките.



**Ловецът** ви носи по **3 точки** за всеки мамут, намиращ се на който и да е от 8-те квадрата около него.



**Пример:** Горният ловец е заобиколен от 4 мамута. Той ви носи 12 точки. Ловецът под него е заобиколен от 2 мамута, което ви носи 6 точки.



**Огнената дама** ви носи по **1 точка** за всеки пламък, намиращ се на който и да е от 8-те квадрата около нея.



**Пример:** Огнената дама ви носи 5 точки, тъй като около нея има общо 5 пламъка (3 върху чипове с пламъци и 2 символа, изобразени на плочките).



**Рибарското хлапе** ви носи по **3 точки** за всяка риба, намираща се на който и да е от 8-те квадрата около него.

**Шаманът** ви носи по **2 точки** за всеки пещерен човек, намиращ се на който и да е от 8-те квадрата около него.



**Гъбарката** ви носи по **4 точки** за всяка гъба, намираща се на който и да е от 8-те квадрата около нея.



**Художникът** ви носи по **2 точки** за всеки дървен ресурс, намиращ се на който и да е от 8-те квадрата около него.



**Скулпторката** ви носи по **5 точки** за всеки кремък, намиращ се на който и да е от 8-те квадрата около нея.



## Воините

Има три вида воители:

- ◆ 4 дребни воина, всеки с късо копие със **сила 1**,
- ◆ 3 амазонки, всяка с по едно средно копие със **сила 2**,
- ◆ 1 глуповат воин с едно дълго копие със **сила 3**.

Воините ви носят точки като група.

**Група от воители** се създава от плочки с воители, които са свързани перпендикулярно. Групата ви носи толкова точки, колкото е броят на воителите в нея, умножен по общата сила на групата. Силата на групата е сборът от числата, изобразени на плочките с воители.



**ЗАБЕЛЕЖКА:** Самотният воин ви носи толкова точки, колкото е неговата сила.

**Пример:** Тук има група от 3-ма воители и 1 самотен воин. Групата ви носи 12 точки (3-ма воители x обща сила 4). Самотният воин ви носи 1 точка (1 воин x сила 1).



## Край на играта

За да получите финалния си резултат, калкулирайте общия сбор от вашите точки, както е обяснено в **откривателския вариант**, след това добавете всички бонус точки, които ви носят пещерните хора. Имайте предвид, че дървените ресурси, поставени на вашата територия, не ви носят никакви точки сами по себе си в този игрови вариант.

Не забравяйте, че в този игрови вариант тотемните плочки не се ползват.

## Игра с двама

При игра с 2-ма се прилагат следните промени при подготовката и хода на играта:

### Подредба

- Отделете настрана 24 случайни домино-плочки, а в играта използвайте останалите 24.
- Всеки играч взема по **два** племенни вождя в еднакъв цвят, вместо по един.
- Изтеглете вожд на случаен принцип. Играчът, чийто вожд е изтеглен, избира дали да постави своите два вождя **на плочки 1 и 4 ИЛИ на плочки 2 и 3**. Неговият опонент поставя своите вождове на останалите свободни домино-плочки.

### Ход на играта

Всеки играч извършва действията **Поставяне на домино-плочка** и **Избиране на домино-плочка** по два пъти, по веднъж за всеки вожд.

## Допълнителни и незадължителни правила за 3-те варианта

♦ **Огнена империя:** получавате 10 бонус точки, ако вашата колиба е разположена в центъра на територията ви. Ако тя не бъде завършена в края на играта (защото сте били принудени да изчистите една или повече домино-плочки), но колибата все пак е в центъра на незавършената ви територия от 5x5 квадрата, вие пак получавате 10 бонус точки.

♦ **Хомо хабилис:** получавате 5 бонус точки, ако вашата територия е напълно завършена и не сте изчистили нито една домино-плочка.

♦ **Неолит - специални правила за игра с 2-ма играчи:** в този вариант племенните вождове еволюират и започват да развиват по-големи територии. Играйте, като използвате всичките 48 домино-плочки, за да създадете територии с големина 7x7 квадрата! Важат всички останали правила за игра с двама.

