

# Kingdomino<sup>TM</sup>

## ORIGINS

### Regras

 Bruno Cathala

PAPERGAMES

 Cyril Bouquet

# INTRODUÇÃO

Em Kingdomino Origins, desenvolva sua tribo, levando o fogo a seus vários acampamentos, com ajuda dos terríveis vulcões e suas erupções. Explore recursos naturais: mamutes, peixes, sílex e cogumelos, para recrutar destemidos habitantes das cavernas, aumentando sua tribo e seu território de caça!

## OBJETIVO E MODOS DE JOGO

Ligar seus dominós para formar o melhor território de caça possível para sua tribo, em uma área de 5 por 5 quadrados, ganhando pontos de conforto e garantindo sua vitória.

Há 3 modos de jogo em Kingdomino Origins. Para a melhor experiência, recomendamos jogá-los na seguinte ordem:

1. Modo Descoberta
2. Modo Totem
3. Modo Tribo

## COMPONENTES

- 48 Peças de Paisagem
- 4 Peças de Área Inicial
- 22 Peças de Habitantes das Cavernas
- 4 Peças de Totem
- 10 Fichas de Fogo
- 4 Cabanas
- 8 Chefes Tribais de Madeira
- 49 Recursos de Madeira
- 1 Tabuleiro da Caverna
- 1 Bloco de Pontuação
- Manual de Regras

**Importante:** antes de sua primeira partida, destaque e monte com cuidado as 4 Cabanas.



## 1. Modo Descoberta

### PREPARAÇÃO

Você deve jogar algumas vezes e se familiarizar com o **Modo Descoberta** antes de jogar o Modo Totem e o Modo Tribo.

Estas regras são para partidas de 3 ou 4 jogadores. As regras específicas para 2 jogadores estão no final deste manual.

Cada jogador escolhe uma cor e, então, pega os seguintes componentes da caixa:

- Uma Peça de Área Inicial (um quadrado) e uma Cabana da sua cor. Posicione a peça inicial virada para cima à sua frente e a Cabana sobre esta peça. Este é o início do seu território.
- Um Chefe Tribal da sua cor.

Misture os dominós. Coloque-os, com o lado numerado para cima, no berço da caixa para formar uma pilha de compras.

**A** - Pegue os 4 primeiros dominós da pilha de compras e disponha-os com o lado numerado para cima: forme uma fileira em ordem crescente com o menor número no topo e, então, vire-os, revelando o lado dos terrenos.

**B** - Coloque as 10 Fichas de Fogo próximas aos dominós separadas pela quantidade de chamas mostradas (1, 2 ou 3 chamas).

**C** - Um dos jogadores junta todos os Chefes Tribais, embaralha e tira um de cada vez de sua mão e entrega para o jogador colocar em um dominó vazio. Quando seu Chefe Tribal aparecer, coloque-o também sobre um dominó vazio na fila. Cada dominó pode ter apenas um Chefe Tribal. Em uma partida de 3 jogadores, descarte o

dominó não utilizado. Em uma partida de 4 jogadores, o último jogador não tem escolha e deve posicionar seu Chefe Tribal sobre o dominó que restar vazio.

**D** - Quando todos os Chefes Tribais tiverem sido posicionados, forme uma nova fileira da mesma maneira que antes, comprando 4 novos dominós e ordenando-os (passo A).



### COMO JOGAR

A ordem de jogo é determinada pela posição dos Chefes Tribais na primeira fileira de dominós.

O jogador cujo Chefe Tribal for posicionado no primeiro dominó começa, e **deve** completar as 2 ações a seguir, em ordem:

#### 1) INCLUA SEU DOMINÓ

Pegue o dominó que você escolheu quando colocou seu Chefe Tribal sobre ele e inclua-o em seu território conforme as **Regras de Ligação**.

## REGRAS DE LIGAÇÃO

Cada jogador deve construir seu próprio território de 25 quadrados (cada dominó é composto por 2 quadrados). Para posicionar seu dominó, você deve:

- Ligá-lo à sua peça inicial. A peça inicial é uma peça curinga, o que significa que qualquer terreno pode ser ligado a ela. **Ou**,
- Ligá-lo a outro dominó com, **pelo menos**, um quadrado que combine os terrenos nas duas peças (na vertical ou na horizontal).
- Cuidar para que o território de dominós forme uma área de 5 por 5 quadrados, incluindo a peça inicial. O território deve ter uma superfície total de 25 quadrados.



Se for impossível incluir o dominó em seu território seguindo estas regras, **descarte aquele dominó**. Você não marcará pontos com ele.

Se um dominó puder ser incluído conforme as regras, então ele **deve** ser incluído, mesmo que não ajude em nada o jogador.

## 2) ESCOLHA UM NOVO DOMINÓ

Coloque seu Chefe Tribal em um dominó da nova fileira de dominós, que ainda não tenha outro Chefe Tribal sobre si.

Agora é a vez do próximo jogador na primeira fileira de dominós realizar estas duas ações. Depois disto, os jogadores restantes jogam sua vez na ordem da fileira, até que o último dominó da fileira seja jogado.

Forme uma nova fileira de dominós e inicie uma nova rodada.

Haverá 12 rodadas em uma partida de 3 ou 4 jogadores.

## VULCÕES

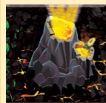
O vulcão é um tipo especial de terreno. Ele entra em erupção e lança chamas pelo ar, causando focos de incêndio que as tribos podem aproveitar para acender fogueiras. Estas chamas de lava serão referidas neste manual simplesmente por “chamas”. Contudo, vulcões não são terrenos exploráveis, então uma região de

vulcões não lhe fornecerá nenhum ponto ao final da partida.

Há 3 tipos de vulcões:



Vulcão com 1 cratera: lança 1 chama **até 3 quadrados de distância**.



Vulcão com 2 crateras: lança 2 chamas **até 2 quadrados de distância**.



Vulcão com 3 crateras: lança 3 chamas a **1 quadrado de distância**.

Assim que tiver incluído um dominó com vulcão em seu território, pegue a Ficha de Fogo correspondente:



**1 cratera vulcânica:**

Ficha de Fogo com 1 chama,



**2 crateras vulcânicas:**

Ficha de Fogo com 2 chamas,



**3 crateras vulcânicas:**

Ficha de Fogo com 3 chamas.

A distância que a chama pode ser lançada é mostrada no verso da Ficha de Fogo.

Determine sobre quais quadrados do seu território você pode colocar esta Ficha de Fogo e, em seguida, coloque-a no quadrado válido de sua escolha, seguindo as **Regras do Fogo**.

## REGRAS DO FOGO

- Uma Ficha de Fogo é lançada a partir do quadrado do Vulcão e deve aterrissar sobre um quadrado vazio **sem outra Ficha de Fogo e sem ícone de chama impresso no terreno**.

- Uma Ficha de Fogo **não pode** aterrissar sobre um quadrado com terreno de Vulcão.

- Uma Ficha de Fogo pode ser lançada em qualquer direção ou combinação de direções. Uma Ficha de Fogo **pode** se mover na diagonal para aterrissar.

- É permitido atravessar pedaços **vazios** de território (buracos deixados pelo posicionamento das peças).

- Uma vez aterrissada, a Ficha de Fogo **não se moverá** mais pelo decorrer da partida.

Se não puder aterrissar sua Ficha de Fogo em um quadrado seguindo as Regras do Fogo, então ela deve ser descartada (de volta na caixa). Ela não será mais usada nesta partida.



Exemplo de colocação de Ficha de Fogo.

## FINAL DA PARTIDA

Quando os últimos dominós formarem uma fileira, cada jogador jogará sua última vez, apenas realizando a ação "Inclua seu Dominó".

Cada jogador deve terminar com um território de 5 por 5 quadrados à sua frente. Alguns jogadores podem acabar com territórios **incompletos** se tiveram que descartar um ou mais dominós no decorrer da partida.

O território é formado por diferentes regiões. Uma região é um grupo de quadrados de **mesmo terreno** ligados na **horizontal ou na vertical**.

Cada jogador pega uma folha de pontuação e um lápis para calcular quantos pontos de conforto seu território vale:

- Cada região vale tantos pontos de conforto quanto o número de quadrados que a compõem, multiplicado pela quantidade de ícones de chama (impressos nos dominós e nas Fichas de Fogo) encontrados naquela região. Pode haver várias regiões com o mesmo tipo de terreno em seu território. Uma região sem fogo não vale nada.
- Some os pontos de conforto ganhos com cada uma das suas regiões para determinar sua pontuação final.

|    | M  |
|----|----|
| 2  | 2  |
| 4  | 4  |
| 6  | 6  |
| 12 | 12 |
| 8  | 8  |
| 3  |    |
| 3  |    |
| 4  |    |
| 5  |    |
| 2  |    |
| 1  |    |
| 2  |    |
| ?  |    |
| 10 |    |
| 5  |    |
| =  | 32 |

O jogador com a maior pontuação vence o jogo.

Em caso de empate, o jogador que tiver a maior região, contendo ou não fogo, vence. Se persistir o empate, o jogador com mais ícones de chama vence. Se ainda houver empate depois disto, aqueles jogadores dividem a vitória.



## 2. Modo Totem

### INTRODUÇÃO

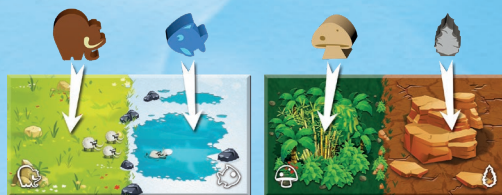
Este modo é jogado da mesma maneira que o **Modo Descoberta**, com a adição dos Recursos!

### PREPARAÇÃO

- Inicie a preparação como no **modo Descoberta**.
- Assim que os dominós forem virados para o lado dos terrenos, coloque um Recurso de Madeira em cada quadrado conforme o terreno e o ícone do recurso. Não coloque nenhum Recurso sobre um quadrado com ícone de chama.
- Coloque um mamute em cada pastagem.
- Coloque um peixe em cada lago.
- Coloque um cogumelo em cada selva.
- Coloque uma sílex em cada pedra.
- Não coloque nada sobre desertos e vulcões.

Repita a preparação dos Recursos de Madeira toda vez que você enfileirar 4 novos dominós.

Os Recursos ficam sobre os dominós até o final da partida, a menos que eles sejam destruídos pelo fogo.



- Pegue as 4 peças quadradas de Totem da caixa e posicione-as próximas às 2 fileiras de dominós, de forma visível a todos os jogadores.

### COMO JOGAR

Após incluir um dominó em seu território, se você possuir a maior quantidade de um tipo de recurso em relação aos outros jogadores, pegue a peça de Totem que corresponde àquele tipo. Se outro jogador já estiver com aquele Totem, tome-o dele. Empates não são considerados, você só toma o Totem se passar a quantidade de recursos dos outros jogadores.

**Cuidado com incêndios!** Se uma chama aterrissar sobre um quadrado que contém um Recurso, então aquele Recurso será destruído. Descarte o Recurso, colocando-o na caixa, pois não será mais utilizado no restante da partida.

### IMPORTANTE:

Se você deixar de ser o maior possuidor de um tipo de recurso em seu território (por algum jogador ter coletado mais recursos ou como consequência das chamadas de um vulcão), passe o Totem ao novo maior possuidor daquele recurso. Se houver empate nesta determinação, então você pode escolher para qual dos jogadores empatados entregar o totem.

## FINAL DA PARTIDA

Calcule seu total de pontos de conforto como no Modo Descoberta, então some os seguintes pontos adicionais:

- Você ganha 1 ponto para cada Recurso restante sobre seus dominós ao final da partida (os ícones impressos nos quadrados estão lá apenas para indicar qual recurso deve ser colocado ali quando o dominó é aberto a primeira vez, eles não contam como recursos).
- Cada peça de Totem que possuir ao final da partida (por você ter a maior quantidade do Recurso correspondente) valerá a você os pontos mostrados na peça. Lembre-se que empates não mudam o Totem de dono.



## 3. Modo Tribo

### INTRODUÇÃO

Este modo é jogado da mesma maneira que o **Modo Descoberta**, com a adição de Recursos e Habitantes das Cavernas!

### PREPARAÇÃO

Prepare o jogo da mesma maneira que no **Modo Descoberta**.

Coloque os Recursos indicados nos dominós assim como no **Modo Totem** (exceto pelas 4 peças de Totem, estas são deixadas na caixa). Então:

- Posicione o Tabuleiro da Caverna acima das fileiras de dominós.



- Misture as peças de Habitantes das Cavernas e empilhe-as sobre o quadrado no extremo esquerdo do tabuleiro, viradas para baixo. Revele as 4 primeiras peças da pilha e coloque-as nos 4 espaços vazios do tabuleiro.

### COMO JOGAR

Em sua vez, após completar as ações “Inclua seu Dominó” e “Escolha um Novo Dominó”, você terá a opção de realizar uma 3ª ação: **Recrutar um Habitante das Cavernas**.

### RECRUTAR UM HABITANTE DAS CAVERNAS

Após Escolher um Novo Dominó, você pode:

- Gastar quaisquer **2 Recursos diferentes** que possuir em seu território para recrutar um dos Habitantes das Cavernas mostrados nas peças do tabuleiro. No começo de cada rodada (quando uma nova fileira de dominós é formada), preencha os espaços vazios do tabuleiro da Caverna para que haja 4 peças disponíveis novamente.

OU

- Gastar **4 Recursos diferentes** que possuir em seu território para recrutar um dos Habitantes das Cavernas que estão na pilha de peças viradas para baixo. Procure na pilha o Habitante das Cavernas desejado e, quando tivê-lo escolhido, misture as peças restantes e empilhe-as novamente sobre o tabuleiro, viradas para baixo.

Descarte os Recursos gastos para recrutar um Habitante das Cavernas, retornando-os à caixa.

Coloque o Habitante das Cavernas escolhido em um quadrado à sua escolha que **não seja um Vulcão, que não contenha um ícone de chama impresso, Ficha de Fogo ou Recurso de Madeira**. Você não precisa colocar o Habitante das Cavernas em um quadrado de onde acabou de tirar um Recurso de Madeira para pagar por ele.

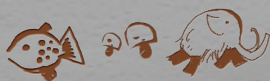
Um terreno com um Habitante das Cavernas **continua contando como terreno** normalmente.

**Cuidado com incêndios!** Se uma chama aterrissar sobre um quadrado que contenha um Habitante das Cavernas, então aquela peça é destruída. Descarte-a, colocando-a de volta na caixa, pois não será mais utilizada nesta partida.

# HABITANTES DAS CAVERNAS

Habitantes das Cavernas incluídos em seu território podem render-lhe pontos de conforto adicionais. Há um total de 22 Habitantes das Cavernas:

- 14 Caçadores-Coletores,
- 8 Guerreiros.



## Os CAÇADORES-COLETORES

Há 2 peças de cada um dos 7 tipos de Caçadores-Coletores (14 no total). Caçadores-Coletores podem render-lhe pontos de conforto, dependendo dos diferentes recursos que os cercarem (na vertical, na horizontal e na diagonal).

**Tome cuidado**, pois apenas Recursos de Madeira contam como recursos que cercam para fins de pontuação dos Caçadores-Coletores ao final da partida. Os ícones de recurso impresso nos dominós estão lá apenas para indicar qual Recurso deve ser colocado ali quando o dominó é aberto a primeira vez.



**O Caçador** rende a você 3 pontos por mamute encontrado nos 8 quadrados que o cercam.

**Exemplo:** O Caçador no centro está cercado por 4 mamutes. Ele rende a você 12 pontos. O Caçador abaixo dele está cercado por 2 mamutes, o que lhe rende 6 pontos.



**A Criança Pescadora** rende a você 3 pontos por peixe encontrado nos 8 quadrados que a cercam.



**A Coletora** rende a você 4 pontos por cogumelo encontrado nos 8 quadrados que a cercam.



**A Escultora** rende a você 5 pontos por sílex encontrada nos 8 quadrados que a cercam.



**O Pintor** rende a você 2 pontos para cada Recurso de Madeira encontrado nos 8 quadrados que o cercam.



**A Dama do Fogo** rende a você 1 ponto por ícone de chama encontrado nos 8 quadrados que a cercam.

**Exemplo:** a Dama de Fogo rende a você 5 pontos, pois há 5 ícones de chama ao redor dela (considerando as Fichas de Fogo e os impressos nas peças).



**O Xamã** rende a você 2 pontos por peça de Habitantes das Cavernas nos 8 quadrados que o cercam.

## Os GUERREIROS

Há 3 tipos de Guerreiros:

- 4 Pequenos Guerreiros, cada um com uma lança curta com poder 1;
- 3 Amazonas Guerreiras, cada uma com uma lança média com poder 2;
- 1 Grande Guerreiro, com uma lança longa com poder 3.



Os Guerreiros rendem pontos como um grupo.

Um grupo de Guerreiros é composto das peças dos Guerreiros ligadas entre si na vertical ou na horizontal. Um grupo rende a você uma quantidade de pontos de conforto igual à quantidade de Guerreiros no grupo multiplicada pelo poder total do grupo. O poder total é a soma dos números mostrados nas peças dos Guerreiros.



**Nota:** um guerreiro sozinho rende a você o poder dele em pontos de conforto.

**Exemplo:** Na imagem da página anterior, há um grupo de 3 Guerreiros e um Guerreiro isolado. O grupo rende a você 12 pontos (Poder somado 4 x 3 Guerreiros). O Guerreiro isolado rende a você 1 ponto (Poder 1 x 1 Guerreiro).



## FINAL DA PARTIDA

Para determinar sua pontuação final, calcule o total

de pontos de conforto conforme explicado no **Modo Descoberta**, então some os pontos ganhos com os Habitantes das Cavernas. Note que os Recursos de Madeira que sobraem em seu território não valem nenhum ponto neste modo de jogo.

**Lembre-se,** peças de Totem não são utilizadas neste modo de jogo.

## VARIANTES OPCIONAIS PARA OS 3 MODOS DE JOGO

- **Império de Fogo:** ganhe 10 pontos bônus se sua Cabana estiver localizada no centro do seu território. Se seu território não estiver completo ao final da partida (você foi forçado a descartar um ou mais dominós durante a partida), mas a Cabana está no centro do território 5 por 5, mesmo que inacabado, você ainda ganha os 10 pontos adicionais.
- **Homo Habilis:** ganhe 5 pontos bônus se seu território 5 por 5 estiver completo e você não tiver descartado nenhum dominó.



## REGRAS ESPECIAIS PARA 2 JOGADORES

Em uma partida entre 2 jogadores, os Chefes Tribais evoluem e começam a desenvolver territórios maiores. Joguem uma partida utilizando todos os 48 dominós para criarem territórios de 7 por 7 quadrados! As regras para esta opção são as mesmas de antes, com algumas exceções:

- **Durante a Preparação:** Cada jogador pega 2 Chefes Tribais da mesma cor ao invés de 1. O primeiro jogador a posicionar seu Chefe Tribal na rodada escolhe pegar ou os dominós das posições 1 e 4 ou os dominós das posições 2 e 3 (na fileira, a partir do topo). O outro jogador pega os 2 dominós restantes (apenas na rodada inicial).
- **Durante as Rodadas:** Cada jogador realiza as ações “Inclua seu Dominó” e “Escolha um Novo Dominó”, duas vezes, uma para cada um dos seus Chefes Tribais.

## TERRENOS E SUAS QUANTIDADES



## TOTENS



# CRÉDITOS



PAPERGAMES



Versão Original © 2021 Blue Orange Edition. Kingdomino Origins e Blue Orange são marcas registradas da Blue Orange Edition, França. Todos os direitos reservados. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)

Versão Brasileira © 2022 PaperGames. Todos os direitos reservados.

Tradução: Gabriel C. Schweitzer. Revisão: Eduardo Cella, Lucas Andrade e Romir G. E. Paulino.

Edição e Produção: Eduardo Cella. Diagramação: Gilberto Martimiano Jr.

Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site: [www.papergames.com.br](http://www.papergames.com.br)  
Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia. (Regras v1.0)

# Kingdomino<sup>TM</sup> ORIGINS

