

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Kingdomino™

Rules Règles Regeln Regole
Reglas Regras Spelregels ПРАВИЛА



Bruno Cathala



Cyril Bouquet

Many Thanks to Charlotte Bey for her part
in the Graphic Design of the game

blue orange
Hot Games Cool Planet



Matériel de jeu :

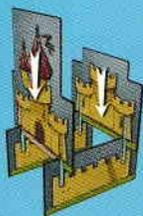
- 4 tuiles de départ
- 4 châteaux en 3D

- 48 dominos (1 face paysage, 1 face numérotée)
- 8 rois en bois de 4 couleurs
- (2 rose, 2 jaunes, 2 verts, 2 bleus)

Introduction

Vous incarnez un Seigneur en quête de terres pour étendre son Royaume. Champs de blé, lacs, montagnes... il vous faut tout explorer pour repérer les meilleures parcelles. Mais d'autres Seigneurs convoitent les mêmes terres que vous...

Note : Avant votre première partie, assemblez les 4 petits châteaux.



But du jeu

Connectez astucieusement vos dominos pour construire le royaume de 5x5 cases le plus prestigieux.

Préparation

Placez la boîte de jeu comme indiqué ci-contre.



Chaque joueur prend :

- ♦ à 2 joueurs : deux rois de sa couleur,

- ♦ à 3 et 4 joueurs : un roi de sa couleur.

Chaque joueur prend une tuile de départ (un carré) et le château de sa couleur. Il place la tuile face visible devant lui et pose son château sur cette tuile.

Tous les dominos sont soigneusement mélangés face numérotée visible, puis placés aléatoirement dans l'insert de la boîte de jeu qui constituera la pioche du jeu.

- ♦ à 2 joueurs : retirez tout d'abord 24 dominos au hasard, que l'on laissera de côté. On jouera donc avec les 24 dominos restants.

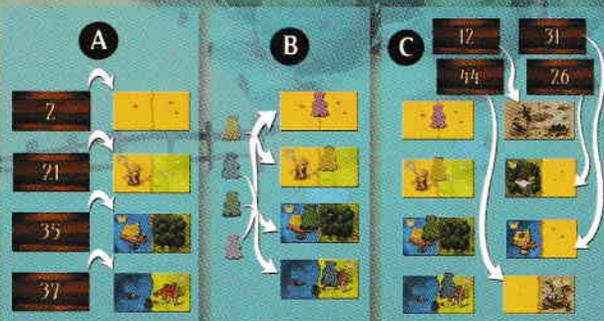
♦ à 3 joueurs : retirez 12 dominos au hasard, que l'on laissera de côté. On jouera donc avec les 36 dominos restants.

♦ à 4 joueurs : on utilisera les 48 dominos.

A Prenez dans la pioche le même nombre de dominos que de rois en jeu (c'est-à-dire trois dominos pour 3 joueurs, et quatre pour 2 ou 4 joueurs) et disposez-les à côté de la boîte face numérotée visible. Ces dominos doivent être rangés par ordre croissant (le plus petit nombre toujours près de la boîte). Puis retournez-les du côté paysage.

B Un joueur prend les rois dans sa main, les mélange et les sort un par un. Lorsque votre roi apparaît, placez-le sur un domino libre dans la ligne. Il ne peut y avoir qu'un seul roi par domino. Le dernier joueur n'a donc pas le choix. (À 2 joueurs, chacun va donc sélectionner 2 dominos, un pour chacun des rois.)

C Lorsque tous les dominos ont été sélectionnés, formez une nouvelle ligne de la même manière que précédemment en piochant.



Tour de jeu

L'ordre du tour de jeu est déterminé par la position des rois sur la ligne de dominos.

Le joueur dont le roi est placé sur le 1er domino de la ligne (le plus près de la boîte) commence. Il doit effectuer les actions suivantes :

D 1 : Ajouter le domino sélectionné dans son royaume en respectant les règles de connexion.

D 2 : Sélectionner un nouveau domino dans la nouvelle ligne en venant placer son roi dessus.

Puis c'est au joueur placé sur le second domino de faire ses deux actions, et ainsi de suite jusqu'à terminer par le joueur placé sur le dernier domino.

À 2 joueurs, chacun effectuera deux fois les actions **D 1** et **D 2**, une fois pour chacun de ses rois.

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

Il y a 12 tours de jeu pour les parties à 3 ou 4 joueurs, 6 tours seulement à 2 joueurs (puisque chacun joue deux fois à chaque tour).

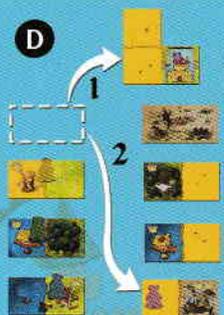
Règles de connexion :

Les joueurs doivent construire un royaume de 5x5 cases (un domino est constitué de 2 cases).

Pour pouvoir poser son domino, le joueur doit :

♦ soit le connecter à sa tulle de départ (le domino de départ peut être considéré comme un joker, n'importe quel paysage peut être collé à ce domino),

♦ soit le connecter à un autre domino en faisant correspondre au minimum 1 paysage (horizontalement ou verticalement uniquement).



Dans le cas où il est impossible de venir ajouter un domino à son royaume en respectant les règles ci-dessus, le domino est défaussé et ne vous rapportera aucun point.

Tous vos dominos doivent tenir dans un espace de 5x5 cases. En cas de mauvaise anticipation, un à plusieurs dominos pourraient ne plus être exploitables et seront défaussés. Ils ne vous rapporteront alors aucun point.

Fin du jeu

Lorsque les derniers dominos sont placés en ligne, les joueurs jouent un dernier tour en n'effectuant que l'action **D 1**.

Chaque joueur devrait avoir devant lui un royaume de 5x5 cases. (Certains royaumes peuvent être incomplets si le joueur a été obligé de défausser des dominos - voir plus haut.)

Chacun va calculer les points de prestige de son royaume de la façon suivante :

☞ Un royaume est constitué de différents DOMAINES (groupe de cases connectées horizontalement ou verticalement du même type de paysage).

☞ Chaque domaine rapporte autant de points de prestige que son NOMBRE DE CASES multiplié par le NOMBRE DE COURONNES (voir au dos de la règle) présentes sur le domaine.

☞ Il peut y avoir plusieurs domaines du même type de paysage dans un même royaume.

☞ Un domaine sans couronne ne rapporte rien.

☞ Chaque joueur additionne les points rapportés par chacun de ses domaines, le résultat de cette

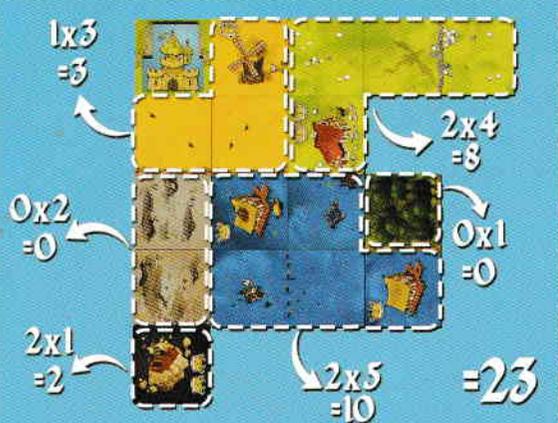
addition lui donne son score final.

Le joueur qui a le plus haut score gagne la partie.

En cas d'égalité, le joueur qui a construit le domaine le plus étendu (peu importe que ce domaine possède des couronnes ou pas), remporte la partie.

En cas de nouvelle égalité, celui qui a le plus de couronnes remporte la partie.

Si les joueurs n'arrivent toujours pas à se départager, ils remportent tous la victoire.



Règles additionnelles optionnelles

☞ **Dynastie** : Jouez 3 manches de suite. À la fin des 3 manches celui qui a cumulé le plus de points lors des 3 manches remporte la partie.

☞ **Empire du milieu** : Marquez 10 points de bonus si votre château se retrouve au centre de votre royaume.

☞ **Harmonie** : Marquez 5 points de bonus si votre royaume est complet (aucun domino défaussé) .

☞ **Le Grand Duel** : À 2 joueurs, après une ou deux parties de découverte, les véritables champions s'affrontent en bâtissant des royaumes de plus grande taille : utilisez LA TOTALITÉ des dominos pour construire un royaume de 7x7 cases ! (il sera utile de prendre un papier et un crayon pour calculer votre score final)

Vous pouvez cumuler ces différentes possibilités en fonction de vos préférences.

Kingdomino™



x 21



x 12



x 5



x 6



x 16



x 6



x 10



x 6



x 2



x 2



x 2



x 2



x 1



x 1



x 3



x 1

								
								
								
								
								
								
TOTAL								

Kingdomino™

VARIANTE À DEUX BOITES



🌀 Bruno Cathala \ Cyril Bouquet

Vivez des parties encore plus épiques (et tactiques) en mélangeant le contenu de deux boîtes de Kingdomino ! Grâce à ces deux variantes, vous pourrez créer des royaumes plus étendus que jamais, ou même gouverner en duo.

Kingdomino XL



PRÉPARATION

☞ Préparez les dominos dans chacune des deux boîtes comme indiqué dans le livret du jeu de base.

☞ Les tuiles de départ, châteaux et rois distribués aux joueurs sont issus d'une des deux boîtes. Ceux de l'autre boîte ne serviront pas.

À 3 joueurs, mettez de côté 12 tuiles de chaque boîte.

RÈGLES DU JEU

Jouez selon les règles normales, à l'exception des deux points suivants :

- ◆ À chaque tour, lorsque vous reconstituez la file de domino, alternez les boîtes (Au tour 1, prenez-les dans la boîte de gauche, au tour 2, dans celle de droite, et ainsi de suite...). Ainsi, vous n'aurez jamais deux dominos de même numéro dans une même file.
- ◆ Chaque joueur construit maintenant un royaume de 7x7 cases !

Toutes les autres règles (y compris les additionnelles) restent inchangées.

Teamdomino™



PRÉPARATION

☞ Formez des équipes de 2 joueurs soit par affinité, soit par tirage au sort. Il est recommandé que les joueurs partenaires soient assis côté à côté.

☞ Les membres de chaque équipe reçoivent un roi de la même couleur.

☞ Chaque joueur d'une même équipe joue avec son propre roi. Il est conseillé de distinguer les deux Rois d'une même couleur par la méthode de votre choix : élastique, gommette, feutre, ou juste l'un restant toujours debout, l'autre toujours couché.

☞ À 6 joueurs, remettez 12 tuiles au hasard dans chaque boîte.

RÈGLES DU JEU

Jouez selon les règles normales, à l'exception des points suivants :

- ◆ À chaque tour, les files sont constituées de 8 dominos (à 4 équipes) ou 6 dominos (à 3 équipes).
- ◆ À chaque tour, lorsque vous reconstituez la file de domino, alternez les boîtes.
- ◆ Chaque équipe construit un royaume de 7x7 cases : les deux partenaires placent le domino sélectionné avec leur roi dans le même royaume, situé entre eux deux.
- ◆ Les coéquipiers peuvent se concerter librement sur les décisions à prendre, mais chacun reste libre de son choix final, pour la sélection des dominos ET leur positionnement dans le royaume.

www.blueorangegames.eu



Kingdomino™

AGE of GIANTS



Règles



blue orange
Hot Games Cool Planet



Bruno Cathala

Cyril Bouquet

Matériel de jeu :

- ✦ 1 château en 3D
- ✦ 1 tour de distribution
- ✦ 2 rois en bois de couleur marron
- ✦ 1 tuile de départ
- ✦ 29 dominos (12 dominos Géant, 17 tuiles Quête)
- ✦ 6 figurines Géant
- ✦ 1 carnet de score

Introduction

Ils arrivent des montagnes, bruyants et turbulents !
Attention voilà les géants !
Eux aussi veulent profiter des royaumes en construction...
malheureusement, ce sera à vos dépens !

Préparation

☞ Chaque joueur prend :

- ◆ à 2 joueurs : deux rois de sa couleur, ainsi qu'une tuile de départ sur laquelle il place son château.
- ◆ à 3, 4 ou 5 joueurs : un roi de sa couleur, ainsi qu'une tuile de départ sur laquelle il place son château.

☞ Les dominos du jeu de base et les 12 dominos de l'extension sont soigneusement mélangés, face numérotée visible. Tous ces dominos sont ensuite rangés aléatoirement à l'intérieur de la tour de distribution.

☞ Les tuiles Quête sont soigneusement mélangées face cachée. Puis les deux premières de la pioche sont révélées. Les autres sont remises dans la boîte (elles ne serviront pas pour cette partie).

La partie peut commencer.

Comment jouer ?

La façon de sélectionner son domino à chaque tour, puis la façon de le connecter aux autres dominos de son royaume sont exactement les mêmes que celles des jeux Kingdomino et Queendomino. Reportez-vous au livret de règles de ces jeux si nécessaire.

Ce livret présente uniquement les points de règles supplémentaires apportés par les nouveaux dominos.

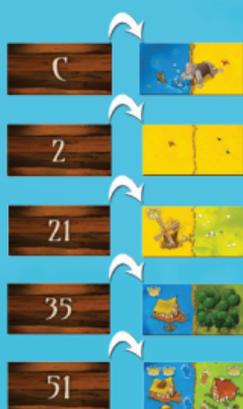
Préparation des files de dominos :

Quel que soit le nombre de joueurs, faites **TOUJOURS** des lignes de 5 dominos.

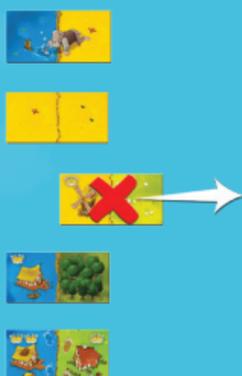
Certains dominos ne comportent pas de chiffres, mais des lettres. Dans ce cas, les dominos avec des lettres sont toujours placés dans l'ordre alphabétique, **AVANT** le plus petit chiffre. Puis les dominos sont révélés.

Pour les parties à moins de 5 joueurs, défaussez les dominos comme indiqué ci-dessous **avant** que les joueurs ne fassent leur sélection.

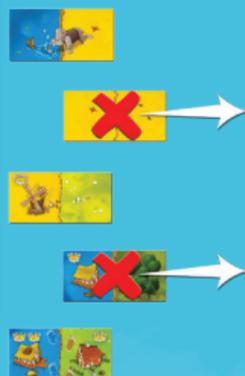
5 joueurs



2 ou 4 joueurs



3 joueurs



Apparition des Géants :

Rappel important : il est interdit de défausser un domino si vous avez au moins une possibilité de l'ajouter à votre Royaume dans le respect des règles de connexion.

Les dominos avec des lettres provoquent l'apparition d'un géant, facile à repérer sur la face illustrée du domino.



Le joueur qui ajoute un domino de ce type à son Royaume DOIT prendre une figurine géant, et la placer de manière à recouvrir la couronne de son choix dans son Royaume (si le joueur ne possède encore aucune couronne au moment où il sélectionne un domino de cette famille, alors l'effet est simplement ignoré).

En fin de partie, chaque couronne cachée par un géant n'est pas prise en compte dans le calcul du score.

Se débarrasser des géants :

Les dominos numérotés de 49 à 54 présentent des traces de pas sur leur face illustrée.



Le joueur qui ajoute un domino de ce type à son Royaume peut procéder à un mouvement de géants. Il choisit un géant présent dans son Royaume et... l'envoie dans le Royaume de l'adversaire de son choix ! C'est cet adversaire qui va choisir la couronne de son Royaume sur laquelle il va poser le Géant (si le joueur qui sélectionne un domino de ce type ne possède aucun géant dans son Royaume, l'effet est simplement ignoré).

Les Quêtes :

Dans le jeu Kingdomino, les joueurs peuvent choisir de jouer avec les variantes « **Empire du milieu** » (10 points de bonus si le château est au milieu du Royaume en fin de partie) et/ou « **Harmonie** » (5 points de bonus si le Royaume est complet et aucun domino défaussé).

Comme ces deux variantes sont maintenant devenues deux tuiles Quête, parmi les 17 tuiles de cette extension, elles ne peuvent pas être utilisées en même temps que l'extension *Age of Giants*. Au début de chaque partie, 2 tuiles parmi 17 sont piochées au hasard et révélées à tous. Chaque tuile indique une façon spécifique de marquer des points de bonus en fin de partie. Ainsi, chacune de vos parties sera différente !

Les différentes quêtes sont les suivantes :

Commerce de proximité : Chaque case située autour de votre château, en orthogonal et en diagonale, correspondant au type de terrain demandé, rapporte 5 points de Bonus.

Aux confins du Royaume :

Chaque case située dans l'un des 4 coins de votre Royaume, correspondant au type de terrain demandé, rapporte 5 points de Bonus.



Harmonie : Marquez 5 points de bonus si votre Royaume est complet (aucun domino défaussé).



Empire du milieu : Marquez 10 points si votre château est au milieu du Royaume (le bonus est valable même si le Royaume est incomplet).



Le petit coin perdu : Marquez 20 points si votre château est dans l'un des 4 coins de votre Royaume.

La folie des grandeurs : Marquez 10 points pour chaque alignement d'au moins 3 cases avec des couronnes, en vertical, horizontal ou diagonal. Les couronnes peuvent être sur des terrains de nature différente.



Le Roi austère : Marquez 10 points pour chaque domaine de Blé, Forêt, Lac ou Prairie d'au moins 5 cases ne comprenant aucune couronne.



Kingdomino™

Cyril Bouquet

Bruno Cathala

BIENVENUE DANS CETTE VERSION DÉCOUVERTE POUR 2 JOUEURS DE KINGDOMINO

Vous incarnez un Seigneur en quête de terres pour étendre son Royaume. Champs de blé, lacs, montagnes... il vous faut tout explorer pour repérer les meilleures parcelles. Mais d'autres Seigneurs convoitent les mêmes terres que vous...

Préparation



Chaque joueur prend :

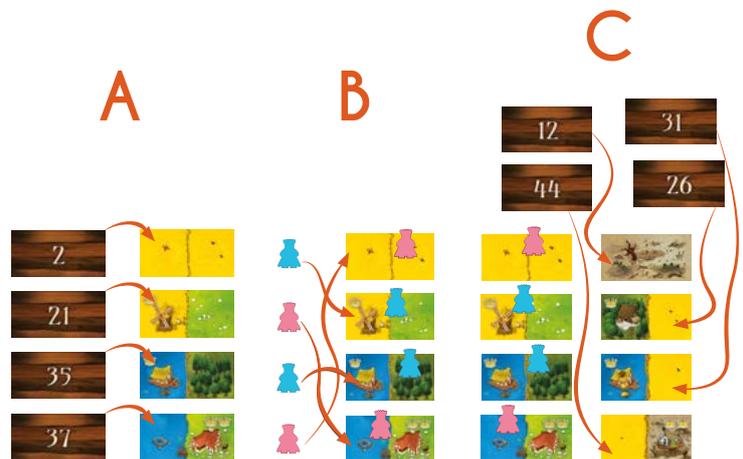
- Deux rois de sa couleur,
- Une tuile de départ (un carré) et la place face visible devant lui.

Mélangez les dominos et utilisez-les face numérotée visible pour former la pioche.

A Prenez 4 dominos de la pile. Placez-les par ordre croissant. Vous pouvez maintenant les retourner côté paysage.

B Pour le premier tour seulement, un joueur prend les rois dans sa main, les mélange et les sort un par un. Lorsque votre roi apparaît, placez-le sur un domino libre dans la ligne. Il ne peut y avoir qu'un seul roi par domino. Le dernier joueur n'a donc pas le choix et se positionne sur le domino restant.

C Lorsque tous les dominos ont été sélectionnés, formez une nouvelle ligne de la même manière que précédemment en piochant 4 nouveaux dominos. Vous avez maintenant deux lignes de dominos, dont une avec des rois dessus.



Tour de jeu

L'ordre du tour de jeu est déterminé par la position des rois sur la ligne de dominos. Le joueur dont le roi est placé sur le 1er domino de la ligne (celui avec le chiffre le plus petit) commence. Il doit effectuer les actions suivantes :

- 1 Ajouter le domino sélectionné dans son royaume en respectant les règles de connexion.
- 2 Sélectionner un nouveau domino dans la nouvelle ligne en venant placer son roi dessus.

Puis c'est au joueur placé sur le second domino de faire ses deux actions, et ainsi de suite jusqu'à terminer par le joueur placé sur le dernier domino. Chacun effectuera deux fois les actions 1 et 2, une fois pour chacun de ses rois. Formez ensuite une nouvelle ligne de dominos et un nouveau tour de jeu peut commencer.

Le jeu se déroule en 6 tours.

Règles de connexion

Les joueurs doivent construire un royaume de 5x5 cases (un domino est constitué de 2 cases).

Pour pouvoir poser son domino, le joueur doit :

-Soit le connecter à sa tuile de départ (le domino de départ peut être considéré comme un joker, n'importe quel paysage peut être collé à ce domino),

-Soit le connecter à un autre domino en faisant correspondre au minimum 1 paysage (horizontalement ou verticalement uniquement). Dans le cas où il est impossible de venir ajouter un domino à son royaume en respectant les règles ci-dessus, le domino est retiré du jeu et ne vous rapportera aucun point.



Tous vos dominos doivent tenir dans un espace de 5x5 cases. En cas de mauvaise anticipation, un à plusieurs dominos pourraient ne plus être exploitables et seront retirés du jeu. Ils ne vous rapporteront alors aucun point.

Fin du jeu

Lorsque les derniers dominos sont placés en ligne, les joueurs jouent un dernier tour en n'effectuant que l'action 1. Chaque joueur devrait avoir devant lui un royaume de 5x5 cases. (Certains royaumes peuvent être incomplets si le joueur a été obligé de rejeter des dominos) Chacun va calculer les points de prestige de son royaume de la façon suivante :

-Un royaume est constitué de différents DOMAINES (groupe de cases connectées horizontalement ou verticalement du même type de paysage).

-Chaque domaine rapporte autant de points de prestige que son NOMBRE DE CASES multiplié par le NOMBRE DE COURONNES présentes sur le domaine.

-Il peut y avoir plusieurs domaines du même type de paysage dans un même royaume. Un domaine sans couronne ne rapporte rien. Par exemple, si vous avez 5 carrés de lacs connectés et 2 couronnes dessus, vous multipliez 5x2 pour obtenir 10 points. Si vous avez 2 carrés de marais connectés sans couronnes, vous n'obtenez aucun point. Chaque joueur additionne les points rapportés par chacun de ses domaines, le joueur qui a le plus haut score gagne la partie.



En cas de nouvelle égalité, celui qui a le plus de couronnes remporte la partie. Si les joueurs n'arrivent toujours pas à se départager, ils remportent tous la victoire.

Si vous avez aimé cette version **découverte** vous êtes prêt pour jouer à **Kingdomino**, le jeu de société aux multiples récompenses.

Jeu de l'année **2017** en Italie, Allemagne, Danemark, Brésil, Japon et Norvège !

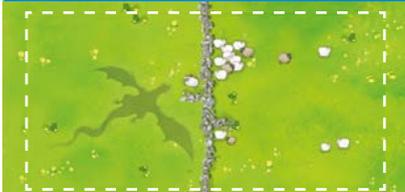
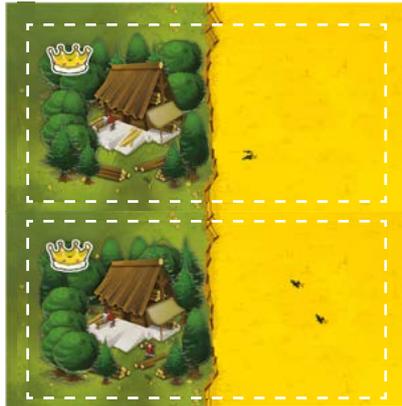
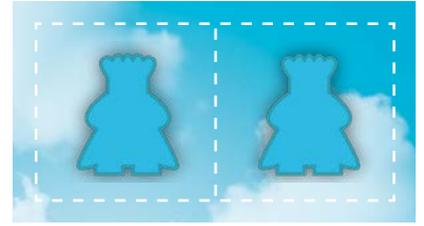
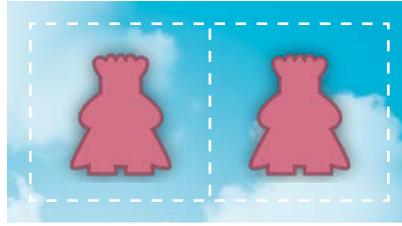
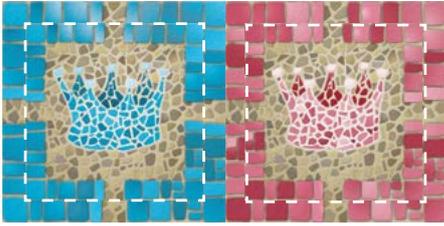
Disponible dans toutes les bonnes boutiques du royaume !



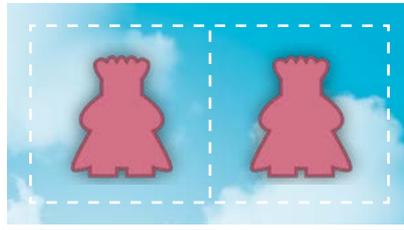
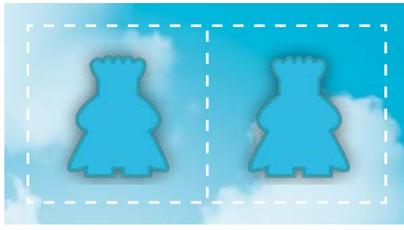
Pour une expérience enrichie !



Kingdomino™



Kingdomino™



17

18

19

20

21

22

23

24

9

10

11

12

13

14

15

16

1

2

3

4

5

6

7

8

Kingdomino

PRÉSENTE



Matériel :

- 1 mini plateau
- 59 petits jetons ressource
- 25 jetons «Personnages & Bâtiments»



Introduction

Grâce aux ressources générées par votre Royaume, construisez de nouveaux Bâtiments et recrutez les Personnages les plus influents de la Cour !

Comment jouer



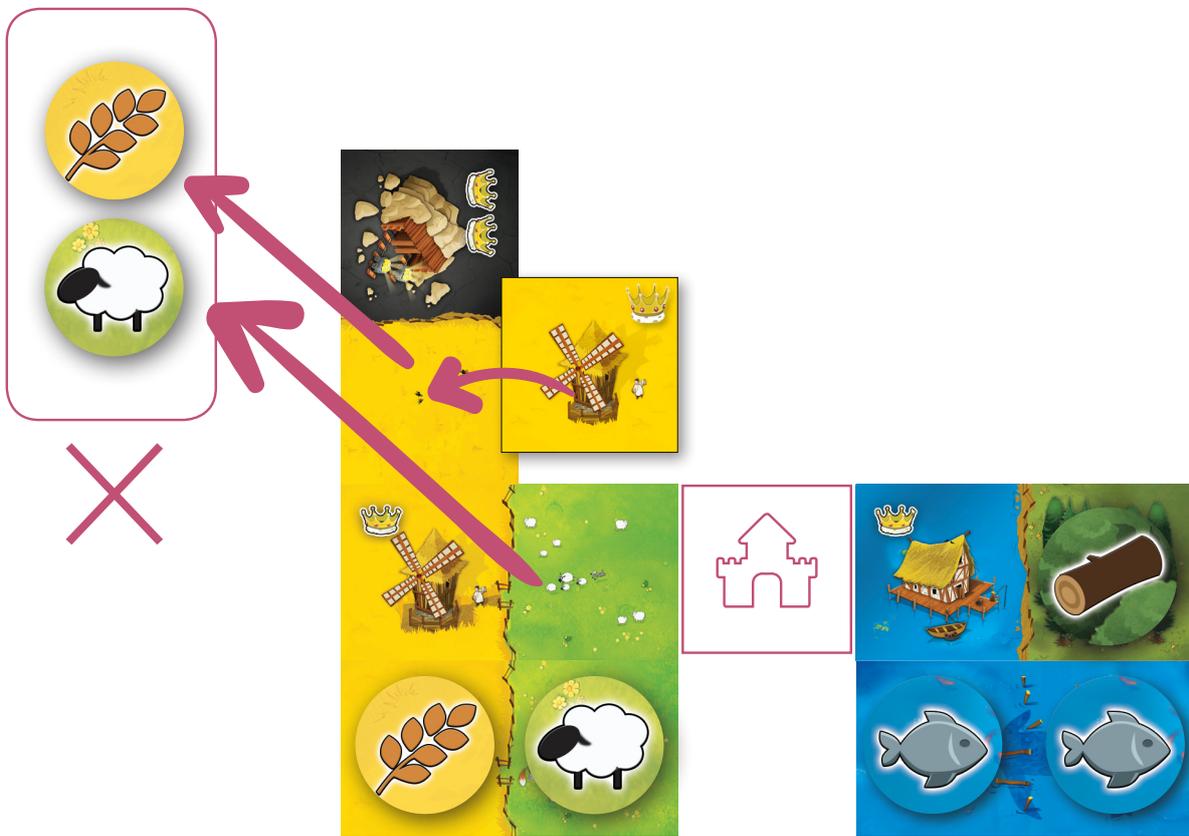
Le petit plateau se place au dessus des files de dominos. On révèle les 3 premiers jetons de la pioche.



Le positionnement et le mode de sélection des dominos est strictement identique au jeu de base.

Au moment où les dominos sont placés dans leurs files respectives, on rajoute simplement les ressources sur chaque case sans couronne:

Champ blé > Blé
Forêt > Bois
Lac > Poisson
Prairie > Mouton
Marais / Mine: RIEN !



Chacun constitue son Royaume en suivant exactement les mêmes règles que dans le jeu de base. Mais en plus, à la fin de son tour, on peut :

SOIT dépenser 2 ressources différentes de son Royaume pour recruter un personnage ou construire un bâtiment parmi ceux visible. (les pions ainsi choisis ne sont remplacés que lorsque l'on forme la file de dominos suivante).

SOIT dépenser 4 ressources différentes de son Royaume pour recruter un personnage ou construire un bâtiment à choisir parmi ceux de la pioche face cachée (on remélange la pioche et on la repose face cachée ensuite).

Le pion ainsi récupéré est placé sur **UNE CASE SANS COURONNE NI RESSOURCE** (mais pas nécessairement sur une des cases avec les ressources utilisées pour cet achat).

On ne peut placer un bâtiment que sur le type de terrain adéquat (moulin dans champs de blé, etc..).

On peut placer les personnages sur n'importe quel type de terrain (du moment qu'il n'y a pas couronne ni de ressource).



Les bâtiments donnent des couronnes supplémentaires pour le calcul des points des domaines.

Chaque Personnage donne des points de façon spécifique. Ici, le marchand rapporte 2 points de base, plus 2 points de plus pour chaque ressource, quel que soit son type, présente en fin de partie sur les 8 cases qui l'entourent.

Plateau de jeu, personnages et bâtiments



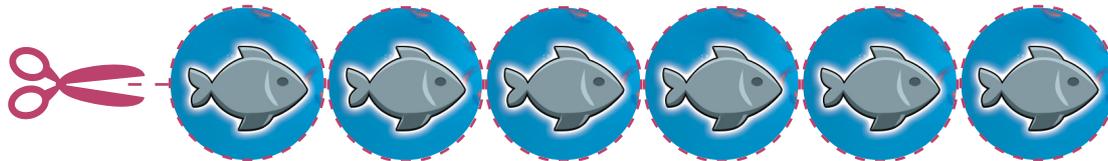
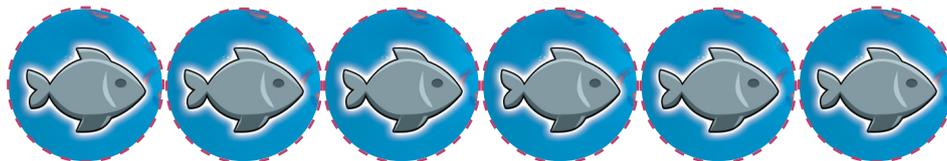
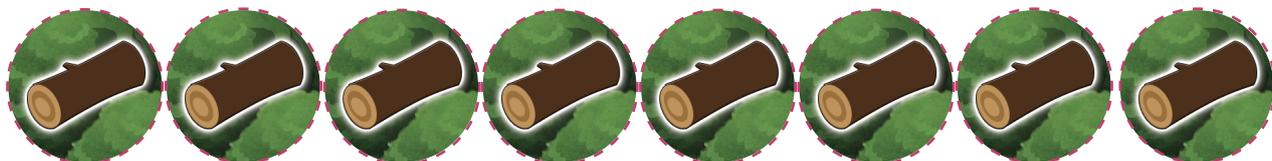
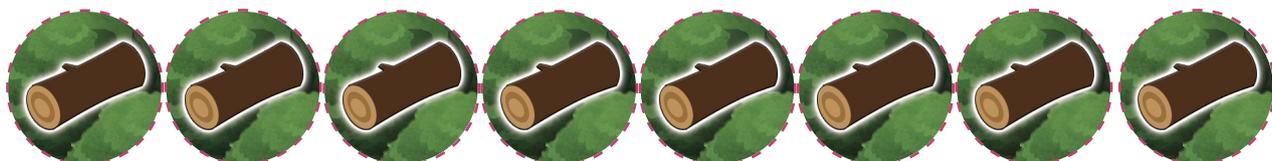
Ne pas imprimer en recto-verso



Jetons ressources



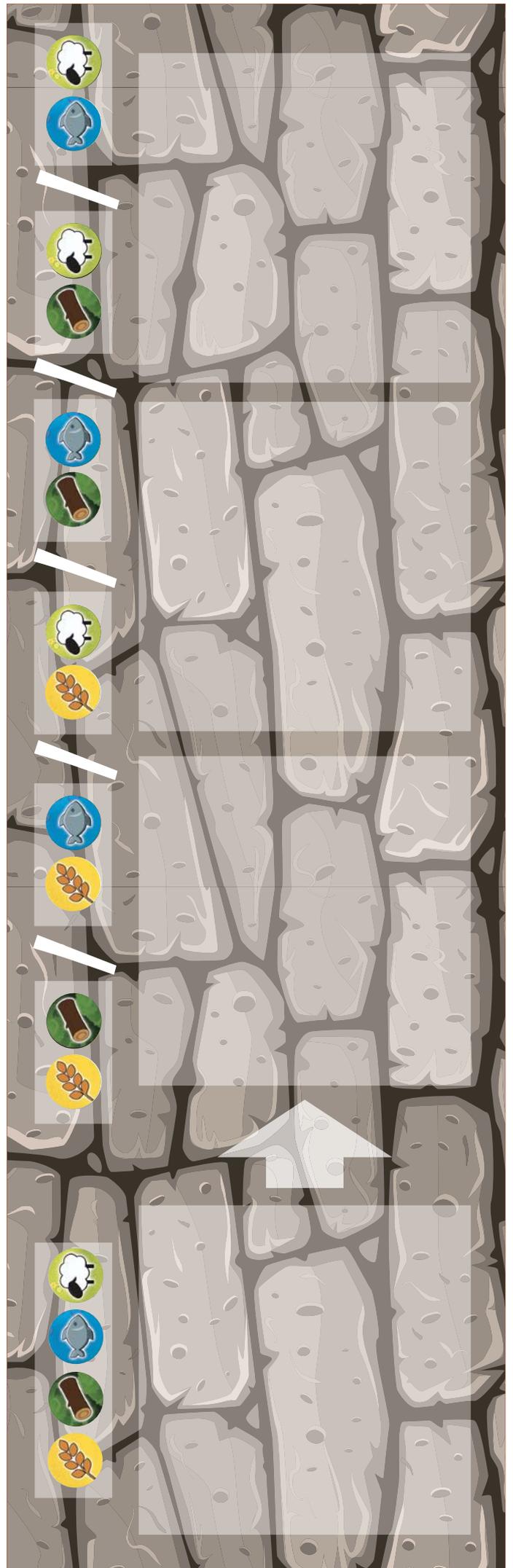
Ne pas imprimer en recto-verso



Kingdomino

VERSION GÉANTE
PLANCHE 1/6

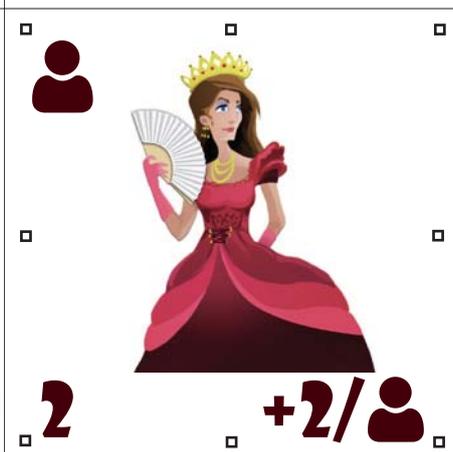
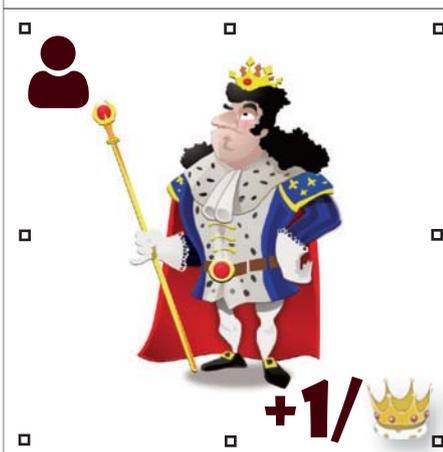
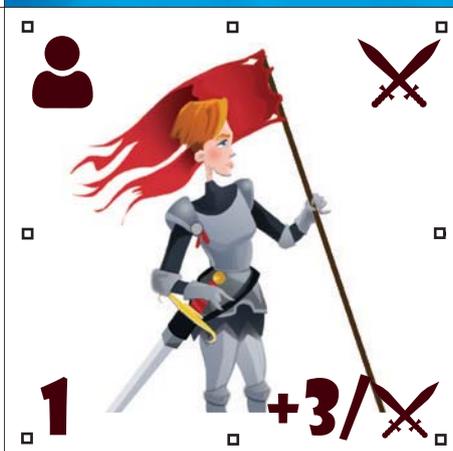
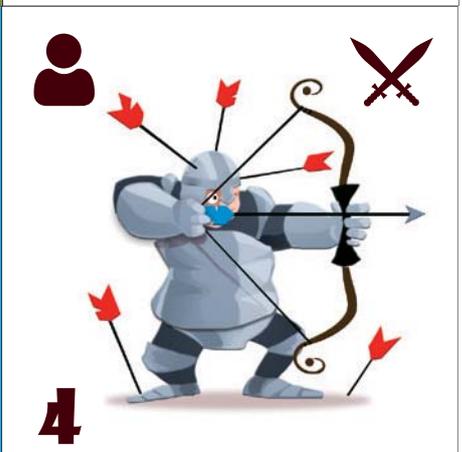
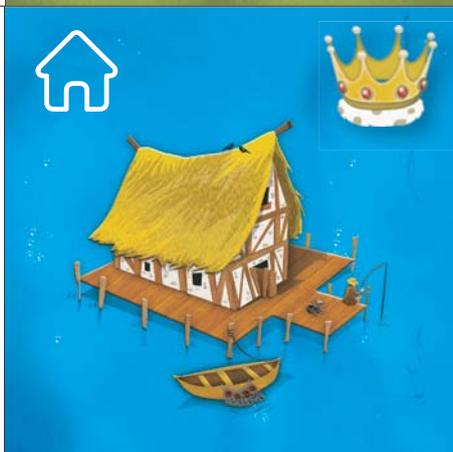
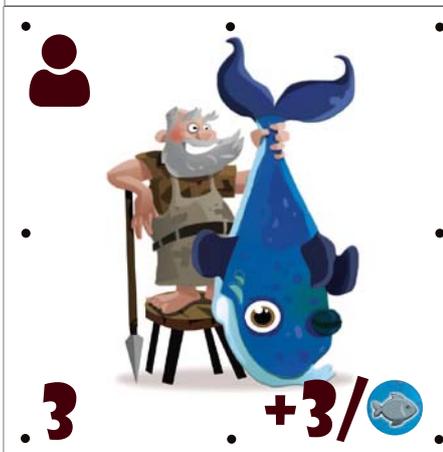
La cour



Kingdomino

VERSION GÉANTE
PLANCHE 2/6

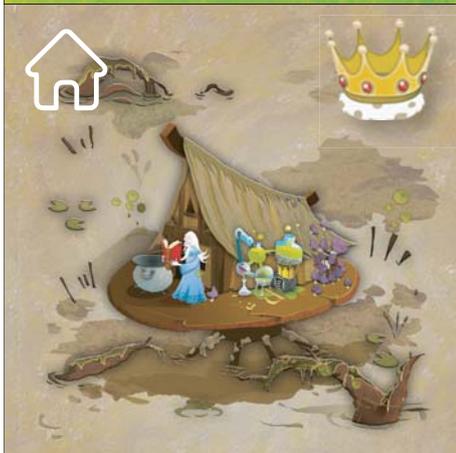
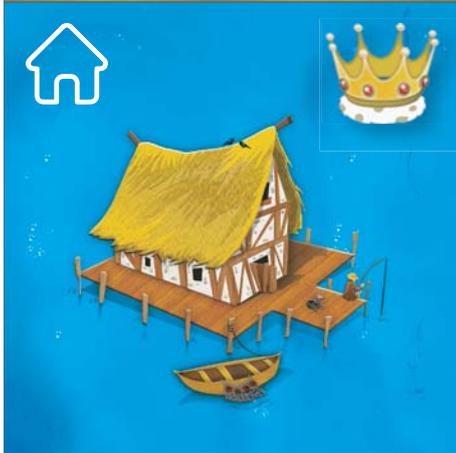
La cour



Kingdomino

VERSION GÉANTE
PLANCHE 3/6

La cour



Kingdomino

VERSION GÉANTE
PLANCHE 4/6

La cour



Kingdomino

VERSION GÉANTE
PLANCHE 6/6

La cour

