

Astratti PerGioco



Newsletter #62 | 2 febbraio 2024 | www.pergiooco.net

Kingdomino



Il gioco viene ideato da Bruno Cathala nel 2016 ed è composto da quarantotto tessere a forma di domino, uno o due segnalini e una tessera "castello" per ciascun giocatore.

Ciascuna tessera domino è composta da due caselle quadrate, sui cui sono raffigurate diverse tipologie di paesaggio: campi di grano (C), pascoli (P), miniere (M), territori boschivi (B), lacustri (L) o aridi (A). I due paesaggi rappresentati su ciascuna tessera possono essere identici o diversi. Su alcuni di essi sono disegnate delle corone (da una a tre), che consentono di acquisire punti al termine della partita. Sul retro delle tessere domino vi è un numero (da 1 a 48).

Nelle figure che seguono sono rappresentate tutte le differenti tessere del gioco. Ad esempio, la tessera n. 1 è costituita da due caselle "campo", la tessera n. 17 da una casella "bosco" e da una casella "lago", la tessera 37 da una

casella "lago" e da una tessera "pascolo" con una corona, la tessera 48 da una casella "campo" e da una casella "miniera" con tre corone.

1		13	
2		14	
3		15	
4		16	
5		17	
6		18	
7		19	
8		20	
9		21	
10		22	
11		23	
12		24	

Nel gioco a quattro ciascun giocatore dispone di un segnalino e di una tessera di partenza, detta "castello", da piazzare di fronte a sé e attorno alla quale posizionare le tessere domino via via acquisite durante il gioco.

Tutte le tessere vengono mescolate prima di cominciare il gioco, in modo

da formare una pila con il lato numerato visibile.

25		37	
26		38	
27		39	
28		40	
29		41	
30		42	
31		43	
32		44	
33		45	
34		46	
35		47	
36		48	

Dalla pila vengono quindi prelevate quattro tessere (tre nel gioco a tre) e vengono disposte con la faccia numerata visibile, in ordine crescente (dal numero più basso a quello più alto). A questo punto le tessere vengono girate dal lato del paesaggio e vengono estratti a sorte i segnalini dei giocatori, uno ad uno. Ciascun giocatore posiziona quindi il suo segnalino su una tessera domino ancora libera. L'ultimo

giocatore non avrà evidentemente, possibilità di scelta, ma dovrà occupare l'ultima tessera domino libera. Terminata questa fase, si estraggono a sorte altre quattro tessere domino, da posizionare accanto alle altre in ordine crescente; anche queste vengono infine girate dal lato del paesaggio.

All'inizio del gioco vi sono pertanto due gruppi (o colonne) di quattro tessere domino, le prime occupate dai segnalini dei giocatori e le altre ancora libere.

L'ordine in cui si gioca è determinato dalla posizione del segnalino nella sequenza delle tessere domino: il giocatore che ha posato il proprio segnalino sulla prima tessera inizia a giocare e deve effettuare queste azioni: a) aggiungere la tessera scelta al proprio "reame" rispettando le regole di connessione; b) scegliere una tessera libera della seconda colonna e posicionarvi sopra il proprio segnalino. Gli altri giocatori proseguono allo stesso modo, rispettando l'ordine dei segnalini sulla prima colonna di tessere; quando tutte le tessere della seconda colonna vengono occupate dai segnalini si estraggono altre quattro tessere da ordinare e posizionare accanto alle altre, e così via fino alla fine dei dodici turni di gioco.

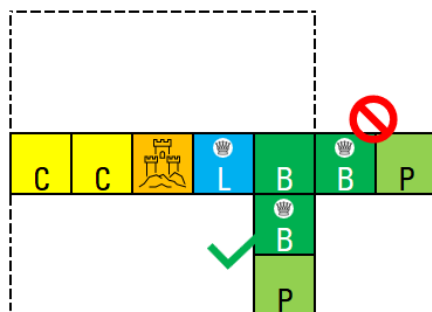
Con le tessere via via scelte e prelevate dalle colonne composte come precedentemente descritto, i giocatori devono creare un "reame" di 5x5 caselle attorno alla tessera di partenza ("castello"). La tessera domino deve essere ortogonalmente collegata a quella di partenza oppure ad un'altra tessera già posizionata, facendo combaciare come minimo una tipologia di paesaggio in senso orizzontale o verticale.

Quando è impossibile aggiungere una tessera al proprio reame rispettando le regole, la tessera deve essere scartata, ed il giocatore deve pertanto "passare".

Tutte le tessere devono restare all'interno di uno spazio di 5x5

caselle, un tavoliere virtuale che non può essere varcato.

Nell'esempio riprodotto nella figura seguente sono già state posizionate in collegamento alla tessera "castello" le tessere n. 1 e n. 33. Il giocatore di turno, che deve posizionare, ad esempio, la tessera 29 (Bosco+Pascolo) potrà posizionarla accanto alla tessera "castello" oppure facendo combaciare la casella "bosco" con quella già posizionata in precedenza. Non sarà possibile posizionarla in orizzontale verso destra, perché il reame non sarebbe in quel caso compreso nello spazio di 5x5 caselle.



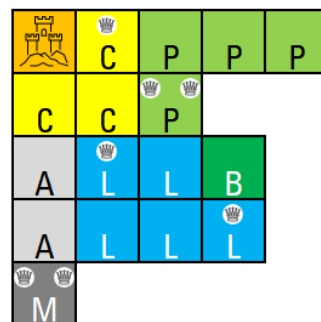
Quando tutte le tessere sono state posizionate, ciascun giocatore dovrebbe avere davanti a sé un "reame" di 5x5 caselle, anche se alcuni reami potrebbero risultare incompleti se nel corso del gioco è stato necessario scartare alcune tessere non posizionabili.

Un reame è costituito da diversi "territori" e cioè da gruppi di caselle con lo stesso paesaggio ortogonalmente collegate fra loro. Ogni territorio conferisce tanti punti quanti derivano dalla moltiplicazione del numero di caselle che lo costituisce per il numero di corone presenti nello stesso. È possibile che vi siano più territori nello stesso reame con lo stesso tipo di paesaggio. Un territorio senza corone non dà punti.

Il giocatore con il punteggio più alto vince la partita. In caso di parità vince il giocatore con il territorio più esteso (maggior numero di caselle). In caso di ulteriore parità vince il giocatore che complessivamente ha il maggior numero di corone. In caso

di ulteriore parità la partita è patta.

Generalmente si utilizzano le seguenti regole aggiuntive: a) se la casella "castello" è esattamente al centro del reame, si ottengono ulteriori dieci punti; b) se il reame è completo (nessuna tessera è stata scartata) si ottengono ulteriori cinque punti.



Per il reame di esempio, riprodotto qui sopra, il punteggio ottenuto è di 23 punti: 3 campi per 1 corona = 3 punti; 4 pascoli x 2 corone = 8 punti; 5 laghi per 2 corone = 10 punti; 1 miniera per 2 corone = 2 punti; 1 bosco per 0 corone = 0 punti; 2 territori aridi per 0 corone = 0 punti; castello al centro del reame = zero punti; reame 5x5 completo = zero punti.

Varianti per 2/3 giocatori

Se si gioca in due o in tre si scartano rispettivamente 24 o 12 tessere domino a caso e si utilizzano le rimanenti. Se si gioca in due si utilizzano due segnalini a testa e ciascun giocatore occupa due delle quattro tessere di volta in volta disponibili; in questo caso ciascun giocatore può giocare due tessere domino per ciascun turno. Nel gioco a due il reame da formare ha dimensioni 7x7.

Testi e diagrammi
a cura di Marino Carpignano ©.
Contatti: info@pergioco.net.

Per approfondire la conoscenza del gioco e delle sue varianti consulta la pagina
www.pergioco.net/kingdomino.html.

Il copyright e tutti i diritti relativi ai giochi (marchio, tavoliere, regole) appartengono ai loro autori ed editori.