Kingdomino Origins

Ein prähistorisches Dominospiel für 2-4 Stammesoberhäupter
ab 8 Jahren von Bruno Cathala

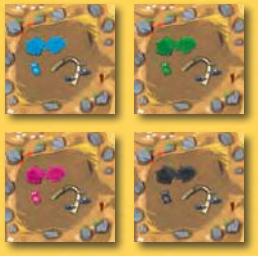


Spielidee

Als Oberhaupt eines steinzeitlichen Stammes nutzt du die glühend heiße Lava von Vulkanen, um deinem Stamm das lebenswichtige Feuer zu bringen. Erweitere dein Territorium, jage und sammle natürliche Ressourcen und bringe die vielseitig begabten Höhlenmenschen dazu, sich deinem Stamm anzuschließen. Erschaffe den wertvollsten Lebensraum und werde so zum angesehensten Oberhaupt aller Stämme!

Spielmaterial

4 Startsteine
(jeweils 1 Feld groß)



4 3D-Hütten
(je 1 in den Farben Rosa, Schwarz, Grün und Blau)



Hinweis: *Steckt vor dem ersten Spiel die 4 3D-Hütten – wie in der Abbildung gezeigt – zusammen.*

8 Holzfiguren
Stammesoberhäupter genannt
(je 2 in den Farben Rosa, Schwarz, Grün und Blau)



49 Ressourcen aus Holz
(16 Mammuts, 13 Fische, 11 Pilze und 9 Feuersteine)



48 Dominosteine

Gelände-Seite*: Jeder Dominostein ist 2 Felder groß. Auf jedem Feld ist jeweils 1 der 6 Landschaftstypen abgebildet und auf einigen Feldern zusätzlich 1 Ressourcen-Symbol oder 1 bis 2 Feuer-Symbole (und eine Hütte ohne weitere Bedeutung). Deren Häufigkeiten sind auf der letzten Seite der Anleitung und auf dem 3D-Vulkan zusammengefasst.*

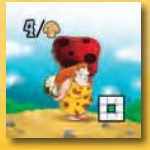


Zahlen-Seite

1 Höhlen-Tableau



22 Höhlenmenschen-Plättchen



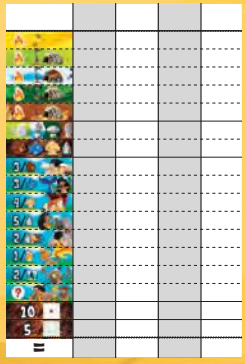
4 Totem-Plättchen
(je 1 für Mammuts, Fische, Pilze und Feuersteine)



Hinweis: In dieser Anleitung verwenden wir das generische Maskulinum (z. B. Spieler). Bitte fühlt euch aber immer alle angesprochen, ganz egal, welche Geschlechtsidentität ihr habt.

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: **www.pegasus.de/ersatzteilservice**
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team

1 Wertungsblock



1 3D-Vulkan
(in ihm sind alle Dominosteine aufbewahrt)
Hinweis: *Unterhalb der Öffnung auf der Vorderseite könnt ihr die Dominosteine einzeln herausziehen. An der linken Seite lässt sich der Magnetverschluss des 3D-Vulkans mit Hilfe des Öhrchens öffnen.*



10 Feuer-Plättchen
(5 mit 1 Feuer, 4 mit 2 Feuern und 1 mit 3 Feuern)





Spielmodi

Kingdomino Origins bietet euch 3 verschiedene Spielmodi, die aufeinander aufbauen. Wir empfehlen euch daher, sie in dieser Reihenfolge auszuprobieren:

1. **Feuer-Modus**
2. **Totem-Modus**
3. **Höhlen-Modus**

1. Feuer-Modus

Spielziel

Jeder lässt vor sich sein eigenes Territorium entstehen – 5×5 Felder (im 2-Personen Spiel 7×7 Felder) groß. Ziel dabei ist es, möglichst große Gebiete mit möglichst vielen Feuer-Symbolen zu bilden. Überlegt daher gut, welche Dominosteine ihr wählt. Bei Steinen mit niedriger Zahl kommt ihr zwar in der nächsten Runde früher an die Reihe, diese weisen aber keine Feuer-Symbole oder die feuerspuckenden Vulkane auf.

Spielvorbereitung

Jeder von euch wählt eine Farbe und erhält:

- 1 Startstein, auf den ihr die 3D-Hütte in eurer Farbe stellt; rund um den Startstein sollte genug Platz für ein 5×5 Felder (im 2-Personen Spiel 7×7 Felder) großes Territorium sein.
- 1 Holzfigur der gewählten Farbe, das Stammesoberhaupt (in einem 2-Personen Spiel beide Holzfiguren der gewählten Farbe).

Nehmt nun den 3D-Vulkan mit den Dominosteinen und öffnet ihn. Nehmt die Dominosteine und mischt sie. Befüllt dann den 3D-Vulkan mit allen Dominosteinen derart, dass die Zahlen der Steine nach oben gerichtet sind. (Bei *Kingdomino Origins* werden immer alle Steine verwendet.)

Legt die 10 Feuer-Plättchen nach der Anzahl ihrer Feuer-Symbole sortiert neben den 3D-Vulkan.

A. Zieht nun 4 Dominosteine einzeln unterhalb des Lavastroms aus dem 3D-Vulkan. Legt sie mit der Zahlen-Seite nach oben in die Mitte der Spielfläche. Sortiert diese nun in aufsteigender Reihenfolge von der kleinsten zur größten Zahl. Dreht dann die Dominosteine um.

Wichtig: Beachtet, dass die Reihen der Dominosteine immer gleich ausgerichtet sind – „oben" beginnend mit der kleinsten Zahl, nach „unten" in aufsteigender Zahlenfolge und zu „unterst" die größte Zahl!

B. 3- & 4-Personen Spiel: Ein Spieler nimmt die Stammesoberhäupter der Spieler in die Hand und lässt eines nach dem anderen zufällig herausfallen. Der Spieler, dem ein herausgefallenes Stammesoberhaupt gehört, muss dieses sofort auf einen freien Dominostein seiner Wahl stellen. Auf jedem Dominostein darf nur 1 Stammesoberhaupt stehen. Im 4-Personen Spiel muss somit der letzte Spieler sein Stammesoberhaupt auf den letzten freien Stein setzen. Bei 3 Spielern wird der jeweils nicht besetzte Dominostein zurück in die Schachtel gelegt.

2-Personen Spiel: Bestimmt auf beliebige Art einen Startspieler. Dieser entscheidet, ob er seine beiden Stammesoberhäupter auf den obersten und untersten **oder** die beiden mittleren Dominosteine stellt. Anschließend stellt der andere Spieler seine beiden Stammesoberhäupter auf die 2 übrigen Dominosteine.

Wichtig: Diese Vorgabe bei der Wahl der Dominosteine gilt nur für die Spielvorbereitung und nicht für das Setzen der Stammesoberhäupter während des Spiels!

C. Sind alle Stammesoberhäupter gesetzt, zieht 4 weitere Dominosteine aus dem 3D-Vulkan. Legt sie in aufsteigender Reihenfolge neben die anderen, mit euren Stammesoberhäuptern besetzten Dominosteine. Dreht abschließend die Steine auf die Gelände-Seite.

Hinweis: *Im* Feuer-Modus *könnt ihr die Ressourcen-Symbole auf den Dominosteinen einfach ignorieren. Sie sind nur für die beiden anderen Modi relevant.*



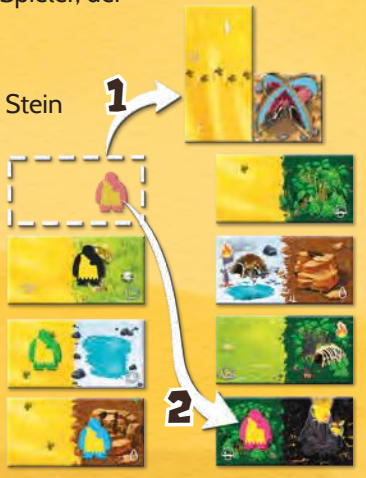
Spielablauf

Eine Partie *Kingdomino Origins* geht über 12 Runden.

Derjenige von euch, der sein Stammesoberhaupt auf den obersten Dominostein, also den mit der kleinsten Zahl, gestellt hat, beginnt eine Runde. Es folgt der Spieler, der sein Stammesoberhaupt auf den Dominostein mit der nächsthöheren Zahl gestellt hat. Letzter Spieler einer Runde ist immer der Spieler, der sein Stammesoberhaupt auf den Dominostein mit der größten Zahl gestellt hat.

Bist du an der Reihe, musst du folgende 2 Aktionen ausführen:

1. Lege den mit deinem Stammesoberhaupt besetzten Dominostein an einen Stein deiner Wahl in deinem Territorium an (Anlegeregeln beachten!).
2. Setze dein Stammesoberhaupt auf einen freien Dominostein der anderen Dominostein-Reihe.



Wart ihr alle 1× an der Reihe, legt eine neue Dominostein-Reihe aus. Dann beginnt die nächste Runde.

Im Spiel zu zweit seid ihr pro Runde 2 Mal an der Reihe – jedes Mal beide Aktionen ausführend (ggf. alle 3 im *Höhlen-Modus*); erst dann legt ihr die 4 neuen Dominosteine aus.

Anlegeregeln



Den ersten Dominostein musst du an deinen Startstein anlegen. An den Startstein darf jeder Landschaftstyp angrenzen. Den Dominostein darfst du in einer Orientierung deiner Wahl legen. (Die Illustrationen dürfen auch auf dem Kopf stehen.)

Im weiteren Spielverlauf darfst du Dominosteine auch an andere Dominosteine deines Territoriums legen. Grenzt der Dominostein dabei nicht zugleich auch an den Startstein, gilt folgende einschränkende Regel:

Du musst den Dominostein so anlegen, dass zumindest 1 der beiden Felder des Steins mit zumindest 1 Seite an einen identischen Landschaftstyp eines anderen Steins deines Territoriums angrenzt (waagerecht oder senkrecht). (Ob bzw. an welchen Landschaftstyp das andere Feld des Dominosteins angrenzt, unterliegt keiner Einschränkung.)

Kannst du den Dominostein weder an deinen Startstein noch an einen bereits in deinem Territorium ausliegenden Dominostein anlegen, dann darfst du in dieser Runde dein Territorium nicht um einen Stein erweitern. Lege den Dominostein zurück in die Schachtel.

Wichtig: Wenn du den Dominostein anlegen kannst, MUSST du dies tun. Du darfst nicht freiwillig auf das Legen des Steins verzichten!

Als Letztes musst du beachten, dass alle Dominosteine deines Territoriums in ein 5×5 Felder (im 2-Personen Spiel 7×7 Felder) großes Raster passen. Wo im Raster sich bei Spielende dein Startstein mit der 3D-Hütte befindet, hat keine Bedeutung – außer ihr spielt mit der Zusatzregel „Reich der Mitte", beschrieben im Abschnitt *Varianten*. Bei ungünstiger Vorausplanung kann es vorkommen, dass Dominosteine aus diesem Raster herausragen würden. In so einem Fall darfst du den Stein nicht legen. Falls es keine andere Legemöglichkeit gibt, musst du den Stein zurück in die Schachtel legen.

Im Laufe einer Partie *Kingdomino Origins* bekommst du 12 Dominosteine (im 2-Personen Spiel 24 Dominosteine). Gelingt es dir, alle diese Steine in dein Territorium zu legen, dann besitzt du bei Spielende ein vollständiges Territorium (zusammen mit dem Startstein sind alle 25 Felder – im 2-Personen Spiel 49 Felder – des Rasters belegt). Dies kann hilfreich sein, um ein paar mehr Punkte zu erringen (speziell in Verbindung mit der Zusatzregel „Harmonie", beschrieben im Abschnitt *Varianten*), für einen Spielsieg ist dies aber keine Voraussetzung.

Vulkane

Vulkane sind ein ganz besonderer Landschaftstyp. Sie spucken glühend heiße Lavabrocken, mit denen die Stämme ihre Lagerfeuer entzünden können. Diese Lavabrocken werden bei *Kingdomino Origins* der Einfachheit halber auch als Feuer bezeichnet.

Wichtig: Vulkangebiete selbst bringen euch bei Spielende keine Punkte!

Wenn du einen Dominostein mit einem Vulkanfeld in deinem Territorium platzierst, nimmst du je nach Anzahl der Krater des Vulkans 1 entsprechendes Feuer-Plättchen, das du sofort eine bestimmte Anzahl an Feldern bewegen musst:



- Für einen Vulkan mit 1 Krater nimmst du ein Plättchen mit 1 Feuer, das du bis zu 3 Felder bewegen musst.
- Für einen Vulkan mit 2 Kratern nimmst du ein Plättchen mit 2 Feuern, das du bis zu 2 Felder bewegen musst.
- Für einen Vulkan mit 3 Kratern nimmst du ein Plättchen mit 3 Feuern, das du genau 1 Feld bewegen musst.

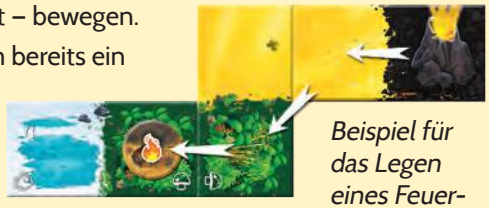
Die maximale Reichweite des Feuers wird auf der Rückseite jedes Feuer-Plättchens angezeigt.

Du musst das Feuer-Plättchen ausgehend von dem gerade gelegten Vulkanfeld sofort auf ein anderes Feld in deinem Territorium bewegen. Beachte dabei folgende Regeln:

Feuer-Regeln

- Das Feuer-Plättchen kann ausgehend von dem Vulkanfeld entsprechend der angegebenen Reichweite in jede beliebige Richtung „gespuckt" werden. Bewege es dazu schrittweise waagerecht, senkrecht oder diagonal von Feld zu Feld bis es sein Zielfeld erreicht hat und lege es dort ab. Die Bewegungsrichtung darfst du dabei nach jedem Feld ändern. Du darfst das Feuer-Plättchen auch über noch nicht mit einem Dominostein belegte „Felder" des Rasters bewegen, das Zielfeld muss jedoch ein Feld eines Dominosteins sein.
- Du musst nicht die gesamte Reichweite des Feuer-Plättchens ausnutzen und darfst es auch um weniger Felder – jedoch mindestens 1 Feld weit – bewegen.
- Du darfst das Feuer-Plättchen nicht auf ein Feld ablegen, auf dem bereits ein Feuer-Plättchen liegt oder Feuer-Symbole abgebildet sind.
- Du darfst das Feuer-Plättchen nicht auf ein Vulkanfeld oder deinen Startstein ablegen.

Falls du das Feuer-Plättchen nach diesen Regeln nicht platzieren kannst, musst du es zurück in die Schachtel legen.



Beispiel für das Legen eines Feuer-Plättchens.

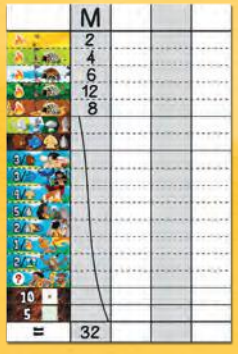
Spielende

Habt ihr die letzten Dominosteine aus dem 3D-Vulkan gezogen, spielt ihr noch 1 komplette Runde. Legt dann abschließend den letzten Dominostein, auf dem euer Stammesoberhaupt steht, in euer Territorium – soweit möglich.

Berechnet nun die Prestigepunkte eures Territoriums. Geht wie folgt vor:

- Jedes Territorium besteht aus mehreren Gebieten. Ein Gebiet setzt sich aus waagerecht und/oder senkrecht verbundenen Feldern desselben Landschaftstyps zusammen. (Der Startstein zählt zu keinem Landschaftstyp dazu.)
- Die Prestigepunkte eines Gebiets ergeben sich aus der Anzahl seiner Felder multipliziert mit der Anzahl darin enthaltener Feuer-Symbole (auf Dominosteinen und Feuer-Plättchen).
- Innerhalb eines Territoriums kann es mehrere voneinander getrennte Gebiete desselben Landschaftstyps geben. Wertet jedes Gebiet einzeln aus.
- Gebiete ohne Feuer bringen keine Punkte.

Notiert eure Prestigepunkte für jeden Landschaftstyp auf dem Block in der entsprechenden Zeile und zählt sie zusammen. Der Spieler mit der höchsten Prestigepunktezahl gewinnt das Spiel.



Bei einem Gleichstand gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler mit dem größten einzelnen Gebiet (unabhängig davon, ob dieses Feuer-Symbole aufweist). Bei erneutem Gleichstand gewinnt der daran beteiligte Spieler mit den meisten Feuer-Symbolen in seinem Territorium. Könnt ihr auch so keinen Sieger ermitteln, teilen sich die entsprechenden Spieler den Sieg.

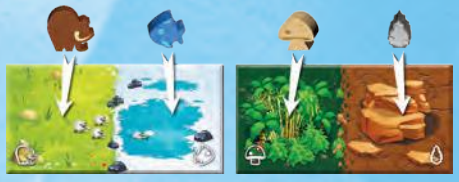


2. Totem-Modus

Dieser Modus bringt die Ressourcen ins Spiel! Es gelten dieselben Regeln wie für den ***Feuer-Modus*** mit den folgenden Änderungen.

Spielvorbereitung

- Legt die Ressourcen und die 4 Totem-Plättchen neben dem 3D-Vulkan bereit.
- Sobald ihr Dominosteine umdreht, platziert ihr auf den Feldern, auf denen ein Ressourcen-Symbol abgebildet ist, jeweils 1 entsprechende Ressource:
  - auf einer Steppe 1 Mammut
  - auf einem See 1 Fisch
  - auf einem Urwald 1 Pilz
  - auf einem Steinbruch 1 Feuerstein



Auf Wüsten- oder Vulkanfeldern und auf allen Feldern, auf denen Feuer-Symbole abgebildet sind, werden nie Ressourcen platziert.

Spielablauf

Jedes Mal, wenn ihr 4 neue Dominosteine aufdeckt, platziert ihr darauf sofort die entsprechenden Ressourcen. Die Ressourcen bleiben bis zum Spielende auf ihren Feldern liegen, es sei denn, sie werden durch ein Feuer zerstört. (Die Symbole auf den Feldern dienen nur dazu, anzuzeigen, wo welche Ressourcen platziert werden, zählen aber selbst nicht als Ressourcen.)

Achte auf das Feuer der Vulkane! Legst du ein Feuer-Plättchen auf ein Zielfeld, auf dem eine Ressource liegt, wird diese zerstört und muss zurück in die Schachtel gelegt werden.

Prüfe jedes Mal, nachdem du einen Dominostein in dein Territorium gelegt hast, ob du nun von einer Ressourcenart (Mammuts, Fische, Pilze, Feuersteine) **alleinig** die meisten Ressourcen in deinem Territorium hast (ein Gleichstand reicht nicht aus). Trifft dies zu, nimm dir das entsprechende Totem-Plättchen und lege es vor dir ab. Hat bereits ein anderer Spieler dieses Plättchen vor sich liegen, nimmst du es ihm weg.

Wichtig: Ein Totem-Plättchen wechselt nur den Besitzer, wenn ein anderer Spieler die alleinige Mehrheit in dieser Ressourcenart erlangt. Dies kann auch passieren, wenn du ein Totem-Plättchen besitzt, ein anderer Spieler inzwischen genauso viele Ressourcen dieser Art gesammelt hat und du in deinem Zug eine dieser Ressourcen durch ein Feuer verlierst. Gib das Totem-Plättchen in diesem Fall an den entsprechenden Spieler weiter. Für den seltenen Fall eines Gleichstands zwischen anderen Spielern entscheidest du, welchem der daran beteiligten Spieler du das Totem-Plättchen gibst.

Spielende

Berechnet die Prestigepunkte für euer Territorium wie im ***Feuer-Modus*** angegeben und zählt zusätzlich folgende Prestigepunkte dazu:

- Jede Ressource in deinem Territorium bringt dir 1 Punkt.
- Jedes Totem-Plättchen, das du bei Spielende besitzt, bringt dir die darauf angegebenen Punkte.



3. Höhlen-Modus

Dieser Modus bringt die Höhlenmenschen ins Spiel! Es gelten dieselben Regeln wie für den ***Totem-Modus*** mit den folgenden Änderungen.

Spielvorbereitung

Im Gegensatz zum ***Totem-Modus*** werden die Totem-Plättchen nicht benötigt und verbleiben in der Schachtel. Es wird jedoch, wie im ***Totem-Modus*** beschrieben, mit den Ressourcen gespielt!

- Legt das Höhlen-Tableau neben den 3D-Vulkan, sodass es für alle gut sichtbar ist.
- Mischt die Höhlenmenschen-Plättchen und bildet daraus einen verdeckten Stapel, den ihr auf das Feld ganz links auf dem Höhlen-Tableau stellt. Deckt anschließend die obersten 4 Plättchen auf und legt sie auf die 4 freien Felder rechts neben dem Stapel. Diese 4 Höhlenmenschen-Plättchen bilden die Auslage.



Spielablauf

Jedes Mal, nachdem du in deinem Zug dein Stammesoberhaupt auf einen freien Dominostein der anderen Dominostein-Reihe gesetzt hast, darfst du jetzt 1 weitere Aktion ausführen:

3. Rekrutiere 1 Höhlenmenschen

Um einen Höhlenmenschen zu rekrutieren, musst du entweder:

- 2 unterschiedliche Ressourcen abwerfen, um 1 offen liegenden Höhlenmenschen aus der Auslage zu nehmen

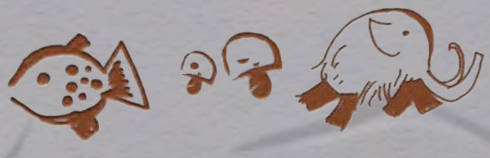
oder

- 4 unterschiedliche Ressourcen abwerfen, um den verdeckten Stapel zu durchsuchen und davon 1 Höhlenmenschen deiner Wahl zu nehmen. Mische anschließend den Stapel und lege ihn verdeckt zurück an seinen Platz.

Lege die abgeworfenen Ressourcen zurück in die Schachtel und platziere den Höhlenmenschen auf einem beliebigen Feld in deinem Territorium, auf dem **keine Ressource**, **kein Feuer-Plättchen** oder ein bereits zuvor platziertes **Höhlenmenschen-Plättchen** liegt und auf dem **keine Feuer-Symbole** abgebildet sind. Du darfst einen Höhlenmenschen auch **nicht** auf ein **Vulkanfeld** oder deinen **Startstein** legen.

Die Auslage wird erst zu Beginn jeder Runde wieder auf 4 Höhlenmenschen-Plättchen ergänzt (wenn ihr eine neue Dominostein-Reihe auslegt).

Achte auf das Feuer der Vulkane! Legst du ein Feuer-Plättchen auf ein Zielfeld, auf dem ein Höhlenmenschen-Plättchen liegt, wird dieses zerstört und muss zurück in die Schachtel gelegt werden.



Höhlenmenschen

Die Höhlenmenschen in deinem Territorium können dir bei Spielende zusätzliche Prestigepunkte bringen.

Es gibt insgesamt 22 Höhlenmenschen:

- 14 Jäger und Sammler
- 8 Krieger

Beachte, dass bei Spielende nur die Ressourcen und nicht die auf den Feldern abgebildeten Ressourcen-Symbole bei der Berechnung der Punkte für die Jäger und Sammler zählen. Die Symbole auf den Feldern dienen nur dazu, anzuzeigen, wo welche Ressourcen platziert werden, zählen aber selbst nicht als Ressourcen.

Die Jäger und Sammler

Es gibt jeweils 2 von jedem der 7 unterschiedlichen Jäger und Sammler.

Jäger und Sammler können dir bei Spielende für auf den Feldern um sie herum liegende Ressourcen und andere Spielelemente (waagerecht, senkrecht und diagonal) zusätzliche Prestigepunkte bringen.



Der Jäger bringt dir 3 Punkte für jedes Mammut auf den 8 Feldern um ihn herum.

Beispiel: Der obere Jäger ist von 4 Mammuts umgeben. Er bringt 12 Punkte. Der Jäger darunter grenzt an 2 Mammuts an und bringt 6 Punkte.





Die Feuermeisterin bringt dir 1 Punkt für jedes Feuer-Symbol (auf Dominosteinen und Feuer-Plättchen) auf den 8 Feldern um sie herum.

Beispiel: Diese Feuermeisterin bringt dir 5 Punkte, da um sie herum insgesamt 5 Feuer-Symbole sind.







Der Maler bringt dir 2 Punkte für jede beliebige Ressource auf den 8 Feldern um ihn herum.



Die Fischerin bringt dir 3 Punkte für jeden Fisch auf den 8 Feldern um sie herum.



Die Sammlerin bringt dir 4 Punkte für jeden Pilz auf den 8 Feldern um sie herum.



Die Bildhauerin bringt dir 5 Punkte für jeden Feuerstein auf den 8 Feldern um sie herum.



Der Schamane bringt dir 2 Punkte für jedes Höhlenmenschen-Plättchen auf den 8 Feldern um ihn herum.

Die Krieger



Es gibt 3 verschiedene Krieger:

- 4 kleine Krieger mit kleinem Speer und einer Stärke von 1
- 3 Amazonen-Kriegerinnen mit mittelgroßem Speer und einer Stärke von 2
- 1 großer Krieger mit großem Speer und einer Stärke von 3



Die Krieger bringen dir bei Spielende als sogenannte Horde zusätzliche Prestigepunkte.

Eine Horde ist eine Gruppe von Kriegern, die waage- und/oder senkrecht miteinander verbunden sind. Die Punkte für eine Horde ergeben sich wie folgt:

- Die Summe der Stärkewerte aller Krieger in der Horde multipliziert mit der Anzahl der Krieger in der Horde.

Beispiel: Es gibt eine Horde mit 3 Kriegern und eine mit einem einzelnen Krieger. Die große Horde bringt dir 12 Prestigepunkte (Gesamtstärke von 4 × 3 Krieger). Der einzelne Krieger bringt dir 1 Prestigepunkt (Stärke von 1 × 1 Krieger).

Spielende

Berechnet die Prestigepunkte für euer Territorium wie im ***Feuer-Modus*** angegeben und zählt zusätzlich die Prestigepunkte durch die Höhlenmenschen dazu.

Beachtet, dass in diesem Modus eure Ressourcen selbst **keine** zusätzlichen Punkte bringen und dass die Totem-Plättchen nicht im Spiel sind.

Varianten

Die folgenden Varianten könnt ihr in allen 3 Spielmodi verwenden (beide zusammen oder auch einzeln):



- **Reich der Mitte:** Du erhältst 10 zusätzliche Prestigepunkte, wenn deine 3D-Hütte bei Spielende im Zentrum deines Territoriums ist. Dazu muss dein Territorium nicht vollständig sein.
- **Harmonie:** Du erhältst 5 zusätzliche Prestigepunkte, wenn dein Territorium vollständig ist (du konntest alle Dominosteine in deinem Territorium platzieren und musstest keinen Stein zurück in die Schachtel legen).

Kingdomino für alle

Zum Einstieg
für Kinder ab 5 Jahren
Kinderspiel des Jahres 2021



Der Erfolgstitel
Spiel des Jahres 2017



Die Erweiterung
Zeitalter der Giganten



Für Anspruchsvollere
in Verbindung mit Kingdomino
auch bis zu 8. spielbar



Im gut sortierten Fachhandel erhältlich.

Übersicht der Landschaftstypen und Feuer-Symbole



Impressum

Autor: Bruno Cathala ▪ **Illustrationen:** Cyril Bouquet

Deutsche Ausgabe

Grafikdesign: Jens Wiese, Jessy Töpfer ▪ **Redaktion:** Matthias Wagner

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Blue Orange Europa.

© 2021 Blue Orange. © der deutschen Ausgabe 2022 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

/pegasusspiele

blue orange
Hot Games Cool Planet

Pegasus Spiele