

Kingdomino™

킹도미노

듀얼 듀얼

게임 설명서



행복한바오밥 홈페이지에서
게임설명 동영상 확인하세요.
www.happybaobab.com



Bruno Cathala
Ludovic Maublanc



Cyril Bouquet



I. 게임 목적

도미노왕이 넓은 왕국을 함께 다스릴 충성스러운 귀족들을 찾고 있습니다. 주사위를 굴러 영지를 맡길 귀족을 선택하고 해당 문장을 지도에 그리세요. 고위 관료가 속한 귀족 가문에 통치를 맡기면 높은 점수를 받을 수 있습니다. 점수가 높은 플레이어가 승리합니다.

II. 게임 구성물

양면 게임 용지 **100**장



왕국 지도 **67**장



마법책 **33**장



귀족 문장
주사위 **4**개



연필
2자루

귀족 문장 주사위

주사위에는 귀족 가문을 나타내는 6가지 문장과, 원하는 문장으로 사용 가능한 물음표가 있습니다. 각 주사위에 그려진 문장 종류는 주사위마다 조금씩 차이가 있습니다.



III. 게임 준비

- 1 각 플레이어는 왕국 지도 1장과 연필을 받습니다.
- 2 마법책 1장을 테이블 중앙에 놓습니다.
- 3 마법책 양쪽 상단에 각 플레이어의 이름을 적습니다.
- 4 주사위 4개를 마법책 옆에 놓습니다.
- 5 나이가 많은 사람이 시작 플레이어가 되어 게임을 시작합니다.



IV. 게임 진행

게임의 각 라운드는 다음과 같은 순서로 진행합니다.

- 1 주사위 굴리기
- 2 주사위 선택하기
- 3 왕국 지도에 문장 그리기
- 4 마법책에 표시하기

1 주사위 굴리기

시작 플레이어가 주사위 4개를 한번에 굴립니다.



2 주사위 선택하기

시작 플레이어가 주사위 4개 중 1개를 선택합니다.

상대 플레이어는 남은 주사위 3개 중 2개를 선택합니다.

남은 주사위 1개는 시작 플레이어가 가져갑니다.

3 왕국 지도에 문장 그리기

각자 가져간 주사위 2개를 붙여서 귀족 문장 2개가 나란히 보이도록 놓습니다. 주사위 윗면에 보이는 귀족 문장 2개를 자기 왕국 지도 빈칸에 그려 넣습니다. 물음표가 있다면 원하는 문장을 그려 넣을 수 있습니다. 문장을 그릴 때는 두 귀족 문장을 가로나 세로로 연결하여 그려야 합니다.

문장 옆에 있는 X표시는 귀족 가문에 있는 고위 관료를 나타냅니다. 문장 옆에 X표시가 있다면, 그 수만큼 방금 지도에 그린 해당 문장 옆에 있는 ○칸에 X표시를 합니다.

중요 연결된다는 것은
상하좌우로 한쪽 면이라도
닿는 것을 의미합니다.
대각선은 해당하지 않습니다.



문장을 그릴 때 주의할 점

왕국에 문장을 그릴 때, 반드시 다음 중 1가지를 따라야 합니다.

- 두 문장 중 1개가 왕국 중앙에 있는 성에 연결되거나,
- 두 문장 중 1개 이상이 이전에 그려 놓은 같은 종류 문장과 연결되도록 그려야 합니다.

중요 위 2가지 규칙 중 어떤 것도 따를 수 없다면, 이번 차례에는 아무것도 그릴 수 없습니다.

참고 서로 다른 문장이 나란히 있다면, 두 칸 사이에 진하게 경계선을 그려주세요. 왕국의 영토가 어떤 형태인지 쉽게 알아볼 수 있습니다.



4 마법책에 표시하기

왕국 지도에 **X 표시가 없는 문장**을 그릴 때마다, 마법책의 자기 이름이 있는 쪽에서 해당 문장을 찾아 **문장 바로 옆의 빈칸부터 1칸씩** 표시합니다. 각 마법 옆에 있는 **빨간색 칸에 먼저 표시한 플레이어만 그 마법을 사용할 수** 있습니다.

누군가 이미 마법을 사용했다면, 이번 게임동안에는 누구도 그 마법을 다시 사용할 수 없습니다.

항상 그 라운드의 시작 플레이어부터 **마법책에 표시**합니다. 따라서 같은 라운드에 두 플레이어가 같은 줄 빨간색 칸에 표시한다면, 시작 플레이어가 해당 마법을 사용합니다.

중요 ? 를 선택한 경우, **X 표시가 없지만 마법책에 표시할 수** 없습니다.

마법

각 마법은 게임 중 1번씩만 사용할 수 있습니다.

빈칸 표시가 그려진 마법 2종류는 빨간색 칸을 칠하는 즉시 사용합니다. 다른 마법들은 빨간색 칸을 칠한 후 **자기가 원할 때** 사용할 수 있습니다. 마법을 사용한 후에는 다시 사용하지 않도록 그 줄에 있는 문장 위에 **X**로 표시합니다.



왕국 지도에 문장을 그릴 때, **문장을 그릴 때 주의할 점** 을 지키지 않고 그릴 수 있습니다.

중요 이때에도 두 주사위는 반드시 연결되어 있어야 합니다.



두 문장을 분리하여, 서로 떨어진 곳에 그릴 수 있습니다. 다만 각 문장은 **성에 연결되거나, 같은 종류 문장과 연결되도록** 그려야 합니다.



시작 플레이어일 때 주사위 2개를 먼저 고를 수 있습니다.



선택한 주사위 2개 중 1개는 주사위 **다른 면에 있는 문장으로 바뀌어 사용할 수** 있습니다.

번개 표시가 그려진 마법은 즉시 사용해야 합니다.



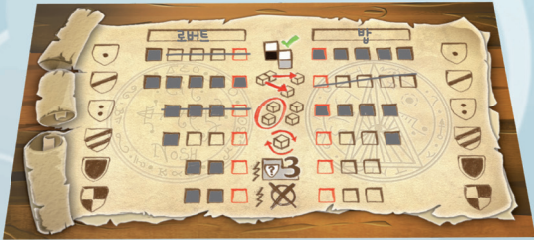
문장 1개를 즉시 고릅니다. 게임이 끝날 때 해당
문장 영지마다 승점 3점을 얻습니다.

영지란?

왕국 지도에 같은 문장이 가로나 세로로 연결된 덩어리 공간을 '영지'라고 합니다. 같은 문장이 가로나 세로로 연결되어 있지 않다면 서로 다른 영지입니다. 같은 문장이 여러 개의 영지로 나누어져 있을 수 있습니다. 1칸짜리 문장도 별개의 영지입니다.



원하는 문장 옆에 X 표시를 1개 추가할 수 있습니다.



1~4 단계를 진행하면 라운드를 종료하고 다음 라운드를 진행합니다. 이번 라운드에 주사위를 굴리지 않은 플레이어가 다음 라운드의 시작 플레이어입니다. 이렇게 라운드마다 시작 플레이어를 번갈아 하며 게임을 계속 진행합니다.

중요 한 플레이어가 더 이상 지도에 문장을 그릴 수 없더라도 1, 2, 4 단계를 진행해야 합니다.

성 특별 보너스

각 플레이어는 게임 중 한 번씩 성 특별 보너스를 사용할 수 있습니다. 주사위를 선택한 뒤, 이번에 그려 넣는 문장 2개 중 1개에 X 표시를 1개 추가할 수 있습니다. 물음표 주사위에도 적용 가능합니다. 성 특별 보너스를 사용하는 즉시 성 지봉을 칠하여 표시해 놓습니다.

중요 문장 1칸 옆에 있는 X 표시는 2개를 넘을 수 없습니다.


V 게임 종료

라운드 종료 후 다음 중 1가지 상황이 일어나면, 게임을 종료하고 점수를 계산합니다.

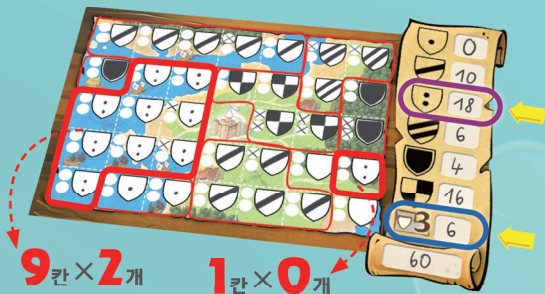
- 어떤 플레이어가 자기 왕국 지도 전체에 문장을 그린 경우
- 이번 라운드에 아무도 자기 왕국 지도에 문장을 그리지 못한 경우

점수 계산


게임이 끝나면, 왕국은 서로 다른 귀족 가문의 영지로 나누어지게 됩니다. 각 영지마다 「해당 영지 칸 수」 × 「해당 영지 내에 있는 고위 관료 (X 표시) 수」 만큼 점수를 얻습니다.

각 플레이어는 왕국에 있는 모든 영지 점수를 더해 최종 점수를 계산합니다. 같은 문장이 여러 영지로 나뉜 경우, 별개의 영지로 취급하여 점수를 계산합니다. 영지가 아무리 넓어도, X 표시가 없다면 점수를 얻을 수 없습니다.  3 마법을 사용했다면, 그 문장 영지 개수에 3을 곱한 수를 최종 점수에 더하면 됩니다.

최종 점수가 높은 플레이어가 승리합니다. 동점일 경우, 가장 넓은 영지(연결된 문장 개수가 가장 많은 영지)를 만든 플레이어가 승리합니다. 그래도 같을 경우엔, 무승부로 게임을 마칩니다.





점수 계산 예시

 문장의 경우, 9칸과 1칸짜리 영지가 있습니다.

영지에 있는 고위 관료 X 표시는 각 2개와 0개씩입니다.

따라서  문장에 대해서는 $9 \times 2 + 1 \times 0 = 18$ 점을 얻습니다.

 3 마법을 사용하여  문장을 골랐습니다.

 영지는 두 곳이므로 $3 \times 2 = 6$ 점을 추가로 얻습니다.