

Kingdomino ORIGINS

Bruno Cathala
Cyril Bouquet



Règles



Dans Kingdomino Origins, vous utiliserez les volcans et leurs projections de lave pour apporter le feu dans vos différentes régions et développer au mieux votre tribu. Vous récolterez les différentes ressources naturelles: mammouths, poissons, silex, champignons et recruterez de vaillants cro-magnons qui étendront votre tribu et votre territoire de chasse !

Kingdomino Origins vous propose 3 modes de jeu. Pour de meilleures sensations de jeu, nous vous conseillons de les jouer dans cet ordre :

1. Mode Découverte
2. Mode Totem
3. Mode Tribu

But du jeu

Connectez astucieusement vos dominos pour constituer votre territoire de chasse de 5x5 cases. Cumulez les points de confort et rendez votre territoire le plus accueillant possible pour votre tribu.



MATÉRIEL DE JEU

- ▲ 4 tuiles de départ
- ▲ 4 huttes en 3D (1 rose, 1 noir, 1 verte, 1 bleue).
- ▲ 8 Chefs de Tribu en bois (2 roses, 2 noirs, 2 verts, 2 bleus).
- ▲ 48 dominos (chaque domino présente une face Paysage et une face numérotée).
- ▲ 1 plateau Grotte
- ▲ 22 tuiles Cro-magnons
- ▲ 4 tuiles Totem : 1 mammouth, 1 poisson, 1 champignon, 1 silex.
- ▲ 49 Ressources en bois : 16 mammouths, 13 poissons, 11 champignons, 9 silex.
- ▲ 10 jetons Feu répartis en 5 jetons avec 1 feu, 4 jetons avec 2 feux et 1 jeton avec 3 feux.
- ▲ 1 carnet de score

1. Mode Découverte

Mise en place

Ces textes présentent les règles pour 3 et 4 joueurs. Familiarisez-vous d'abord avec les règles du **Mode Découverte**. Les spécificités pour 2 joueurs sont présentées en fin de livret.

- ◆ Choisissez chacun une couleur puis prenez les éléments suivants dans la **boîte du jeu** :
 - ◆ une tuile de départ (un carré) et une hutte. Placez votre tuile face visible devant vous et posez la hutte dessus.
 - ◆ un chef de tribu.
- ◆ Mélangez tous les dominos face numérotée visible, puis placez-les aléatoirement dans la boîte de jeu qui constitue la pioche.

A. Prenez les 4 premiers dominos et disposez-les en ligne à côté de la boîte, face numérotée visible. Classez ces dominos dans l'ordre croissant, le plus petit nombre étant toujours placé près de la boîte. Puis retournez-les sur leur face Paysage.

B. Posez les 10 jetons Feu près de la boîte en les séparant par type : 1 feu, 2 feux et 3 feux.

C. Un joueur prend tous les chefs de tribu en jeu dans sa main, les mélange et les pioche au hasard un par un. Lorsque votre chef de tribu apparaît, placez-le sur un domino libre de votre choix dans la ligne. À 3 joueurs, le domino non sélectionné est défaussé.

À 4 joueurs, le dernier joueur n'a pas le choix et doit prendre le dernier domino restant.

D. Lorsque tous les chefs de tribu ont été posés, formez une nouvelle ligne de la même manière que précédemment en piochant 4 autres dominos (étape A).



Tour de jeu

L'ordre du tour de jeu est déterminé par la position des chefs de tribu sur la ligne de dominos : si vous êtes le joueur dont le chef de tribu est placé sur le 1^{er} domino de la ligne, celui le plus proche de la boîte, alors commencez. Vous devez effectuer les actions suivantes dans l'ordre :

POSEZ VOTRE DOMINO :

Récupérez votre domino sélectionné et posez-le dans votre territoire en respectant les **règles de connexion**.

Règles de connexion :

Vous devez chacun développer votre territoire de chasse de 25 cases, un domino étant constitué de 2 cases.

Pour pouvoir poser votre domino, vous devez :

- soit le connecter à votre tuile de départ, sachant que celle-ci est considérée comme un joker, c'est-à-dire que n'importe quel paysage peut être connecté à cette tuile.
- soit le connecter à un autre domino en faisant correspondre au minimum 1 paysage, horizontalement ou verticalement.
- faire en sorte que l'ensemble de votre territoire de dominos soit contenu dans un carré de 5x5 cases incluant la tuile de départ, soit une surface de 25 cases au total.

Dans le cas où il est impossible de poser un domino dans votre territoire en respectant les règles de connexion, défaussez ce domino, il ne vous rapportera aucun point.

Si un domino peut être posé en respectant les règles, il **DOIT** être joué même si cela n'arrange pas le joueur.

SÉLECTIONNEZ UN NOUVEAU DOMINO :

Placez votre chef de tribu sur un domino libre de la nouvelle ligne de dominos.

Puis c'est au joueur placé sur le deuxième domino de la première ligne d'effectuer ses deux actions, et ainsi de suite jusqu'au joueur placé sur le dernier domino.

Formez ensuite une nouvelle ligne de dominos et commencez un nouveau tour de jeu.

Jouez 12 tours de jeu pour les parties à 3 ou 4 joueurs.



Les volcans

Le volcan est un type de paysage bien particulier. Il projette des flammèches (des morceaux de lave enflammée) que les tribus utilisent pour faire leurs feux de camp. On parlera simplement de projection de feu pour la partie. En revanche, le volcan n'est pas un paysage exploitable, une région de volcans ne vous fera gagner aucun point en fin de partie.

Il existe 3 types de volcans :



■ Le volcan avec 1 cratère : il projette 1 feu jusqu'à **3 cases de distance au maximum**.



■ Le volcan avec 2 cratères : il projette 2 feux jusqu'à **2 cases de distance au maximum**.



■ Le volcan avec 3 cratères : il projette 3 feux à **1 seule case de distance**.

Aussitôt après avoir ajouté dans votre territoire un domino présentant un volcan, récupérez le jeton Feu correspondant :



■ pour un volcan à 1 cratère, récupérez un jeton 1 Feu,



■ pour un volcan à 2 cratères récupérez un jeton 2 Feux,



■ pour un volcan à 3 cratères, récupérez un jeton 3 Feux.

Les projections de feux sont indiquées au dos de chaque jeton Feu.

En respectant les **Règles de projection de feu**, déterminez sur quelles cases de votre territoire ce jeton Feu peut atterrir et placez-le sur la case valide de votre choix.

RÈGLES DE PROJECTION DE FEU

■ Une projection de feu part de la case Volcan et doit atterrir sur une case libre, c'est-à-dire **une case sans jeton Feu ou sans icône Feu**.

■ Une projection de feu ne peut pas atterrir sur une case Volcan.

■ Une projection de feu peut partir dans n'importe quelle direction, y compris les diagonales, tout au long de son parcours.

Dans le cas où vous ne pouvez pas poser votre jeton Feu selon les règles de projection, alors vous devez le défausser dans la boîte du jeu. Il ne sera plus utilisé lors de cette partie.



Exemple de placement d'un jeton Feu.

Fin du jeu

Calculez vos points de confort tel qu'indiqué dans le **Mode Découverte**, puis ajoutez les bonus suivants:

- Chaque ressource encore présente sur vos dominos vous rapporte 1 point de bonus (les symboles sur les cases de dominos vous indiquent où placer vos ressources, mais ne comptent pas comme une ressource).
- Chaque tuile Totem que vous possédez vous donne les points bonus indiqués.



3. Mode Tribu

Ce mode de jeu se joue de la même façon que le **Mode Découverte** mais avec des ressources et des cro-magnons en prime !
Jouez avec les règles suivantes pour adapter votre partie à ce nouveau mode de jeu.

Mise en place

Préparez le matériel comme indiqué dans le **Mode Découverte**.

Puis placez les ressources comme indiqué dans le **mode Totem** (à l'exception des 4 tuiles Totem qui restent dans la boîte).

Puis:

■ Placez le plateau Grotte au-dessus des lignes de dominos.

■ Mélangez les tuiles Cro-magnons, formez une pile face cachée, et placez-la sur la case la plus à gauche du plateau. Puis révélez les 4 premières tuiles de la pioche sur les 4 cases libres du plateau.



Tour de jeu

Lors de votre tour, après avoir effectué les actions **Posez votre domino** et **Sélectionnez un nouveau domino**, vous pouvez, si vous le souhaitez, effectuer un action supplémentaire: **Recrutez un cro-magnon**.

RECRUTEZ UN CRO-MAGNON

À la fin de l'action **Sélectionnez un nouveau domino**, vous pouvez :

■ dépenser 2 ressources différentes présentes sur votre territoire pour recruter un cro-magnon parmi ceux qui sont visibles. Au début de chaque manche (formation d'une nouvelle ligne de dominos), complétez le plateau Grotte de façon à avoir de nouveau 4 tuiles,

Placez ensuite le cro-magnon choisi sur une case Paysage de votre choix, qui ne possède **NI ICÔNE FEU**, **NI JETON FEU**, **NI RESSOURCE**. Vous n'êtes pas obligé de placer ce cro-magnon sur l'une des cases d'où provenaient vos ressources dépensées.

OU BIEN,

■ dépenser 4 ressources différentes présentes sur votre territoire pour recruter un cro-magnon à choisir parmi ceux de la pioche face cachée. Une fois le cro-magnon choisi, mélangez cette pioche et reposez-la face cachée sur son emplacement.

Attention aux projections de feu de volcans ! Lorsqu'une projection de feu atterrit sur une case contenant une tuile cro-magnon, cette dernière est détruite. Défaussez-la dans la boîte de jeu, elle ne sera plus utilisée pour le reste de la partie.

Les cro-magnons

Une fois ajouté à votre territoire, un cro-magnon recruté peut vous rapporter des points de confort supplémentaires.

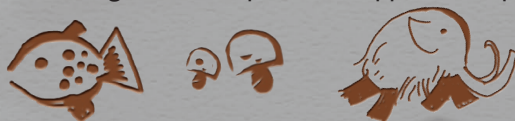
Il existe 22 cro-magnons:

- 14 chasseurs-cueilleurs,
- 8 guerriers.

Les chasseurs-cueilleurs

Il existe 7 différents chasseurs-cueilleurs présents en 2 exemplaires (donc 14 au total).

Les chasseurs-cueilleurs scorent en fonction des différents éléments de jeu présents sur les 8 cases qui les entourent (verticales, horizontales, diagonales).



Attention, pour les chasseurs-cueilleurs qui scorent avec des ressources, seules les Ressources en bois comptent, les icônes sur les dominos ne sont que des rappels de placement !



Le chasseur vous rapporte 3 points pour chaque mammouth présent sur les 8 cases qui l'entourent.

Exemple :

Le chasseur du haut est voisin de 4 mammouths. Il rapporte 12 points. Celui du bas est voisin de 2 mammouths et rapporte 6 points.



La pêcheuse vous rapporte 3 points pour chaque poisson présent sur les 8 cases qui l'entourent.

La cueilleuse vous rapporte 4 points pour chaque champignon présent sur les 8 cases qui l'entourent.



La sculptrice vous rapporte 5 points pour chaque silex présent sur les 8 cases qui l'entourent.

Les guerriers

Il existe 3 différents guerriers répartis de la façon suivante :

- 4 guerriers Minus équipés d'une petite sagaie d'une puissance 1,
- 3 guerrières Amazones équipées d'une sagaie moyenne de puissance 2,
- 1 guerrier Balourd équipé d'une grande sagaie de puissance 3.

Les guerriers scorent en horde.

Une horde est un groupement de guerriers connectés entre eux orthogonalement.

Une horde rapporte un nombre de points de confort égal au nombre de guerriers qui la compose multiplié par la puissance totale de la horde. La puissance totale correspond à l'addition des nombres indiqués sur chaque tuile Guerrier.

NOTE : Un guerrier seul rapporte autant de points de confort que sa puissance.

Exemple : Il y a une horde de 3 guerriers et 1 guerrier seul. La horde rapporte 12 points (Puissance 4 x 3 guerriers). Le guerrier seul rapporte 1 point (Puissance 1 x 1 guerrier).

Fin du jeu

Pour obtenir votre score final, calculez vos points de confort tel qu'indiqué dans le **Mode Découverte**, puis ajoutez les bonus que vous rapportent chacune de vos tuiles cro-magnon. En revanche, les ressources encore présentes dans votre territoire ne rapportent aucun point dans ce mode de jeu.

Le peintre vous rapporte 2 points pour chaque ressource, **peu importe le type**, présente sur les 8 cases qui l'entourent.



La dame du feu vous rapporte 1 point pour chaque icône Feu présent sur les 8 cases qui l'entourent.

Exemple : la dame du feu rapporte 5 points : 5 icônes Feu l'entourent.



Le shaman vous rapporte 2 points pour chaque tuile Cro-magnon présente sur les 8 cases qui l'entourent.



Rappel : les tuiles Totem ne sont pas utilisées dans ce mode de jeu.

Règles additionnelles et optionnelles pour les 3 modes de jeu

♣ **Empire du feu** : marquez 10 points de bonus si votre hutte se retrouve au centre de votre territoire. Dans le cas où votre territoire est incomplet en fin de partie mais que votre hutte se trouve bien au centre, vous marquez les points bonus.

♣ **Homo Habilis** : marquez 5 points de bonus si votre territoire est complet, c'est-à-dire si vous n'avez défaussé aucun domino.



♣ Règles spéciales 2 joueurs - Le Néolithique :

À 2 joueurs, les chefs de tribu s'affrontent en développant un territoire de plus grande taille. Jouez avec la totalité des 48 dominos pour construire chacun un territoire de 7x7 cases !

Les règles sont les mêmes à quelques exceptions près :

Dans la Mise en place Pour les Tours de jeu

Prenez deux chefs de tribu de même couleur au lieu d'un.



♣ Le joueur dont le chef de tribu sort en premier choisit s'il prend les dominos 1 et 4 OU 2 et 3. Puis son adversaire prend les 2 autres dominos.

♣ Chacun effectue donc deux fois les actions **Posez votre domino** et **Sélectionnez un nouveau domino**, une fois pour chacun de ses chefs de tribu.

x20 (Yellow landscape with white hills)
x2 (Yellow landscape with a hut and a fire)
x16 (Green landscape with animals)
x3 (Green landscape with a hut and a fire)
x13 (Blue landscape with a lake and a hut)
x4 (Blue landscape with a hut and a fire)
x9 (Brown landscape with a hut and a fire)
x2 (Brown landscape with a hut and a fire)
x11 (Green landscape with a hut and a fire)
x3 (Green landscape with a hut and a fire)
x5 (Volcano icon)
x4 (Volcano icon)
x1 (Volcano icon)
x3 (Arrow icon)
x4 (Arrow icon)
x1 (Arrow icon)
3 (Diamond tile with a hut and a fire)
4 (Diamond tile with a hut and a fire)
5 (Diamond tile with a hut and a fire)
6 (Diamond tile with a hut and a fire)
x2 (Volcano icon)
x1 (Volcano icon)

© 2021 Blue Orange Edition. Kingdomino Origins et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Edition, France. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France.

www.blueorangegames.eu