

# Kingdomino règles

## 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 attention d'autres Seigneurs convoitent les mêmes terres que vous !

## But du jeu :

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

## Préparation :

Tous les dominos sont constitués aléatoirement.

- à 2 joueurs : vous jouez avec 24 dominos.
- à 3 joueurs : vous jouez avec 36 dominos.
- à 4 joueurs : vous jouez avec 48 dominos.

Tout d'abord le programme piochera le même nombre de dominos que le nombre de joueurs.

- Ajoutez le domino sélectionné dans son royaume en respectant les règles de connexion.
- Il y a 12 tours de jeu pour chaque partie.

## 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 Castle (le domino de départ peut être considéré comme un joker, n'importe quelle partie de domino peut être posée à cette position).
- soit le connecter à un autre domino en faisant correspondre au minimum une partie de domino égal.

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 position, le domino sera défaussé. Il ne vous rapportera alors aucun point.

Castle	Champ*	Prairie
_X_	_X_	Mer
_X_	_X_	Champ
_X_	_X_	_X_
_X_	_X_	_X_

Ceci est impossible !

Castle	Champ*	Prairie
_X_	Champ	Mer
_X_	_X_	_X_
_X_	_X_	_X_
_X_	_X_	_X_

Ceci est possible.

## Fin du jeu :

Lorsque les derniers dominos sont placés.

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.)

Le jeu va calculer les points de prestige de votre royaume de la façon suivante :

- Un royaume est constitué de différents groupes de cases connectées horizontalement ou verticalement du même type de parties de dominos.
- Chaque partie domino rapporte autant de points de prestige que son nombre de cases.
- Il peut y avoir plusieurs parties de dominos du même type dans un même royaume.
- Une partie de dominos sans couronne ne rapporte rien.
- Le programme additionne les points rapportés par chacun des joueurs. Le résultat de l'addition des parties de dominos donne son score final.

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

Forêt	Forêt	Forêt	Marée	Marée
Forêt**	Champ	Mer	Mer	Mer*
Champ	Champ*	Castle	Mer	Prairie
_X_	_X_	_X_	Mer*	Mine**
_X_	_X_	_X_	_X_	_X_

Pour les Champs le résultat est :

1 couronne pour 3 parties de domino.

Donc cela vaut 3 points.

Pour le tableau du dessus le score est de 23.

(\* sont les couronnes)

## Règle additionnelle :

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

Les règles additionnelles sont comptabilisées à chaque partie.

Comment placer une partie de dominos sur le plateau de jeu :

$i \backslash j$		0	1	2	3	4	
		-1	-1	-1	-1	-1	
0	-1	_X_	_X_	_X_	_X_	_X_	-1
1	-1	_X_	_X_	_X_	_X_	_X_	-1
2	-1	_X_	_X_	Castle	_X_	_X_	-1
3	-1	_X_	_X_	_X_	_X_	_X_	-1
4	-1	_X_	_X_	_X_	_X_	_X_	-1
		-1	-1	-1	-1	-1	

Le plateau peut également se déplacer en activant les cases -1. Le château peut alors être décentré sans pour autant sortir du plateau initial.

Pour faciliter le jeu, les positions possibles où vous pouvez placer vos dominos sont indiquées en cours de partie.

## Liste des parties de dominos :

Champ x21	Mer x12	Forêt x16
Champ* x5	Mer* x6	Forêt x6
Prairie x10	Marée x6	Mine x1
Prairie* x2	Marée* x2	Mine* x1
Prairie** x2	Marée** x2	Mine** x3
		Mine*** x1

Les couronnes (\*) seront affichées par des chiffres dans le jeu.