

Kingdomino™

LOVCI MAMUTŮ

Bruno Cathala
Cyril Bouquet



Pravidla hry

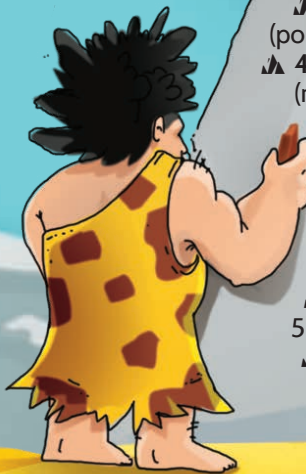
Ve hře Kingdomino: Lovci mamutů rozvíjíte svůj pravěký kmen tím, že do nejrůznějších obydlených oblastí přinášíte oheň života! Sbírejte přírodní zdroje – mamuty, ryby, houby a pazourky – abyste do svého prakmene přilákali schopné pralidi a osídlili jimi to nejpůsobivější prázemí!

Kingdomino: Lovci mamutů nabízí 3 různé herní režimy. Abyste se s hrou seznámili co nejpřirozeněji, doporučujeme je vyzkoušet v tomto pořadí:

1. Průzkumná hra
2. Hra o totemy
3. Hra s kmenem

Cíl hry

Z dílků domina si strategicky sestavte co nejlepší lovecké území o velikosti 5x5 políček. Zapalte ohničky pro svůj kmen a získajte nejvíce bodů za své oblasti lovišť.



HERNÍ MATERIÁL

- ▲ 4 startovní dílky
- ▲ 4 3D chýše (růžová, černá, zelená a modrá)
- ▲ 8 figurek náčelníků (po 2 v růžové, černé, zelené a modré)
- ▲ 48 dílků domina (na líci dvě políčka krajiny, na rubu číslo)
 - ▲ 1 deska jeskyně
 - ▲ 22 destiček pralidi
 - ▲ 4 destičky totemů: mamut, ryba, houba a pazourek
- ▲ 49 žetonů zdrojů: 16 mamutů, 13 ryb, 11 hub a 9 pazourků.
- ▲ 10 žetonů lávy: 5 s 1 plamínkem, 4 se dvěma, 1 se třemi.
- ▲ 1 bodovací zápisník.

1. Průzkumná hra

Příprava hry

Tato pravidla pojednávají o hře 3–4 hráčů. Doporučujeme začít tímto režimem hry, pokud některý hráč ze skupiny dosud nehrál žádnou hru ze série Kingdomino a potřebuje teprve prozkoumat herní principy. Speciální pravidla pro 2 hráče najdete na str. 6.

- Každý hráč si vybere barvu a vezme si z krabice následující:
 - ♦ jeden startovní dílek (čtvercový) a jednu chýši ve své barvě – dílek položí na stůl před sebe a chýši postaví na něj,
 - ♦ jednu figurku náčelníka ve své barvě.
- Zamíchejte dílky domina. Umístěte je do krabice jako dobírací zásobu tak, aby byla vidět pouze jejich čísla.

A. Vezměte z „dobírací krabice“ 4 dílky domina a položte je vedle krabice číslem vzhůru.

Poté je seřaďte dle čísel tak, aby dílek s nejnižším číslem ležel nejbližše krabice. Pak všechny dílky otočte krajinou vzhůru.

B. 10 žetonů lávy rozříděných dle počtu plamínků položte stranou, budou tvořit dobírací bank.

C. Jeden z hráčů si vezme do ruky všechny figurky náčelníků, které se zúčastní hry, promíchá je v hrsti a jednu po druhé losuje. Hráč, jehož figurka byl vylosována, ho vezme a položí na libovolný neobsazený dílek domina v řadě. Ve hře čtyř hráčů nemá poslední hráč na výběr a musí náčelníka položit na zbývající dílek.

D. Jakmile umístíte všechny náčelníky, utvořte znovu řadu dílků dle postupu v bodu **A**, seřaďte je dle čísel a poté otočte krajinou vzhůru.



Průběh hry

Pořadí tahu je určeno tím, jak stojí figurky náčelníků na předchozí řadě dílků (od začátku hry či z předchozího kola). Začíná hráč, jehož náčelník stojí nejbližše krabici (tj. na dílku s nejnižším číslem). Hráč na tahu musí provést následující dvě akce v uvedeném pořadí:

PŘILOŽENÍ DÍLKU DOMINA:

Vezměte si dílek domina, který jste předtím obsadili svým náčelníkem, a přiložte jej ke svému území podle **Pravidel napojování**.

Pravidla napojování:

Během hry musíte vybudovat své osobní území o maximální velikosti **5×5 políček** (na každém dílku domina jsou 2 políčka).

Na přikládání dílku domina musí:

- alespoň 1 políčko sousedit se startovním dílkem s chýší (chýše je žolík, k němuž lze přiložit políčko libovolného typu), **NEBO**
- alespoň 1 políčko sousedit (vodorovně či svisle) s políčkem stejného typu krajiny na jiném dílku.

Celé vaše území se musí vejít do **čtverce 5×5 políček** včetně startovního políčka s chýší, ani během hry nesmí tento rozměr přesáhnout.

Pokud dle pravidel výše vybraný dílek domina ke svému území přiložit nemůžete, odhodte jej a vyřadte ze hry. Za tento dílek nezískáte žádné body.

Pokud však dílek přiložit **LZE**, je to povinné, i kdyby to pro vás nebylo výhodné. Nikdy nesmíte odhodit dílek, který byste mohli platně přiložit.

VÝBĚR NOVÉHO DÍLKU DOMINA:

Umístěte svého náčelníka na volný dílek v nové řadě dílků domina.

Nyní je na řadě hráč, kterému patří další náčelník v pořadí na předchozí řadě dílků (na obrázku černý) – opět ve svém tahu provede dvě akce zmíněné výše. Takto pokračujte, dokud svůj tah neodehrají všichni v pořadí dle náčelníků na předchozí řadě dílků.

Poté připravte nové kolo vytvořením další řady 4 dílků stejným způsobem – uspořádejte dílky dle čísel a otočte krajinou vzhůru. Ve hře 3–4 hráčů budete hrát **celkem 12 kol**.



Vulkány

Vulkán je speciálním druhem krajiny. Po přiložení vybuchne, vychrlí hořící lávu do okolí a pralidě si z míst, kam láva dopadne, nosí životodárný oheň do svých přibytků. „Plamínky“ jsou v této hře zdrojem bodů. Samotné vulkány jsou ovšem nehořlavé, nelze na jejich políčka umísťovat plamínky a za krajinu vulkánů žádné body nezískáte.

Ve hře jsou tři druhy vulkánů:



- ▼ Vulkán s 1 kráterem: vychrlí **1 plamínek** do vzdálenosti až **3 políčka**.



- ▼ Vulkán se 2 krátery: vychrlí **2 plamínky** do vzdálenosti až **2 políčka**.



- ▼ Vulkán se 3 krátery: vychrlí **3 plamínky** do vzdálenosti **1 políčka**.

Jakmile ke svému území přiložíte dílek domina s vulkánem, provedte následující kroky:



- ▼ Má-li vulkán 1 kráter, vezměte si žeton lávy s 1 plamínkem,
- ▼ Má-li 2 krátery, vezměte si žeton lávy se 2 plamínky,
- ▼ Má-li 3 krátery, vezměte si žeton lávy se 3 plamínky,

Jak daleko láva doletí, je znázorněno na rubové straně žetonu lávy.

Vyberte si dostupné políčko dle **pravidel lávy**, jež je v předepsané či kratší vzdálenosti od právě přiloženého vulkánů, a položte na vybrané políčko právě získaný žeton lávy.

PRAVIDLA LÁVY

▼ Láva je chrlena z políčka s vulkánem a musí přistát na prázdném políčku, kde **není předtíštěný plamínek** ani zde **neleží jiný žeton lávy**.

▼ Láva nesmí přistát na žádném políčku vulkánů.

▼ Láva může letět libovolným směrem i během letu zatáčet. Může postupovat mezi políčky i diagonálně.

Nelze-li položit žeton lávy na žádné políčko, vyřadte jej ze hry.



Konec hry

Jakmile na stole leží poslední 4 dílky domina a „dobírací krabice“ je prázdná, každý hráč odehraje svůj poslední tah, při němž provádí pouze první akci **přiložení dílku domina**. Poté hra končí.

Každý hráč by měl mít před sebou čtvercové území o velikosti 5x5 políček, z nějž žádné políčko nesmí přesahovat. Některá území mohou být nekompletní, pokud daný hráč v průběhu partie odhazoval dílky domina.

Území se skládá z jednotlivých **oblastí** – oblastí se rozumí skupina svisle či vodorovně sousedících políček stejného typu krajiny. Na obrázku je 10 oblastí (chýše se nepočítá do žádné), z toho 5 oblastí bez plamínků.

Spočítejte získané body za oblasti jednotlivých typů každému hráči zvlášť a zapište je do zápisníku.

- Každá oblast přinese počet bodů dle součtu počtu políček, které ji tvoří, KRÁT počet plamínků v ní (počítají se plamínky na žetonech lávy i na dílcích domina).
- Hráči mohou mít na svém území více oddělených oblastí téhož typu krajiny.
- Oblast bez plamínků je za 0 bodů.

Sečtete body získané za jednotlivé typy krajiny. Vítězí hráč s nejvyšším součtem bodů.

V případě shody vítězí hráč, který má ve svém území největší oblast (bez ohledu na plamínky v ní). Trvá-li shoda, vítězí hráč s nejvyšším celkovým počtem plamínků. Trvá-li stále shoda, všichni dotčení hráči se o vítězství dělí.

M						
A	2					
A	4					
A	6					
A	12					
A	8					
3						
3						
4						
5						
2						
1						
2						
2						
10						
5						
=	32					



2. Hra o totemy

Tento režim se hraje stejně jako **Průzkumná hra**, jen budete navíc sbírat zdroje. Všechna pravidla **Průzkumné hry** platí nadále, plus navíc pravidla uvedená níže:

Příprava hry

- Přípravu zahajete stejně jako u **Průzkumné hry**.
- Doprostřed stolu položte 4 destičky totemů.
- Jakmile otočíte úvodní řadu dílků krajinou vzhůru, položte jeden dřevěný žeton zdroje na každé políčko krajiny, na němž je vyznačen bílý symbol tohoto zdroje. Políčka, na nichž je předtěstěný plamínek, žádný symbol zdroje nemají a zdroj se na ně nepokládá.

- ◆ Položte **mamuta** na každé políčko **prérii**.
- ◆ Položte **rybu** na každé políčko **jezer**.
- ◆ Položte **houbu** na každé políčko **džungle**.
- ◆ Položte **pazourek** na každé políčko **skalisek**.
- ◆ **Pouště** ani **vulkány** žádné zdroje neposkytují.

Toto umístění dřevěných žetonů zdrojů opakujte na začátku každého kola, když otočíte nové 4 dílky krajiny vzhůru.

Pokud zdroje nezničí dopadající láva, zůstanou na svých políčkách do konce hry.



Průběh hry

Pokud máte po přiložení nového dílku ke svému území **nejvíce žetonů určitého zdroje ze všech hráčů** (shoda nestačí), vezměte si k sobě **odpovídající destičku totemu**, a to buď z obecné zásoby uprostřed stolu, nebo od hráče, který tuto destičku aktuálně drží.

Pozor, hořlavina! Pokud žeton lávy přistane na políčku, kde leží zdroj, je tento zdroj zničen. Dřevěný žeton zdroje vyřadíte ze hry (tj. vraťte do krabice). Na políčka, která žeton lávy přeletí, nemá žádný vliv.

Pozor:

Pokud máte u sebe destičku totemu určitého zdroje, ale vlivem ničivé lávy již nemáte nejvíce kusů tohoto zdroje ze všech hráčů, **předejte** odpovídající destičku totemu hráči, který nyní má většinu. Je-li takových hráčů více, výběr z nich je na vás.

Konec hry

Spočítejte si body za oblasti dle pravidel *Průzkumné hry* a připočtěte následující body navíc:

- 1 bod za každý dřevěný žeton zdroje, který na vašem území zbyl na konci hry. (Bílé symboly zdrojů na políčkách připomínají, kam se který žeton pokládá, ale samotné symboly se nepočítají.)
- Každá destička totemu, kterou máte u sebe na konci hry (protože jste jako poslední měli většinu právě tohoto zdroje), vám přinese počet bodů na ní uvedený.



3. Hra s kmenem

Tento režim se hraje stejně jako *Hra o totemy* vyjma samotných destiček totemů a za získané zdroje zabydlujete své území pralidmi. Platí pravidla *Hry o totemy* s úpravami uvedenými níže:

Příprava hry

Připravte hru stejně jako při *Hře o totemy* včetně umístění žetonů zdrojů na políčka dílků domina. Samotné 4 destičky totemů však ponechte v krabici.

Poté:

- Položte desku jeskyně doprostřed stolu.
- Zamíchejte dohromady 22 destiček pralidů a vytvořte z nich dobírací sloupeček lícem dolů na vyhrazeném políčku na levé straně desky.

Otočte horní 4 destičky sloupečku a vyložte je lícem vzhůru na 4 políčka napravo.



Průběh hry

Jakmile ve svém tahu dokončíte akce *přiložení dílku domina* a *výběr nového dílku domina*, máte v tomto režimu hry ještě třetí volitelnou akci: *osídlení*.

OSÍDLENÍ

Můžete provést jednu ze dvou možných akcí:

- odhodit libovolně 2 různé zdroje ze svého území a vzít si jednu ze čtyř destiček pralidů ležících lícem vzhůru na desce jeskyně. Nabídku pralidů znovu ze sloupečku doplňte do 4 destiček až na konci kola, když připravujete novou řadu 4 dílků domina.

NEBO

- odhodit 4 různé zdroje (tj. po jednom od každého druhu) ze svého území, prohlédnout si celý dobírací sloupeček destiček pralidů, jednu libovolnou si vzít, ostatní znovu zamíchat a položit zpět jako dobírací sloupeček lícem dolů na desku jeskyně.

Odhozené žetony zdrojů vyřadíte ze hry.

Destičku pračlověka, již jste získali jedním ze způsobů výše, položte na prázdné políčko svého území – kde **NENÍ VULKÁN, ANI PŘEDTIŠTĚNÝ PLAMÍNEK, ANI ZDE NELEŽÍ ŽETON LÁVY, ANI ZDROJE, ANI DESTIČKA PRAČLOVĚKA**. Může a nemusí to být políčko, z něž jste žeton zdroje právě odhodili.

Pozor, hořlavina! Přistane-li žeton lávy na políčku, kde leží destička pračlověka, pračlověk uteče. Vyřadíte destičku ze hry (tj. vraťte do krabice). Po zbytek hry už ji žádný hráč nemůže znovu získat.

Pralidé

Pralidé osídlující vaše území vám mohou přinést body navíc.

Ve hře je 22 destiček pralidů:

- 14 lovců/sběračů,
- 8 válečníků.

Lovci/sběrači

Ve hře je po dvou destičkách od každého od 7 druhů lovců/sběračů.

Lovci/sběrači přinášejí body dle toho, jaké prostředky jsou na osmi sousedících políčkách s nimi (tedy svisle, vodorovně i diagonálně).



Pozor: lovci/sběrači přinášejí body pouze za DŘEVĚNÉ ŽETONY zdrojů, které na konci hry leží okolo nich. Symboly zdrojů na dílcích udávají, jaký žeton sem máte položit, když je dílek poprvé odhalen, ale pro účely bodování pralidů SE SYMBOLY ZDROJŮ NEPOČÍTÁJÍ!



Lovec přináší 3 body za každý žeton **mamuta** na osmi sousedících políčkách.

Příklad: Lovec výše je obklopen 4 mamuty, díky čemuž přináší 12 bodů. Lovec níže sousedí se dvěma mamuty, což znamená dalších 6 bodů.



Malá rybářka přináší 3 body za každý žeton **ryby** na osmi sousedících políčkách.



Sochařka přináší 5 bodů za každý žeton **pazourku** na osmi sousedících políčkách.



Houbařka přináší 4 body za každý žeton **houby** na osmi sousedících políčkách.

Válečníci

Ve hře jsou tři druhy válečnicků:

- 4 rváčci s malými oštěpy a silou 1,
- 3 bojovnice se středními oštěpy a silou 2
- a 1 buchač s obřím oštěpem a silou 3.

Body za válečníky získáte vždy za celou tlupu.

Tlupou válečnicků se rozumí skupina destiček sousedících svisle a vodorovně. Za každou tlupu získáte tolik bodů, kolik je **součet jejich síly krát počet jejich členů**. Síla válečnicků je vyznačena červeným číslem na jejich destičkách.

POZNÁMKA: Osamocený válečník přinese tolik bodů, jakou má hodnotu síly.

Příklad: Na obrázku je jedna tlupa čítající tři válečníky A TAKÉ další osamocený válečník (tj. jednočlenná tlupa). Za větší tlupu získáte 12 bodů (3 členové × součet síly 4) a za osamoceného další 1 bod (1 člen × síla 1).



Konec hry

Spočítejte skóre za jednotlivé oblasti svého území (dle pravidel **Průzkumné hry**) a přičtěte všechny body za **pralidi**, kterými jste svoje území osídlili. V tomto režimu hry nezískáte žádné body navíc za **žetony zdrojů**, které vám v území na konci hry zbyly.

Jeskynní malíř přináší 2 body za každý žeton jakéhokoli **zdroje** na osmi sousedících políčkách.

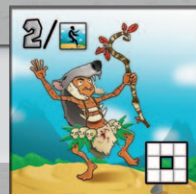


Ohnivá dáma přináší 1 bod za každý plamínek na 8 sousedících políčkách (na žetonu lávy i na dílku).

Příklad: kolem ohnivě dámy je 5 plamíneků, dáma tedy přináší 5 bodů.



Šaman přináší 2 body za každou destičku **pračlověka** na 8 sousedících políčkách (válečníka i lovce/sběrače).



Nezapomeňte: v tomto režimu se nepoužívají destičky totemů.

Volitelná či další pravidla vhodná pro všechny 3 režimy

♦ **Náčelník má mít přehled:** získáte 10 bodů navíc, pokud vaše chýše leží uprostřed vašeho území. Není-li vaše území kompletní (tj. během hry jste odhodili některý dílek domina), ale chýše i tak leží uprostřed mřížky 5×5 polí, získáte plných 10 bodů.

♦ **Homo habilis:** Získáte 5 bodů navíc, je-li vaše území kompletní, má všech 25 políček a tudíž jste žádný dílek domina během hry neodhodili.

♦ **Speciální pravidla pro dva – rozpínavý kmen:**

Ve hře dvou hráčů mají náčelníci na rozlehlém kontinentu více prostoru a mohou ovládnout větší území. Použijte ve hře všech 48 dílků domina a každý vytvořte území **zvíci 7×7 políček!** Pravidla této varianty jsou téměř stejná až na pár drobných úprav:

Příprava hry

- ♦ Každý hráč si vezme dvě figurky náčelníků téže barvy (namísto 1).
- ♦ Vylousujete jednoho náčelníka. Hráč, kterému náčelník patří, si vybere, zda chce obsadit **1. a 4. dílek v řadě, NEBO 2. a 3. dílek.**
- ♦ Soupeř obsadí zbylé dva dílky.



Průběh hry

♦ V jednom kole má každý hráč dva tahy – provede tedy akce **přiložení dílku a výběr nového dílku** dvakrát, jednou za každého svého náčelníka.



Rozpis typů políček v této hře najdete na poslední straně.

UYZKOUŠEJTE DALŠÍ SKVĚLÉ HRY!



Dragomino

Prozkoumejte rozličné krajiny tajemného Dračího ostrova, najděte vzácná dračí vejce a ochočte si neposedná dráčata! **Dragomino** je samostatná hra z rodiny **Kingdomino**, která potěší i ty nejmenší hráče, ale spojování krajiny a napínavé hledání dračích mláďat mezi spoustou vajíček si s nimi užijí i dospělí!

Napínavá dětská hra na 15 minut pro 2–4 dračí lovce od 4 let

Jurská sváča

Mladí brontosauři ze všeho nejraději požívají šťavnaté lístečky na pastvinách, kde byli. K vítězství musíte svým týmem brontíků sežrat více lístečků než soupeř – nebo povolat hrozivého T-rexe, aby soupeřovy brontíky zaplašil!

Tento figurkový duel můžete zkombinovat s Jurskou věčou do týmové hry pro čtyři!

Svízný figurkový duel na 15 minut pro 2 dinosaury od 6 let



Kulišák

Z okenního parapetu zmizel vyhlášený koláč paní Dobromily Krupičkové a její slepičky hledají ko-ko-kohokoli, kdo padoucha viděl! Pohybuje se po plánu, shromažďuje stopy a vyřazuje nevinné lišky. Musíte spolupracovat rychle, protože hladovec prchá! Dokážete včas odhalit, kdo má v loupeži tlapy, nebo zvítězí lišák Kulišák?

Napínavá dětská hra na 20 minut pro 2–4 detektivy od 5 let

Více informací a další spousta her na

www.MINDOK.cz

Kingdomino™

LOVCI MAMUTOV

Bruno Cathala
Cyril Bouquet



Pravidlá hry

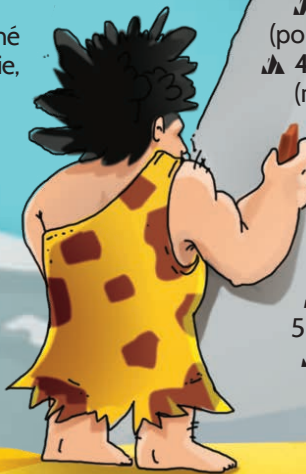
V hre Kingdomino: Lovci mamutov rozvíjate svoj praveký kmeň tým, že do najrôznejších obývaných oblastí prinášate oheň života! Zbierajte prírodné zdroje – mamuty, ryby, huby a pazúriky – aby ste do svojho prakmeňa prilákali schopných praľudí a osídlili nimi to najpôsobivejšie prázemlie!

Kingdomino: Lovci mamutov ponúka 3 rôzne herné režimy. Aby ste sa s hrou zoznámili čo najprírodzenejšie, odporúčame ich vyskúšať v tomto poradí:

1. Prieskumná hra
2. Hra o totemy
3. Hra s kmeňom

Ciel' hry

Z dielikov domina si strategicky zostavte čo najlepšie lovecké územie o veľkosti 5x5 políčok. Zapáľte ohničky pre svoj kmeň a získajte najviac bodov za svoje oblasti lovisk.



HERNÝ MATERIÁL

- ▲ 4 štartovné dieliky
- ▲ 4 3D chyže (ružová, čierna, zelená a modrá)
- ▲ 8 figúrok náčelníkov (po 2 v ružovej, čiernej, zelenej a modrej)
- ▲ 48 dielikov domina (na líci dve políčka krajiny, na rube číslo)
 - ▲ 1 doska jaskyne
 - ▲ 22 doštičiek praľudí
 - ▲ 4 doštičky totemov: mamut, ryba, huba a pazúrik
- ▲ 49 žetónov zdrojov: 16 mamutov, 13 rýb, 11 húb a 9 pazúrikov.
- ▲ 10 žetónov lávy: 5 s 1 plamienkom, 4 s dvomi, 1 s tromi.
- ▲ 1 bodovací zápisník.

1. Prieskumná hra

Príprava hry

Tieto pravidlá sa zaoberajú hrou 3–4 hráčov. Odporúčame začať týmto režimom hry, pokiaľ niektorý hráč zo skupiny zatiaľ nehral žiadnu hru zo série Kingdomino a potrebuje najprv preskúmať herné princípy. Špeciálne pravidlá pre 2 hráčov nájdete na str. 12.

- Každý hráč si vyberie farbu a vezme si z krabice nasledujúce:
 - ♦ jeden štartovný dielik (štvorcový) a jednu chyžu vo svojej farbe – dielik položí na stôl pred seba a chyžu postaví naň,
 - ♦ jednu figúrku náčelníka vo svojej farbe.
- Zamiešajte dieliky domina. Umiestnite ich do krabice ako doberaciu zásobu tak, aby boli vidieť len ich čísla.

A. Vezmite z „doberacej krabice“ 4 dieliky domina a položte ich vedľa krabice číslom nahor.

Potom ich zoradte podľa čísel tak, aby dielik s najnižším číslom ležal najbližšie ku krabici. Potom všetky dieliky otočte krajinou nahor.

B. 10 žetónov lávy roztriedených podľa počtu plamienkov položte bokom, budú tvoriť doberaciu banku.

C. Jeden z hráčov si vezme do ruky všetky figúrky náčelníkov, ktorí sa zúčastnia hry, premieša ich v hrsti a jednu po druhej losuje. Hráč, ktorého figúrka bola vylosovaná, ho vezme a položí na ľubovoľný neobsadený dielik domina v rade. V hre štyroch hráčov nemá posledný hráč na výber a musí náčelníka položiť na zostávajúci dielik.

D. Len čo položíte všetkých náčelníkov, utvorte znovu rad dielikov podľa postupu v bode **A**, zoradte ich podľa čísel a potom otočte krajinou nahor.



Priebeh hry

Poradie ťahu je určené tým, ako stoja figúrky náčelníkov na predošlom rade dielikov (od začiatku hry či z predošlého kola). Začína hráč, ktorého náčelník stojí najbližšie ku krabici (t. j. na dieliku s najnižším číslom). Hráč na ťahu musí vykonať nasledujúce dve akcie v uvedenom poradí:

PRILOŽENIE DIELIKA DOMINA:

Vezmite si dielik domina, ktorý ste predtým obsadili svojím náčelníkom, a priložte ho k svojmu územiu podľa **Pravidel pripájania**.

Pravidlá pripájania:

Počas hry musíte vybudovať svoje osobné územie s maximálnou veľkosťou **5x5 políčok** (na každom dieliku domina sú 2 políčka). Na prikladanom dieliku domina musí:

- aspoň 1 políčko susediť so štartovným dielikom s chýzou (chýza je žolík, ku ktorému je možné priložiť políčko ľubovoľného typu), **ALEBO**
- aspoň 1 políčko susediť (vodorovne či zvislo) s políčkom rovnakého typu krajiny na inom dieliku.

Celé vaše územie sa musí zmestiť do **štvorca 5x5 políčok** vrátane štartovného políčka s chýzou, ani počas hry nesmie tento rozmer presiahnuť.

Pokiaľ podľa pravidiel vyššie vybraný dielik domina k svojmu územiu priložiť nemôžete, odhodte ho a vyradte z hry. Za tento dielik nezískate žiadne body. Pokiaľ je však dielik priložiť **MOŽNÉ**, je to povinné, aj keby to pre vás nebolo výhodné. Nikdy nesmiete odhodiť dielik, ktorý by ste mohli platne priložiť.

VÝBER NOVÉHO DIELIKA DOMINA:

Umiestnite svojho náčelníka na voľný dielik v **novom** rade dielikov domina.

Teraz je na rade hráč, ktorému patrí ďalší náčelník v poradí na predošlom rade dielikov (na obrázku čierny) – opäť vo svojom ťahu vykoná dve akcie spomenuté vyššie. Takto pokračujte, pokiaľ svoj ťah neodohrajú všetci v poradí podľa náčelníkov na predošlom rade dielikov. Pripravte nové kolo vytvorením ďalšieho radu 4 dielikov rovnakým spôsobom – usporiadajte dieliky podľa čísiel a otočte krajinou nahor. V hre 3–4 hráčov budete hrať **celkom 12 kôl**.



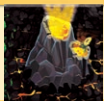
Vulkány

Vulkán je špeciálnym druhom krajiny. Po priložení vybuchne, vychrlí horiacu lávu do okolia a praľudia si z miest, kam láva dopadne, nosia životodarný oheň do svojich príbytkov. „Plamienky“ sú v tejto hre zdrojom bodov. Samotné vulkány sú však nehorľavé, nie je možné na ich políčka umiestňovať plamienky a za krajinu vulkánov žiadne body nezískate.

V hre sú tri druhy vulkánov:



- Vulkán s 1 kráterom: vychrlí **1 plamienok** do vzdialenosti až 3 políčka.



- Vulkán s 2 krátermi: vychrlí **2 plamienky** do vzdialenosti až 2 políčka.



- Vulkán s 3 krátermi: vychrlí **3 plamienky** do vzdialenosti 1 políčka.

Len čo ku svojmu územiu priložíte dielik domina s vulkánom, vykonajte nasledujúce kroky:



- Ak má vulkán 1 kráter, zoberte si žetón lávy s 1 plamienkom,



- Ak má 2 krátery, zoberte si žetón lávy s 2 plamienkami,



- Ak má 3 krátery, zoberte si žetón lávy s 3 plamienkami.

Ako ďaleko láva doletí, je znázornené na rubovej strane žetónu lávy.

Vyberte si dostupné políčko podľa **pravidel lávy**, ktoré je v predpisanej či kratšej vzdialenosti od práve priloženého vulkánu, a položte na vybrané políčko práve získaný žetón lávy.

PRAVIDLÁ LÁVY

- Láva je chrlená z políčka s vulkánom a musí pristáť na prázdnom políčku, kde **nie je predtlačný plamienok** ani tam **neleží iný žetón lávy**.

- Láva nesmie pristáť na žiadnom políčku vulkánu.

- Láva môže letieť ľubovoľným smerom i počas letu zatáčať. Môže postupovať medzi políčkami i diagonálne.

Ak nie je možné položiť žetón lávy na žiadne políčko, vyradte ho z hry.



Koniec hry

Len čo na stole ležia posledné 4 dieliky domina a „doberacia krabica“ je prázdna, každý hráč odohrá svoj posledný ťah, pri ktorom vykonáva len prvú akciu **príloženie dielika domina**. Potom hra končí.

Každý hráč by mal mať pred sebou štvorcové územie s veľkosťou 5x5 políčok, z ktorého žiadne políčko nesmie presahovať. Niektoré územia môžu byť nekompletné, pokiaľ daný hráč v priebehu partie odhadzoval dieliky domina. Územie sa skladá z jednotlivých **oblastí** – oblasťou sa rozumie skupina zvisle či vodorovne susediacich políčok rovnakého typu krajiny. Na obrázku je 10 oblastí (chyža sa nepočíta do žiadnej), z toho 5 oblastí bez plamienkov.

Spočítajte získané body za oblasti jednotlivých typov každému hráčovi osobitne a zapíšte ich do zápisníka.

- Každá oblasť prinesie počet bodov podľa súčtu počtu políčok, ktoré ju tvoria, **KRÁT počet plamienkov v nej** (počítajú sa plamienky na žetónoch lávy i na dielikoch domina).
- Hráči môžu mať na svojom území viac oddelených oblastí rovnakého typu krajiny.
- Oblasť bez plamienkov je za 0 bodov.

Spočítajte body získané za jednotlivé typy krajiny. Víťazí hráč s najvyšším súčtom bodov.

V prípade zhody víťazí hráč, ktorý má vo svojom území najväčšiu oblasť (bez ohľadu na plamienky v nej). Ak zhoda trvá, víťazí hráč s najvyšším celkovým počtom plamienkov. Ak stále trvá zhoda, všetci dotknutí hráči sa o víťazstvo delia.

	M			
	2			
	4			
	6			
	12			
	8			
10				
5				
=	32			



2. Hra o totemy

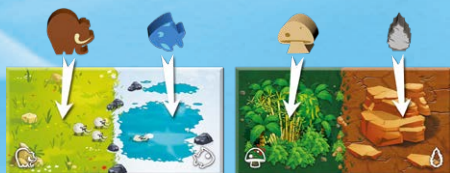
Tento režim sa hrá rovnako ako **Prieskumná hra**, len budete navyše zbierať zdroje. Všetky pravidlá **Prieskumnej hry** platia naďalej, plus navyše pravidlá uvedené nižšie:

Príprava hry

- Prípravu zahájte rovnako ako pri **Prieskumnej hre**.
- Do stredu stola položte 4 doštičky totemov.
- Len čo otočíte úvodný rad dielikov krajinou nahor, položte jeden drevený žetón zdroja na každé políčko krajiny, na ktorom je vyznačený biely symbol tohto zdroja. Políčka, na ktorých je predtlačnený plamienok, žiadny symbol zdroja nemajú a zdroj sa naň nepokladá.

- ◆ Položte **mamuta** na každé políčko préríi.
- ◆ Položte **rybu** na každé políčko jazier.
- ◆ Položte **hubu** na každé políčko džunglí.
- ◆ Položte **pazúrik** na každé políčko skál.
- ◆ **Púšte** ani **vulkány** žiadne zdroje neposkytujú.

Toto umiestňovanie drevených žetónov zdrojov opakujte na začiatku každého kola, keď otočíte nové 4 dieliky krajinou nahor.



Pokiaľ zdroje nezničí dopadajúca láva, ostanú na svojich políčkach do konca hry.

Priebeh hry

Pokiaľ máte po priložení nového dielika k svojmu územiu **najviac žetónov určitého zdroja zo všetkých hráčov** (zhoda nestačí), zoberte si k sebe **zodpovedajúcu doštičku totemu**, a to buď zo všeobecnej zásoby zo stredu stola, alebo od hráča, ktorý túto doštičku aktuálne drží.

Pozor, horľavina! Pokiaľ žetón lávy pristane na políčku, kde leží zdroj, je tento zdroj zničený. Drevený žetón zdroja vyradíte z hry (t. j. vráťte do krabice). Na políčka, ktoré žetón lávy preletí, nemá žiadny vplyv.

Pozor:

Pokiaľ máte u seba doštičku totemu určitého zdroja, ale vplyvom ničivej lávy už nemáte najviac kusov tohto zdroja zo všetkých hráčov, podajte zodpovedajúcu doštičku totemu hráčovi, ktorý teraz má väčšinu. Ak je takých hráčov viac, výber z nich je na vás.

Koniec hry

Spočítajte si body za oblasti podľa pravidiel **Prieskumnej hry** a pripočítajte nasledujúce body navyše:

- 1 bod za každý drevený žetón zdroja, ktorý na vašom území ostal na konci hry. (Biele symboly zdrojov na políčkach pripomínajú, kam sa ktorý žetón pokladá, ale samotné symboly sa nepočítajú.)
- Každá doštička totemu, ktorú máte pri sebe na konci hry (pretože ste ako posledný mali väčšinu práve tohto zdroja), vám prinesie počet bodov na nej uvedený.



3. Hra s kmeňom

Tento režim sa hrá rovnako ako **Hra o totemy** okrem samotných doštičiek totemov a za získané zdroje zabývate svoje územie pralúdmi. Platia pravidlá **Hry o totemy** s úpravami uvedenými nižšie:

Príprava hry

Pripravte hru rovnako ako pri **Hre o totemy** vrátane umiestnenia žetónov zdrojov na políčka dielikov domina. Samotné 4 doštičky totemov však ponechajte v krabici.

Potom:

- Položte dosku jaskyne do stredu stola.
- Zamiešajte dokopy 22 doštičiek pralúdi a vytvorte z nich doberací stĺpček lícom nadol na vyhradenom políčku na ľavej strane dosky. Otočte vrchné 4 doštičky stĺpčka a vyložte ich lícom nahor na 4 políčka napravo.



Priebeh hry

Len čo vo svojom ťahu dokončíte akcie **priloženie dielika domina** a **výber nového dielika domina**, máte v tomto režime hry ešte tretiu voliteľnú akciu: **osídlenie**.

OSÍDLENIE

Môžete vykonať jednu z dvoch možných akcií:

- odhodiť ľubovoľné 2 rôzne zdroje zo svojho územia a vziať si jednu zo štyroch doštičiek pralúdi ležiacich lícom nahor na doske jaskyne. Ponuku pralúdi znovu zo stĺpčka doplňte do štyroch doštičiek až na konci kola, keď pripravujete nový rad 4 dielikov domina.

ALEBO

- odhodiť 4 rôzne zdroje (t. j. po jednom od každého druhu) zo svojho územia, prezrieť si celý doberací stĺpček doštičiek pralúdi, jednu ľubovoľnú si vziať, ostatné znova zamiešať a položiť späť ako doberací stĺpček lícom nadol na dosku jaskyne.

Odhodené žetóny zdrojov vyradíte z hry.

Doštičku pračloveka, ktorú ste získali jedným zo spôsobov vyššie, položte na prázdne políčko svojho územia – kde **NIE JE VULKÁN, ANI PREDTLAČENÝ PLAMIENOK, ANI TAM NELEŽÍ ŽETÓN LÁVY, ANI ZDROJA, ANI DOŠTIČKA PRAČLOVEKA**. Môže a nemusí to byť políčko, z ktorého ste žetón zdroja práve odhodili.

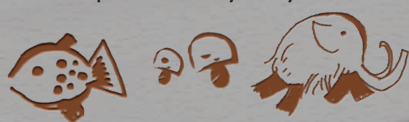
Pozor, horľavina! Ak pristane žetón lávy na políčku, kde leží doštička pračloveka, pračlovek utečie. Vyradíte doštičku z hry (t. j. vráťte do krabice). Po zvyšok hry ju už žiadny hráč nemôže znova získať.

Pralúdia

Pralúdia osídľujúci vaše územie vám môžu priniesť body navyše.

V hre je 22 doštičiek pralúdi:

- 14 lovcov/zberačov,
- 8 bojovníkov.



Lovci/zberači

V hre je 7 druhov lovcov/zberačov, z každého po dvoch doštičkách.

Lovci/zberači prinášajú body podľa toho, aké prostriedky sú na ôsmich susediacich políčkach s nimi (teda zvislo, vodorovne i diagonálne).

Pozor: lovci/zberači prinášajú body len za DREVENÉ ŽETÓNY zdrojov, ktoré na konci hry ležia okolo nich. Symboly zdrojov na dielikoch udávajú, aký žetón sem máte položiť, keď je dielik prvýkrát odhalený, ale pre účely bodovania pralúdi SA SYMBOLY ZDROJOV NEPOČÍTAJÚ!



Lovec prináša 3 body za každý žetón mamuta na ôsmich susediacich políčkach.

Príklad: Lovec vyššie je obklopený 4 mamutmi, vďaka čomu prináša 12 bodov. Lovec nižšie susedí s dvomi mamutmi, čo znamená ďalších 6 bodov.



Malá rybárka prináša 3 body za každý žetón ryby na ôsmich susediacich políčkach.



Sochárka prináša 5 bodov za každý žetón pazúrika na ôsmich susediacich políčkach.



Hubárka prináša 4 body za každý žetón huby na ôsmich susediacich políčkach.

Bojovníci

V hre sú tri druhy bojovníkov:

- 4 bitkári s malými oštepami a silou 1,
- 3 bojovníčky so strednými oštepami a silou 2
- a 1 silák s obrím oštepom a silou 3.

Body za bojovníkov získate vždy za celú tlupu.

Tlupou bojovníkov sa rozumie skupina doštičiek susediacich zvislo a vodorovne. Za každú tlupu získate toľko bodov, koľko je súčet ich sily krát počet ich členov. Sila bojovníkov je vyznačená červeným číslom na ich doštičkách.

POZNÁMKA: Osamotený bojovník prinesie toľko bodov, akú má hodnotu sily.

Príklad: Na obrázku je jedna tlupa počítajúc troch bojovníkov A TIEŽ ďalší osamotený bojovník (t. j. jednočlenná tlupa). Za väčšiu tlupu získate 12 bodov (3 členovia × súčet sily 4) a za osamoteného ďalší 1 bod (1 člen × sila 1).

Koniec hry

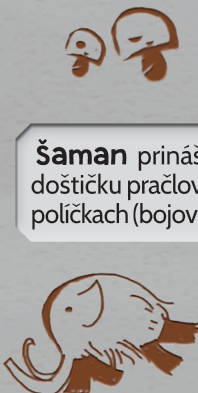
Spočítajte skóre za jednotlivé oblasti svojho územia (podľa pravidiel *Prieskumnej hry*) a pripočítajte všetky body za **praľudí**, ktorými ste svoje územie osídlili. V tomto režime hry nezískate žiadne body navyše za žetóny zdrojov, ktoré vám v území na konci hry ostali.

Jaskynný maliar prináša 2 body za každý žetón akéhokoľvek zdroja na ôsmich susediacich políčkach.



Ohnivá dáma prináša 1 bod za každý plamienok na 8 susediacich políčkach (na žetóne lávy i na dieliku).

Príklad: okolo Ohnivej dámy je 5 plamienkov, dáma teda prináša 5 bodov.



Šaman prináša 2 body za každú doštičku pračloveka na 8 susediacich políčkach (bojovníka i lovca/zberača).



Nezabudnite: v tomto režime sa nepoužívajú doštičky totemov.

Voliteľné alebo ďalšie pravidlá vhodné pre všetky 3 režimy

■ **Náčelník má mať prehľad:** získate 10 bodov navyše, pokiaľ vaša chyža leží uprostred vášho územia. Ak nie je vaše územie kompletne (t. j. počas hry ste odhodili niektorý dielik domina), ale chyža aj tak leží uprostred mriežky 5x5 polí, získate plných 10 bodov.

■ **Homo habilis:** Získate 5 bodov navyše, ak je vaše územie kompletne, má všetkých 25 políčok a teda ste žiadny dielik domina počas hry neodhodili.

■ **Špeciálne pravidlá pre dvoch – rozpinavý kmeň:**

V hre dvoch hráčov majú náčelníci na rozľahlom kontinente viac priestoru a môžu ovládnuť väčšie územie. Použite v hre všetkých 48 dielikov domina a každý vytvorte územie s rozlohou **7x7 políčok!** Pravidlá tohto variantu sú takmer rovnaké až na pár drobných úprav:



Príprava hry

- Každý hráč si vezme dve figúrky náčelníkov rovnakej farby (namiesto 1).
- Vylusujete jedného náčelníka. Hráč, ktorému náčelník patrí, si vyberie, či chce obsadiť **1. a 4. dielik v rade, ALEBO 2. a 3. dielik.**
- Súper obsadí zvyšné dva dieliky.

Priebeh hry

- V jednom kole má každý hráč dva ťahy – vykoná teda akcie **priloženie dielika** a **výber nového dielika** dvakrát, raz za každého svojho náčelníka.



© 2022 Blue Orange Edition.
Kingdomino, Kingdomino Origins
a Blue Orange jsou ochranné známky
Blue Orange Edition, Francie.
Hra vydána a distribuována v licenci Blue
Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700
Pont-à-Mousson, Francie.
www.blueorangegames.eu