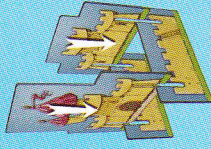




Introduzione

Sei un Signore desideroso di espandere il proprio Reame, esplori tutti i territori, campi di grano, laghi, montagne...per trovare gli appezzamenti migliori. Ma altri Signori bramano di possedere gli stessi territori.

N.B.: prima di iniziare la partita assemblate i 4 castelli.



Scopo del Gioco

Connetti le tue tessere "domino" per ottenere un reame di 5 x 5 caselle che abbia anche la somma maggiore di punti vittoria.

Preparazione

❧ Collocate la scatola del gioco come mostrato dall'esempio qui di fianco.

❧ Ogni giocatore prende:

❧ se in 2 giocatori due Re del proprio colore

❧ se in 3 o 4 giocatori un Re del proprio colore.

❧ Ogni giocatore prende una tessera di partenza (quella quadrata) e il castello del proprio colore. Piazza la tessera a faccia in su davanti a sé e vi colloca sopra il suo castello.

❧ Tutte le tessere "domino" vengono mescolate con il lato numerato visibile e poi messe a caso nel loro alloggiamento della scatola determinando così la dotazione del gioco:

❧ in 2 giocatori si scartano 24 tessere scelte a caso e si giocherà con le restanti 24;



Contenuto:

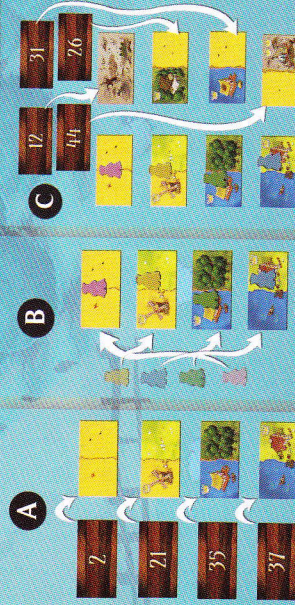
- 48 tessere "domino" (su un lato un paesaggio e sull'altro lato un numero)
- 4 tessere di partenza
- 4 castelli in 3D (1 rosa, 1 giallo, 1 verde, 1 blu)
- 8 Re in legno di quattro colori (2 rosa, 2 gialli, 2 verdi, 2 blu)

- ❧ in 3 giocatori si scartano 12 tessere scelte a caso e si giocherà con le restanti 36;
- ❧ in 4 giocatori si utilizzano 48 tessere (cioè tutta la dotazione.)

❧ **A** Prelevate dalla dotazione la quantità di tessere pari al numero dei Re in gioco (cioè 3 tessere per 3 giocatori e 4 per 2 o 4 giocatori) e disponetele a lato della scatola con la faccia numerata visibile. Queste tessere devono essere disposte in ordine crescente (il numero più basso appoggiato alla scatola); poi giratele dal lato del paesaggio.

❧ **B** Un giocatore prende in mano i Re, li meschia e li rivela uno alla volta. Quando compare il vostro Re, collocatelo su una tessera libera della sequenza. Su una tessera può esserci soltanto un Re. L'ultimo giocatore, evidentemente, non avrà possibilità di scelta (ad es. in due giocatori ciascuno sceglie 2 tessere, una per ciascun Re).

❧ **C** Quando tutte le tessere sono state occupate, formate una nuova sequenza pescando le tessere con la stessa modalità.



Turno di gioco

L'ordine in cui si gioca è determinato dalla posizione dei re nella sequenza delle tessere; il giocatore che ha posato il Re sulla prima tessera (quella più vicina alla scatola) inizia e deve effettuare le seguenti mosse:

D1: Aggiungere la tessera scelta al proprio reame rispettando le regole della connessione.

D2: Scegliere una nuova tessera originando una nuova sequenza e posarvi sopra il proprio Re.

Proseguendo, tocca al giocatore in postazione sulla seconda tessera ad eseguire le due mosse; poi si continua fino a che l'ultimo giocatore avrà posato il Re sull'ultima tessera.

In 2 giocatori, ciascuno effettuerà due volte le mosse **D1** e **D2**, usando ogni volta uno dei suoi due Re.

Formate quindi una nuova sequenza di tessere e comincerà un nuovo turno.

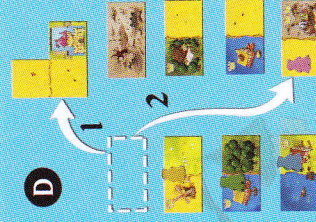
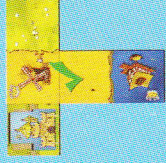
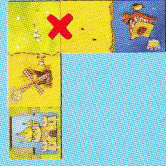
Nelle partite con 3 o 4 giocatori ci sono 12 turni; in quelle con 2 giocatori i turni sono soltanto 6 perché ciascun giocatore gioca due volte nel turno.

Regole di connessione:

I giocatori devono assemblare un reame di 5 x 5 caselle (una tessera è formata da 2 caselle).

Per poter giocare la sua tessera il giocatore deve:

- ♦ o collegarla alla sua tessera di partenza (la tessera di partenza può essere considerata un jolly a cui collegare qualunque paesaggio)
- ♦ o collegarla a un'altra tessera facendo combaciare come minimo almeno un paesaggio (però soltanto in senso verticale o orizzontale).



Quando è impossibile aggiungere una tessera al proprio reame rispettando le regole, la tessera viene scartata e non farà guadagnare punti.

Tutte le tessere devono restare all'interno di uno spazio di 5 x 5 caselle. Se in conseguenza di un piazzamento sbagliato ci si trova impossibilitati a giocare ci sarà obbligati a scartare una o più tessere e a non ottenere alcun punto.

Fine del gioco

Dopo aver piazzato l'ultima sequenza di tessere, i giocatori effettuano un ultimo turno eseguendo soltanto la mossa **D1**. Ogni giocatore dovrebbe avere davanti a sé un reame di 5 x 5 caselle.

(Alcuni reami possono risultare incompleti se il giocatore ha dovuto scartare alcune tessere; vedi sopra).

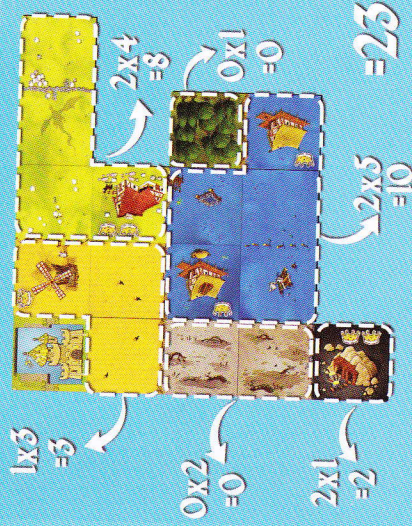
Si conteggiano i punti del valore del proprio reame in questo modo:

- ∞ Un Reame è costituito da diversi DOMINI (gruppo di caselle con lo stesso paesaggio collegate fra loro). Ogni dominio conferisce tanti punti quanti derivano dalla moltiplicazione del numero di caselle per il NUMERO DI CORONE presenti sullo stesso dominio (vedi esempio sul retro del regolamento) presenti sullo stesso dominio.
- ∞ All'interno di un reame possono esserci più domini con lo stesso tipo di paesaggio.
- ∞ Un dominio senza costruzioni non dà punti.
- ∞ Ogni giocatore somma i punti ottenuti in ciascun dominio e il totale è il suo punteggio finale. Il punteggio più alto determina la vittoria.

In caso di parità il giocatore che assembla il dominio più esteso (con il maggior numero di caselle) sarà il vincitore. Poco importa che in questo dominio ci siano corone o meno.

In caso di ulteriore parità, vince chi ha il maggior numero di corone.

Se comunque lo spareggio non ha esito positivo, la vittoria viene assegnata ad entrambi.



Regole opzionali aggiuntive

♣ **Dinastia:** giocate 3 manche di seguito. Alla fine della terza chi ha il punteggio più alto vince.

♣ **Regno di mezzo:** guadagnate 10 punti aggiuntivi se il vostro castello si trova al centro del vostro reame.

♣ **Armonia:** guadagnate 5 punti se il vostro reame è completo (nessuna tessera è stata scartata).

♣ **Il Grande Duello:** per 2 giocatori. Dopo una o due partite di prova, i veri campioni si sfidano costruendo dei reami di grandi estensioni. Usate Tutte le tessere domino per costruire un reame di 7×7 caselle! (Sarà opportuno prendere carta e penna per calcolare il punteggio finale!)

Queste ulteriori possibilità possono essere aggiunte a vostro piacimento.

