

Queenendomino™



RÈGLES



Bruno Cathala



Cyril Bouquet


blue orange
Hot Games Cool Planet



- ✦ 1 règle du jeu
- ✦ 4 tuiles de départ
- ✦ 4 châteaux en 3D (1 orange, 1 violet, 1 blanc, 1 rouge)
- ✦ 48 dominos (1 face paysage, 1 face numérotée)

Matériel de jeu :

- ✦ 32 tuiles Bâtiments
- ✦ 8 figurines Rois en bois de 4 couleurs (orange, violet, blanc, rouge)
- ✦ 22 Chevaliers (figurines noires)
- ✦ 15 Tours (figurines grises)
- ✦ 42 pièces (12 de valeur 1, 18 de valeur 3, 12 de valeur 9)
- ✦ 1 plateau « bâtisseurs »
- ✦ 1 figurine Reine
- ✦ 1 figurine Dragon
- ✦ 1 carnet de score

Introduction

Vous incarnez un Seigneur en quête de terres pour étendre son Royaume. Champs de blé, lacs, montagnes, villes ... il vous faut tout explorer pour repérer les meilleurs territoires. Mais d'autres Seigneurs convoitent les mêmes terres que vous...

But du jeu

Connectez vos dominos pour construire un royaume de 5x5 cases (à 3 ou 4 joueurs) ou de 7x7 cases (à 2 joueurs) en faisant en sorte de marquer le plus de points de victoire, grâce à vos domaines et votre fortune.

Mise en place du jeu

- A** Placez la boîte de jeu comme indiqué sur l'image.
- B** Tous les dominos sont soigneusement mélangés face numérotée visible, puis placés aléatoirement dans l'insert de la boîte de jeu qui constituera la pioche du jeu. **Quel que soit le nombre de joueurs, on jouera avec la totalité des dominos.**
- C** Placez le plateau « bâtisseurs » au centre de la table.
- D** Mélangez soigneusement les 32 tuiles Bâtiments et faites-en une pile face grise visible que vous placez sur l'emplacement qui lui est réservé sur le plateau « bâtisseurs » (pointillés rouges). Ces tuiles présentent : une face grise (bâtiment en cours de construction) et une face rouge (bâtiment terminé)
- E** Prenez les 6 premières tuiles Bâtiments et placez-les faces grises visibles sur les emplacements du plateau « bâtisseurs ». La valeur en dessous de chaque bâtiment indique son coût de construction.
- F** Placez la Reine sur le côté du plateau et le Dragon sur la case grotte.
- G** Placez les Tours, les pièces et les Chevaliers sur le côté du plateau.
- H** Chaque joueur prend une tuile de départ (carrée) et le château de sa couleur. Il place la tuile face visible devant lui et pose son château sur cette tuile.
- I** Chaque joueur prend :
 - ✦ à 2 joueurs : deux Rois de sa couleur
 - ✦ à 3 et 4 joueurs : un Roi de sa couleur
- J** Chaque joueur prend aussi dans la réserve un Chevalier et un total de 7 en pièces. Il les place devant lui.

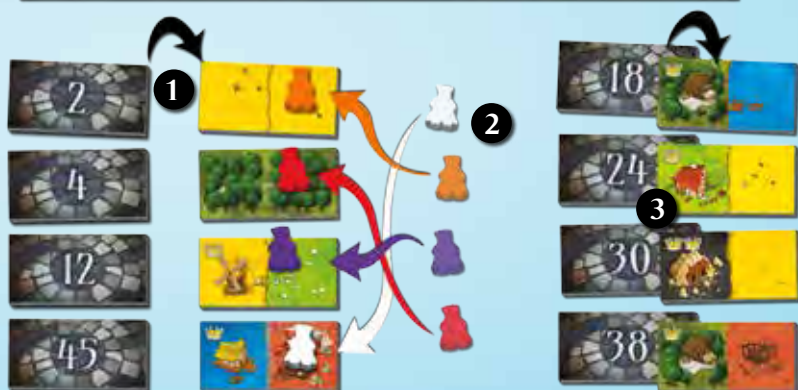


Puis :

❶ Prenez les 4 premiers dominos de la pioche et disposez-les en ligne à côté du plateau « bâtisseurs », face numérotée visible. Ces dominos doivent toujours être rangés par ordre croissant (le plus petit nombre du côté du plateau). Puis retournez-les du côté paysage.

❷ Un joueur prend les Rois dans sa main, les mélange et les sort un par un. Lorsque votre Roi apparaît, placez-le sur un domino libre de la ligne (le premier roi n'est pas obligé de prendre le premier domino de la ligne, libre à vous de choisir celui qui vous intéresse). Il ne peut y avoir qu'un seul Roi par domino.

(À 2 joueurs, révélez au hasard un premier roi, le joueur dont c'est la couleur place son roi sur le domino de son choix, puis le second joueur place ses 2 rois sur 2 des 3 dominos restants, le roi restant du premier joueur est placé sur le dernier domino libre.)



Dans cet exemple, le joueur blanc a été révélé en premier, il choisit de se positionner sur le 4^e domino de la ligne, le joueur orange est le second à être révélé, il se place sur le 1^{er} domino. Le violet arrive en troisième, il décide de prendre le 3^e domino. Enfin, le joueur rouge étant dernier, il n'a pas le choix, il se place sur le 2nd domino.

❸ Lorsque tous les rois ont été placés, formez une nouvelle ligne de dominos comme indiqué en ❶ avec les 4 premiers dominos de la pioche.

Tour de jeu

L'ordre du tour de jeu est déterminé par la position des Rois sur la ligne de dominos :

Le joueur dont le Roi est placé sur le 1^{er} domino de la ligne (le plus proche du plateau « bâtisseurs ») commence : il effectue les actions suivantes, dans l'ordre indiqué (Seules les actions A et E, en gras, sont obligatoires. Les autres sont facultatives) :

A - Ajouter le domino sélectionné dans son royaume en respectant les règles de connexion.

B - Envoyer un ou deux Chevaliers percevoir l'impôt.

C - Construire un bâtiment.

D - Payer le Dragon pour détruire un bâtiment.

E - Sélectionner un nouveau domino dans la nouvelle ligne.

Puis c'est au joueur placé sur le second domino d'effectuer ses actions, et ainsi de suite jusqu'à terminer par le joueur placé sur le dernier domino.

À 2 joueurs, chacun effectuera deux fois les actions de A à E, une fois pour chacun de ses Rois.

A - (obligatoire) Ajouter le domino sélectionné dans son royaume en respectant les règles de connexion :

Pour pouvoir poser son domino, le joueur doit respecter 2 règles :

♦ *La règle de connexion* : Le domino doit être connecté à un autre domino en faisant correspondre au minimum 1 paysage (horizontalement ou verticalement uniquement). La tuile de départ peut être considérée comme un joker, n'importe quel paysage peut être connecté à cette tuile.

♦ *La règle de superficie* : Tous les dominos doivent tenir dans un espace de 5x5 cases (3 ou 4 joueurs) ou 7x7 cases (2 joueurs).



Attention : 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 (il n'est pas autorisé de défausser un domino qui aurait pu être ajouté au royaume dans le respect des règles ci-dessus). Bien anticiper est donc un point clé pour pouvoir avoir un Royaume complet en fin de partie.

B - (facultatif) Envoyer 1 ou 2 Chevaliers percevoir l'impôt :

Si vous possédez encore au moins 1 Chevalier dans votre réserve (vous démarrez la partie avec 1 Chevalier de base, mais vous pourrez en obtenir d'autres en construisant vos bâtiments), juste après avoir connecté votre domino à votre royaume, vous pouvez choisir de percevoir l'impôt :

♦ Placez 1 Chevalier de votre réserve sur une case du domino que vous venez de placer.

- ◆ Recevez immédiatement une valeur de pièces d'un montant égal au nombre de cases du domaine dans lequel a été placé le Chevalier.
- ◆ Ce Chevalier restera sur cette case jusqu'à la fin de la partie. Il est possible de placer jusqu'à 2 Chevaliers dans le même tour de jeu (un sur chaque case du domino). Il est possible de placer des Chevaliers dans un domaine dans lequel d'autres sont déjà présents.

C - (facultatif) Construire un bâtiment :

Vous ne pouvez construire un bâtiment que si vous disposez d'au moins une case ville encore en chantier, peu importe que cette case

ait été ajoutée à votre royaume ce tour-ci ou un tour précédent. Choisissez un bâtiment encore disponible parmi ceux présents sur le plateau « bâtisseurs » (les bâtiments de la pioche ne sont pas disponibles). Payez à la banque la somme indiquée sous le bâtiment choisi. Ajoutez ce bâtiment sur la case chantier que vous souhaitez construire en le plaçant face rouge visible.

Lorsqu'un bâtiment est construit, son emplacement sur le plateau « bâtisseurs » est laissé vide, jusqu'à ce que tous les joueurs aient terminé leur tour.

Les bâtiments

Coin supérieur gauche : Effets immédiats

En haut à gauche, certains bâtiments possèdent, sur leur face grise, une icône indiquant un effet obtenu immédiatement au moment où le bâtiment est construit:



Prenez le nombre de Chevaliers indiqué et ajoutez-les à votre réserve personnelle. Ils pourront être utilisés pour prélever l'impôt dès votre prochain tour.



Placez le nombre de Tours indiqué sur le bâtiment construit. Dès que vous devenez le joueur possédant le plus grand nombre de Tours (même à égalité avec un adversaire), la Reine rejoint votre Royaume.

La Reine : Lorsqu'elle est dans votre royaume, toutes vos acquisitions de bâtiment vous coûtent 1 pièce de moins. En fin de partie, le joueur qui l'accueille dans son royaume la place sur son plus grand domaine (le plus grand ensemble de cases adjacentes du même type : prairie, champ, forêt, rivière, marais, montagne et ville). Elle compte alors pour une couronne supplémentaire.



Coin inférieur gauche : Effets en cours de partie

En bas à gauche, certains bâtiments possèdent un encadré indiquant un effet supplémentaire s'appliquant sur toute la durée de la partie, une fois le bâtiment construit. Cet encadré est présent sur les deux faces du bâtiment.



À chaque fois que vous prélevez l'impôt, recevez EN PLUS une valeur de pièces d'un montant égal au nombre de Chevaliers que vous possédez (royaume + réserve).



À chaque fois que vous prélevez l'impôt, recevez EN PLUS une valeur de pièces d'un montant égal au nombre de Tours que vous possédez dans votre Royaume.

Coin supérieur droit : Les couronnes

En haut à droite, certains bâtiments possèdent une icône de Couronne. Lorsque c'est le cas, cette icône est rappelée sur les deux faces du bâtiment.



En fin de partie, chacun de vos domaines de ville vous rapportera autant de points que son nombre de cases multiplié par le nombre de couronnes présentes dans ce domaine.



Face du bâtiment en cours de construction



Face du Bâtiment terminé



Autre exemple de Bâtiment terminé

Coin inférieur droit : Valeur du Bâtiment en fin de partie

En bas à droite, certains bâtiments possèdent une icône indiquant les Points de Victoire qu'ils rapportent en fin de partie. Lorsque c'est le cas, cette icône est rappelée sur les deux faces du bâtiment.



En fin de partie, marquez le nombre de points indiqué.



En fin de partie, marquez **2 points pour chaque Domaine** du type indiqué, quel que soit son nombre de cases et son nombre de couronnes.



En fin de partie, marquez **1 point pour chaque Tour** que vous possédez dans votre Royaume.



En fin de partie, marquez **1 point pour chaque Chevalier** en votre possession (royaume + réserve).

D - (facultatif) Payer le Dragon pour détruire un bâtiment :

Vous ne pouvez effectuer cette action QUE lorsque le Dragon est encore dans sa grotte ET que la Reine n'est pas dans votre royaume.

Choisissez n'importe quel bâtiment présent sur le plateau « bâtisseurs ». Payez une pièce de valeur 1 à la banque. Puis détruisez le bâtiment : la tuile est retirée du jeu et ne pourra plus être construite. Placez la figurine Dragon à la place du bâtiment détruit.



Le Dragon n'est utilisable que par un joueur, lors de chaque tour. Si vous souhaitez accéder à ses pouvoirs, autant jouer en premier !

E - (obligatoire) Sélectionner un domino dans la nouvelle ligne :

Prenez votre pion Roi et placez-le sur le domino de votre choix pour le tour prochain.

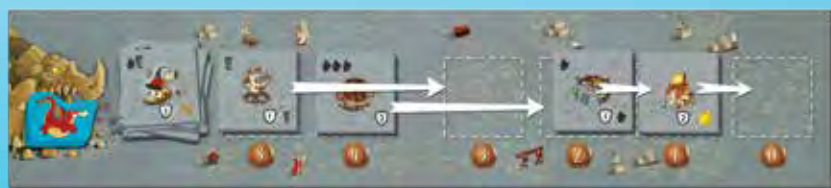


Une fois que TOUS les joueurs ont terminé leurs actions de A à E, préparez le tour de jeu suivant :

- ♦ Le Dragon retourne dans sa grotte.



- ♦ Sur le plateau « bâtisseurs », faites glisser les bâtiments non construits afin qu'ils occupent les emplacements de construction les moins chers. Puis remplissez les cases vides avec les premiers bâtiments de la pioche.



- ♦ Formez ensuite une nouvelle ligne de dominos (après avoir définitivement retiré du jeu le domino non sélectionné dans le cas des parties à 3 joueurs).

Un nouveau tour de jeu peut commencer.



La partie dure donc 12 tours, quelque soit le nombre de joueurs, permettant ainsi de voir passer tous les dominos présents dans le jeu.

Fin du jeu

Lorsque les derniers dominos sont placés en ligne, les joueurs jouent un dernier tour en effectuant que les phases A à D.

Chaque joueur devrait avoir devant lui un territoire de 5x5 cases (pour 3 ou 4 joueurs) ou 7x7 cases (à 2 joueurs).

Certains royaumes peuvent être incomplets si le joueur a été obligé de défausser des dominos - voir plus haut.

Le joueur possédant la Reine ne doit pas oublier de la placer dans son domaine de plus grande surface (villes comprises), où elle va compter comme une couronne supplémentaire.

Chacun va calculer les points de victoire de son royaume de la façon la suivante :

- ♦ **Fortune** : 1 point de victoire par tranche de 3 pièces (exemple, pour un total de pièces d'une valeur de 8 vous marquez 2 points).
- ♦ **Domaines de base** (Blé, Forêt, Lac, Prairie, Marais, Montagne) : Un royaume est constitué de différents DOMAINES (groupe de cases connectées du même type de paysage).

Chaque domaine rapporte autant de points de victoire que son NOMBRE DE CASES multiplié par le NOMBRE DE COURONNES présentes sur le domaine.

Il peut y avoir plusieurs domaines du même type de paysage dans un même royaume.

Un domaine sans couronne ne rapporte rien.

Pour chaque type de domaine, reportez vos points sur la case correspondante du carnet de score.

♦ Domaines spéciaux, les Villes :

Pour ne pas se tromper lors du calcul des points relatifs aux villes, le mieux est de le faire avec méthode :

Prenez vos bâtiments un par un, et retirez-les de votre royaume au fur et à mesure que vous additionnez leurs points de victoire.

Reportez la valeur totale obtenue sur la case correspondante du carnet de score.

Chaque joueur additionne l'ensemble de ses points dans la case finale du carnet, le résultat de cette addition lui donne son score final. Le joueur qui a le plus haut score gagne la partie. (Un exemple de décompte est présenté page suivante.)

En cas d'égalité, le joueur qui a construit le domaine le plus étendu (plus grand nombre de cases d'un même type adjacentes), remporte la partie.

Si les joueurs n'arrivent toujours à se départager de cette façon, ils se partagent la victoire.



Variantes et modes de jeu

❖ Mode de jeu « Royal Wedding » :

Si vous possédez les jeux Kingdomino ET Queendomino vous avez accès à 3 modes de jeu supplémentaires :

Quel que soit le mode de jeu choisi, préparez les dominos des deux boîtes comme d'habitude, chacune contenant SES dominos (leur dos n'a pas la même couleur).

Les règles de sélection et de pose des dominos restent exactement les mêmes.

La première ligne de dominos sera toujours issue de la boîte de Queendomino.

La suivante sera issue de celle de Kingdomino.

Et ainsi de suite en alternant les deux boîtes.



❖ En individuel :

♦ À 3 ou 4 joueurs, construisez des royaumes de 7x7 cases. À 3 joueurs, à la fin de chaque tour, défaussez le domino non sélectionné avant de constituer la prochaine ligne.

♦ À 5 ou 6 joueurs, construisez des royaumes de 5x5 cases ! Au début de chaque tour, constituez une ligne de 8 dominos. À la fin de chaque tour, défaussez les dominos non sélectionnés avant de constituer la prochaine ligne.

❖ En équipe :

On peut jouer de 6 à 8 joueurs en équipes de 2.

Avant la partie, les joueurs constituent des équipes de 2 joueurs soit par affinité, soit par tirage au sort. Il est recommandé que les partenaires soient assis côte à côte.

Chaque joueur possède son roi de sa propre couleur. Mais il n'y a qu'un seul château fort par équipe. De même, chaque équipe ne possède qu'un seul chevalier et un total de 7 en pièces.

Les joueurs de chaque équipe peuvent se concerter sur leurs choix. Mais en cas de désaccord chacun est libre du choix de la sélection de son domino, de l'endroit où il le place dans le royaume commun, ainsi que d'utiliser ou non les chevaliers et l'argent de la réserve commune.

Le jeu se déroule ensuite normalement avec les modifications suivantes :

♦ La première ligne de dominos sera toujours issue de la boîte de Queendomino. La suivante sera issue de celle de Kingdomino. Et ainsi de suite en alternant les deux boîtes.

♦ À chaque tour, les lignes de dominos sont constituées de 8 dominos (à 6 joueurs, à la fin de chaque tour, on défaussera les dominos non sélectionnés avant de constituer la prochaine ligne).

♦ Les 2 joueurs d'une même équipe construisent un royaume commun de 7x7 cases.

Exemple de décompte des points

Dans cet exemple,

1 Décompte des pièces :

Le joueur a des pièces d'une valeur totale de 11, cela lui rapporte donc 3 points.

2 Les couronnes :

- ♦ les champs de blé rapportent 3 points (3 cases x 1 couronne)
- ♦ les forêts 3 points (2 cases x 1 couronne + 1 case x 1 couronne)
- ♦ les rivières 6 points (3 cases x 2 couronnes)
- ♦ les prairies rapportent 16 points (4 cases x 4 couronnes, la Reine – obtenue car c'est ce joueur qui possède le plus de tours – compte comme une couronne supplémentaire)
- ♦ les marais rapportent 1 point (1 case x 1 couronne)
- ♦ les montagnes rapportent 12 points (3 cases x 4 couronnes)
- ♦ Les villes ne rapportent aucun point dans cet exemple, car aucune d'entre elles ne contient de couronne.

3 Les bâtiments :



♦ la scierie, le joueur gagne 2 points par domaine de forêt distinct : 6 points (3 domaines distincts x 2 points)



♦ l'église rapporte 2 points par domaine de ville distinct, donc 8 points (4x2)



♦ le château ambulant rapporte 1 point par tour : donc 3 points

♦ enfin, la grande taverne rapporte 2 points, la statue 5, et la tour de garde 3. pour un total de 10 points.

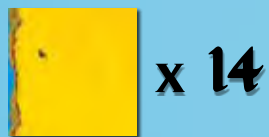


	Joueur blanc	Joueur orange
1	3	
2	3	
3	3	
4	6	
5	16	
6	1	
7	12	
8	0	
9	6	
10	8	
11	3	
12	0	
13	10	
Total	71	

Le total de point s'élève donc à 71 points.



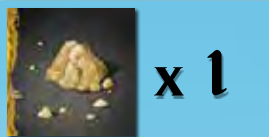
Queendomino™



x 14



x 8



x 1



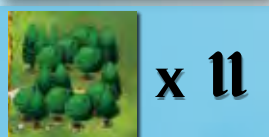
x 5



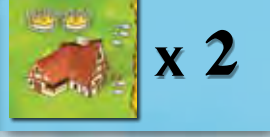
x 2



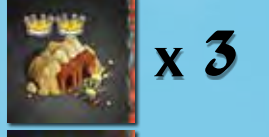
x 1



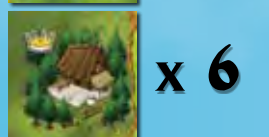
x 11



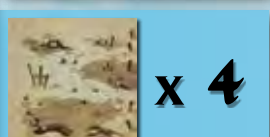
x 2



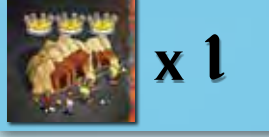
x 3



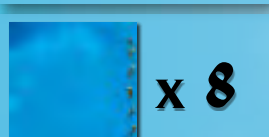
x 6



x 4



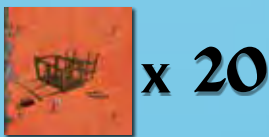
x 1



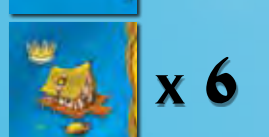
x 8



x 2



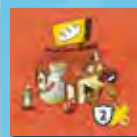
x 20



x 6



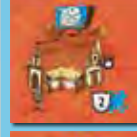
x 2



La Boulangerie
x 2



La Scierie
x 2



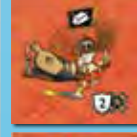
La Poissonnerie
x 2



La Filerie
x 2



L'École de Magie
x 2



La Fonderie
x 2



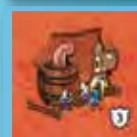
L'Église
x 2



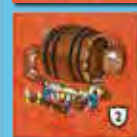
x 1
Le Coffre-fort



x 1



La Petite Taverne
x 2



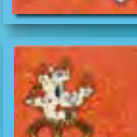
La Grande Taverne
x 1



La Tour de Garde
x 2



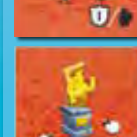
Le Château Fort
x 1



Le Château Ambulant
x 2



Le Camp
d'entraînement
x 2



La Statue
x 3



La Tour de la Reine
x 3



© 2017 Blue Orange. Queendomino et Blue Orange sont des marques de Blue Orange. Made in China. Designed in France. www.blueorangegames.eu

Queendomínio™



RULES



Bruno Cathala



Cyril Bouquet

blue orange™
Hot Games Cool Planet



- ✦ Illustrated rules
- ✦ 4 starting tiles
- ✦ 4 3D Castles (1 orange, 1 purple, 1 white, 1 red)
- ✦ 48 dominoes (1 landscape side, 1 numbered side)

Contents:

- ✦ 32 Building tiles
- ✦ 8 king meeples in 4 colors (2 orange, 2 purple, 2 white, 2 red)
- ✦ 22 Knights (black meeples)
- ✦ 15 Towers (grey meeples)
- ✦ 42 coins (12 worth 1, 18 worth 3, 12 worth 9)
- ✦ 1 "Builders" board
- ✦ 1 Queen meeple
- ✦ 1 Dragon Meeple
- ✦ 1 score pad

Introduction

You are a Lord seeking new lands to expand your Kingdom. You must explore all the wheat fields, lakes, mountains and towns in order to spot the best territories. But be careful, as some other Lords are also coveting these lands...

Object of the game

Cleverly connect your dominoes in order to build your kingdom in a 5x5 grid (3 to 4 players) or a 7x7 grid (2 players) all the while scoring the most victory points with your territories and your wealth.

Set up

STEP 1

- Position the box as pictured.
- All dominoes are thoroughly shuffled, numbered side up, before being randomly placed in the box insert to form the draw pile of the game. **All the dominoes will be used regardless of the number of players in the game.**
- Place the "Builders" board in the center at the table.
- The 32 Building tiles are thoroughly shuffled and placed, grey face up, in a pile, on the spot reserved for it on the "Builders" board (red dots).
- Turn the first 6 Building tiles over and place them, grey face up, on the allocated spots on the "Builders" board. The construction cost is indicated below each building.
- Place the Queen on the side of the board and the Dragon on the Cave Square.
- Place the Towers, Coins and Knights on the side of the board.
- Each player takes a starting tile (a square) and the castle of their color. They place a tile, face up, in front of them and then place the castle on it.
- Each player takes:
 - ✦ 2-player games: two kings of their color,
 - ✦ 3- and 4-player games: one king of their color.
- Each player also draws one Knight and get a total of 7 in coins and places them in front of them.

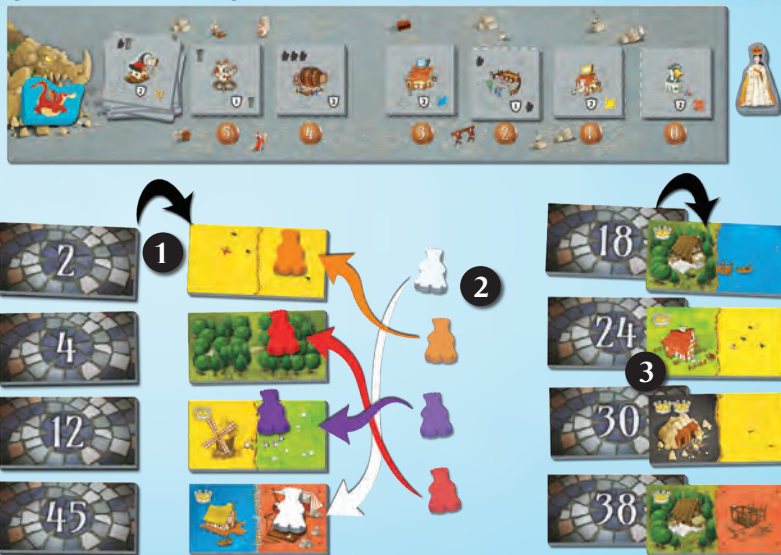


STEP 2

1 Take the first four dominoes in the draw pile and display them in a line next to the “Builders” board, numbered side up. These dominoes must be displayed in the ascending order (the lowest number is always placed next to the board). Finally, turn them on the landscape side.

2 One player takes all the kings in one hand, shuffles them and pulls them out one by one. When your king appears, place it on an empty domino in the line (the first king is free to take any domino of interest in the line, not necessarily the first one). There can be only one king on each domino.

(In a 2-player game, one king is drawn randomly. The player whose color it is can place it on a chosen domino. Then it is the second player's turn to place 2 kings, before the first player can place his last king on the remaining domino).



In this example, the white king is drawn first, and placed by choice on the fourth domino in the line; the orange king, second drawn, is placed on the first domino. Then the purple king, drawn third, takes place on the third domino. As only the second domino is left free, the player with the red king is forced to take that place.

3 Once all the kings have found their place, form a new line, as you previously did, by drawing the next 4 dominoes from the pile in the box.

Playing the game

The playing order is determined by the positions of the kings on the dominoes line:

if your king is placed on the first domino of the line (the one nearest to the “builders” board), you start. You must take the following actions, in the outlined order (Note that only actions A and E are mandatory. The rest are optional):

A - Add the chosen domino to your territory according to connection rules

B - Send 1 or 2 knights to collect tax

C - Construct a building

D - Bribe a Dragon into burning down a main building

E - Choose a new domino in the new line by placing your king on it

Then, it is the turn of the player whose king is on the second domino to take these actions, and so on until the player posted on the last domino has played.

(In a 2-player game, each player will take actions A and E twice, once for each of their kings).

A - (Mandatory) Add the chosen domino to your territory according to connection rules:

In order to place down your domino, you must follow 2 rules:

- ♦ *The connection rule:* the domino must be connected to another domino matching at least 1 of its landscapes (horizontally or vertically only). The starting domino can be considered as a wild domino, any landscape can be connected to this domino.
- ♦ *The surface rule:* All your dominoes must fit in a 5x5 grid (3- and 4-player) or a 7x7 grid (2 player).



Important: Any time you cannot add a domino to your territory according to those rules, it will be discarded and you will not get points for it (you are not allowed to discard a domino if it could have been of use according to those same rules).

Anticipation skills are crucial if you want your Kingdom to be complete at the end of the game.

B - (Optional) Send 1 or 2 knights to collect tax:

If you still have knights (one given to you at the start the game plus those you may have claimed when constructing buildings) you may choose to collect tax right after connecting your domino to your kingdom:

- ♦ take a knight from your Guard and place it on the domino you just put down,
- ♦ immediately collect a coin value equal to the number of squares in the territory your knight was just placed on,
- ♦ the knight will stay on this square until the end of the game.

You may place up to 2 knights during a round of game (one on each square of the domino).

You may place a knight on a territory where other knights have been placed in the course of previous rounds.

C - (Optional) Construct a Building:

You need to have at least 1 "Town" square still in construction in order to construct a building, whether this is a square that was added to your territory during a previous round or the current one.

- ◆ Choose a building still available on the "builders" board (you cannot take one in the draw).
- ◆ Pay the bank the price listed for the chosen building.
- ◆ Add this building to the construction site of your choice, red side up.

When a building is constructed, it leaves an empty spot on the "Builders" board for the duration of the round.

Buildings

Upper left corner: Immediate effects

On the grey side of some of the Building tiles, a picture on the upper left corner indicates which immediate effect the construction of this building will bring:



Take the number of knights indicated on the tile and add them to your personal guard. You may use them to collect tax as soon as your next turn.



Place the number of Towers indicated on the tile on the building you are constructing. As soon as your Kingdom has acquired the most Towers (even in the case of a tie with another player), the Queen rejoins it.

The Queen: When the Queen joins your Kingdom, it lowers your building cost by 1 coin. At the end of a game, if you are the one to host her in your kingdom, you will place her on your most expansive territory (the largest set of same-type connecting squares: prairies, fields, forest, lake, marsh, mountain and town). She then counts as one extra crown.



Lower left corner: Effects active during a game

On the Lower left corner of some of the Building tiles, an additional effect indicated in a box applies during the whole game, once the building is constructed. This box is visible on both sides of the tile.



Each time you collect tax, you immediately collect an ADDITIONAL coin value equal to the number of knights in your possession (kingdom and guard).



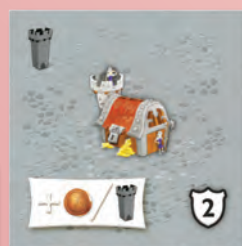
Each time you collect tax, you immediately collect an ADDITIONAL coin value equal to the number of Towers you have in your Kingdom.

Upper right corner: Crowns

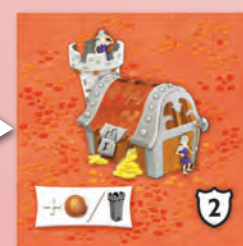
A picture of a crown is on the upper right corner of some of the Building tiles. In that case, it appears on both sides of the tile.



At the end of the game, each of your Town territories will be worth as much as the number of squares times the number of crowns in this territory.



Side showing a building in construction



Side showing a building completed



Another example of a completed building

Lower right corner: Value of a building at the end of a game

On some of the Building tiles, a picture indicates the number of Victory points they bring at the end of a game. In that case, it appears on both sides of the tile.



At the end of the game, write down the number of points it indicates.



Separate Territory points: You score 2 points for each separate territory in your kingdom at the end of the game, whatever the number of squares and crowns you own.



Tower points: you score 1 point for each tower in your kingdom at the end of the game.



Knight points: You score 1 point for each knight in your kingdom at the end of the game (Kingdom and Guard).

D - (Optional) Bribe a Dragon into burning down a main building:

You can ONLY take this action when the Dragon is still hiding in its cave AND the Queen is not in your Kingdom.

- ◆ Choose any building still available on the “builders” board.
- ◆ Pay the bank one coin.
- ◆ Burn down the building: the tile is then withdrawn from the game and this building will never rise.
- ◆ Put the Dragon Meeple in place of the burnt building.



Only one player per round can use the dragon. You should play first to profit from its powers!

E - (Mandatory) Choose a new domino in the new line by placing your king on it:

Take your king meeple and place it on the domino of your choice, ready for the next round.



Once all the players have taken their actions from A to E, get ready for the next round:

- ◆ Send the dragon back to its cave.



- ◆ Slide the buildings remaining on the “builders” board towards the cheapest spots, and fill up the emptied spots with the first buildings from the draw.



- ◆ Form a new dominoes line (after permanently setting aside the domino left in case of a 3-player game) : take the first four dominoes in the draw and display them in a line next to the “Builders” board, numbered side up - these dominoes must always be displayed in the ascending order (the lowest number placed next to the board). Finally, turn them on the landscape side.

A new round can then start.



A game will therefore take 12 rounds, whatever the number of players, and go through all the dominoes in the box.

End of the game

When the last dominoes are lined up, the players will take a last turn but they will only take actions A to D.

Each player should have in front of them a 5x5 grid (for 3 to 4-player game) or a 7x7 grid (for 2-player game).

Some kingdoms may not be complete if a player was forced to discard any domino (see above).

If you are the player hosting the Queen, you should not forget to place her on your most expansive territory (towns included), where she will count as an extra crown.

Then each player will calculate their Victory points for their kingdom in the following way:

- ◆ **Wealth**: 1 victory point for 3 coins. Check all points in the corresponding box on the score pad.
- ◆ **Basic territories** (Wheat - Forest - Lake - Marsh - Mountain): A kingdom is composed of different TERRITORIES (groups of connected squares of the same type of landscape). Each territory will give you as many victory points as the

NUMBER OF SQUARES multiplied by THE NUMBER OF CROWNS appearing on this territory.

You can have multiple territories with the same type of landscape in the same kingdom.

A territory without a crown will give you no points.

Check your points in the corresponding box on the score pad for each type of territory.

◆ **Special territories, Towns :**

It is easier to use a method to avoid errors when counting points related to towns:

Pull your buildings from your kingdom one by one, adding victory points as you go along.

Check your points total in the corresponding box on the score pad. Each player will add the total of their points in the last box of the pad, giving them their final score.

The player with the highest score wins the game.

(An example of score counting is displayed next page.)

In case of a tie, the player with the most expansive territory (the highest number of the same type of squares connecting together) wins the game.

If there is still a tie, the players share the victory.



Variations and playing versions

❖ **The "Royal Wedding" versions:**

If you own both a Kingdomino and a Queendomino game, it is possible for you to play 3 more versions of the game:

Whichever version you choose to play, prepare the dominoes from both boxes as usual, each box keeping its own dominoes (the back of the dominoes are not the same color).

The rules for selecting and setting down the dominoes are the same.

The first line of dominoes will always come from the Queendomino box.

The next one will be taken from the Kingdomino box.

And so forth, you keep alternating the two boxes.

❖ **Individually:**

◆ In a 3 to 4-player game, build 7x7 grids! With 3 players, discard the remaining domino at the end of each round, and then form a new line.

◆ In a 5 to 6-player game, build 5x5 grids! At the beginning of each round, form a line of 8 dominoes. At the end of each round, discard the remaining dominoes and form a new line of 8 dominoes.

❖ **As a team:**

6 to 8 players can play in 2-player teams

Before each game, players decide on 2-player teams according to affinities, or by tossing. Team members should sit side by side.

Each player has a king of their own color but there is only one castle per team. Also each team has only one knight and gets a total of 7 in coins.

Within each team, players can consult each other on their choices. However, in case of a disagreement, each player is free:

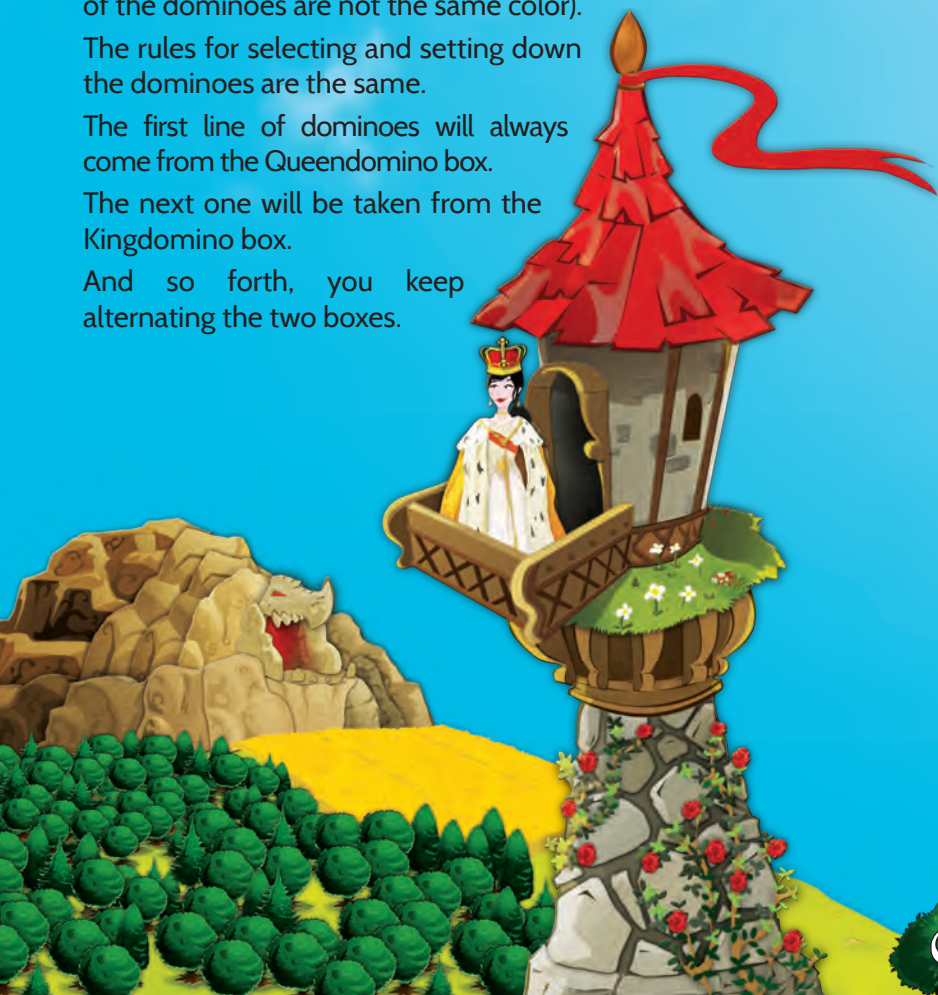
- in their choice of domino and its placement in the shared kingdom,
- to use or not the knights and coins in reserve for the kingdom.

The game then plays normally except for the following changes:

◆ The dominoes in first line formed will always come from the Queendomino box. The next one from the Kingdomino box and so on alternating boxes.

◆ Each round, the lines are made of 8 dominoes (in a 6-player game, the dominoes left unplayed at the end of each round will be discarded before a new line is formed).

◆ The 2 players in each team build a 7x7 grid Kingdom together.



Example of Points counting

In this example,

1 Coins counting:

The player has 11 coins and therefore scores 3 points.

2 The Crowns:

- ◆ Fields bring 3 points (3 squares x 1 crown)
- ◆ Forests 3 points (2 squares x 1 crown + 1 square x 1 crown)
- ◆ Lakes 6 points (3 squares x 2 crowns)
- ◆ Prairies bring 16 points (4 squares x 3 crowns, and, as the player with the most towers has the Queen which is positionned on the largest territory, the Queen therefore counts as an extra crown)
- ◆ Marshes bring 1 point (1 square x 1 crown)
- ◆ Mountains bring 12 points (3 squares x 4 crowns)
- ◆ Towns do not count as territories, as the Queen's tower is not built.

3 Buildings:



- ◆ the Sawmill: the player wins 2 points per separate forest territory : 6 points (3x2),

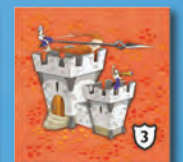


- ◆ the Church brings 2 points per separate town territory, so 8 points (4x2),



- ◆ the Travelling Castle brings 1 point per tower, thus 3 points,

- ◆ finally, the Big Tavern brings 2 points, the Statue 5, and the Guardtower 3, for a total of 10 points.



	Joueur blanc	Joueur orange
1	3	3
2	3	3
3	3	3
4	6	6
5	16	16
6	1	1
7	12	12
8	0	0
9	6	6
10	8	8
11	3	3
12	0	0
13	0	0
14	10	10
TOTAL	71	71

The point total is therefore 71.



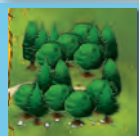
Queendomino™



x 14



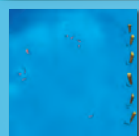
x 5



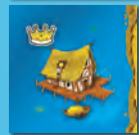
x 11



x 6



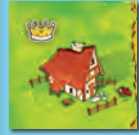
x 8



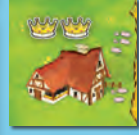
x 6



x 8



x 2



x 2



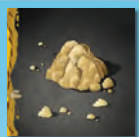
x 4



x 2



x 2



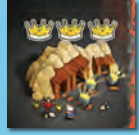
x 1



x 1



x 3



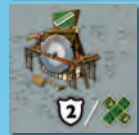
x 1



x 20



The Bakery
x 2



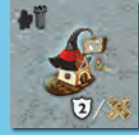
The Sawmill
x 2



The Fishmonger's
x 2



The Weaving shop
x 2



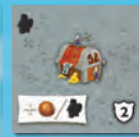
The Magic school
x 2



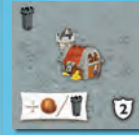
The Foundry
x 2



The Church
x 2

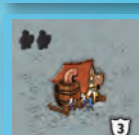


x 1



The Safe

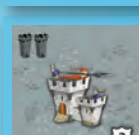
x 1



The Small Tavern
x 2



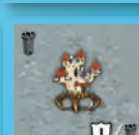
The Big Tavern
x 1



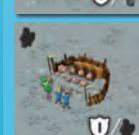
The Guardtower
x 2



The Fortified Castle
x 1



The Travelling Castle
x 2



The Training camp
x 2



The Statues
x 3



The Queen's
Tower
x 3



© 2017 Blue Orange. Queendomino and Blue Orange are trademarks of Blue Orange.
Made in China. Designed in France.
www.blueorangegames.eu

Queendomínio™



REGELN



Bruno Cathala



Cyril Bouquet

blue orange™
Hot Games Cool Planet



- ♦ 1 Spielregel
- ♦ 4 Startplättchen
- ♦ 4 3D-Schlösser (je 1 in Orange, Violett, Weiß und Rot)
- ♦ 48 Dominosteine (mit Landschafts- und Zahlenseite)

Spielmaterial:

- ♦ 32 Gebäudeplättchen
- ♦ 8 Könige aus Holz (je 2 in Orange, Violett, Weiß und Rot)
- ♦ 22 schwarze Ritter
- ♦ 15 graue Türme
- ♦ 42 Münzen (Werte: 12-mal 1, 18-mal 3, 12-mal 9)
- ♦ 1 Gebäudetableau
- ♦ 1 Queen
- ♦ 1 Drache
- ♦ 1 Wertungsblock

Du bist der Herrscher eines Königreiches und auf der Suche nach Ländereien, um es zu vergrößern. Getreidefelder, Seen, Gebirge, Städte u. v. m. gilt es zu entdecken, um die besten Gebiete zu erschließen. Allerdings erheben auch andere Herrscher Anspruch auf dieselben Ländereien...

Spielziel

Verbinde deine Dominosteine so, dass ein 5x5 (oder im 2er-Spiel 7x7) Felder großes Königreich entsteht, dessen Gebiete und Gebäude dir gepaart mit etwas Geschick und Glück die meisten Prestigepunkte einbringen.

Vorbereitung

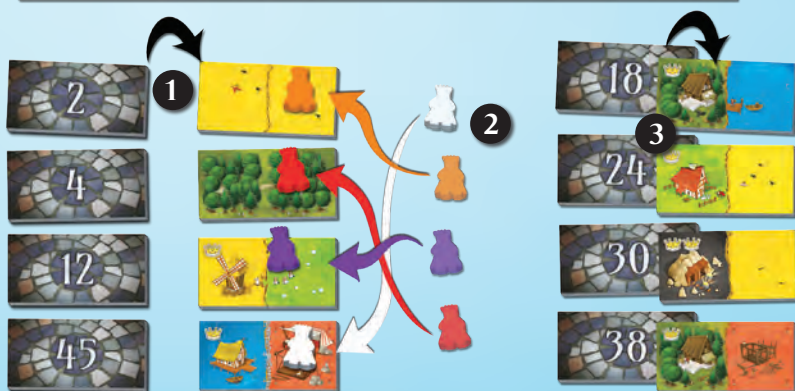
- Die Spielschachtel wird gemäß der Abb. bereitgelegt.
- Alle Dominosteine werden mit der Zahlenseite nach oben gut gemischt und ungeordnet in die Spielschachteleinlage gelegt, die den Vorrat zum Nachziehen bildet. Unabhängig von der Spielerzahl werden immer sämtliche Dominosteine verwendet.
- Das Gebäudetableau wird in der Tischmitte platziert.
- Die 32 Gebäudeplättchen werden sorgfältig gemischt und als verdeckter Stapel mit der grauen Seite nach oben auf den dafür vorgesehenen (rot gestrichelten) Platz des Gebäudetableaus bereitgelegt. Im Bau befindliche Gebäude werden auf der grauen, fertiggestellte Gebäude auf der roten Plättchenseite dargestellt.
- Die obersten 6 grauen Gebäudeplättchen des Stapels werden auf dem Gebäudetableau auf die Felder verteilt. Der unterhalb jedes Gebäudeplättchens angegebene Wert entspricht den jeweiligen Baukosten.
- Die Queen nimmt neben dem Gebäudetableau Platz, und der Drache auf der Drachenhöhle.
- Die Türme, Münzen und Ritter werden ebenfalls neben das Tableau gelegt.
- Jeder Spieler erhält ein Startplättchen und das Schloss in seiner Farbe. Er legt das Plättchen offen vor sich hin und stellt sein Schloss darauf.
- Weiterhin erhält jeder Spieler:
 - ♦ im 2er-Spiel: beide Könige seiner Farbe.
 - ♦ im 3er- oder 4er-Spiel: 1 König seiner Farbe.
- Außerdem bekommt jeder Spieler aus dem allg. Vorrat 1 Ritter sowie 7 Münzen und legt sie offen vor sich bereit.



1 Entnehmt dem Vorrat 4 Dominosteine und legt sie mit der Zahlenseite nach oben neben dem Gebäudetableau untereinander aus. Diese Dominosteine werden immer in aufsteigender Reihenfolge sortiert, beginnend mit der niedrigsten Zahl, die am nächsten zum Tableau platziert wird. Dreht die Dominosteine nun auf die Landschaftsseite um.

2 Ein Spieler mischt alle Könige verdeckt in seinen Händen und lässt einen nach dem anderen herausfallen. Ein zum Vorschein gekommener König wird sofort von seinem Besitzer auf einen beliebigen freien Dominostein gestellt (d. h. der erste herausgefallene König muss nicht auf den ersten Dominostein gestellt werden). Auf jedem Dominostein darf nur genau 1 König stehen.

Im 2er-Spiel wird zufällig 1 König gezogen, dessen Spieler ihn auf einem Dominostein seiner Wahl platziert. Anschl. wählt der andere Spieler 2 der verbleibenden 3 Dominosteine aus und stellt seine Könige darauf. Der zweite König der zuerst gezogenen Farbe wird auf den übrig gebliebenen Dominostein gesetzt.



Beispiel: Spieler Weiß wird zuerst gezogen und stellt seinen König auf den 4. Dominostein. Orange wird Zweiter und wählt den 1. Dominostein. Anschl. folgt Violett und besetzt den 3. Dominostein. Als Letztem bleibt Rot keine Wahl mehr und setzt seinen König auf den verbliebenen 2. Dominostein.

3 Wurden alle Könige eingesetzt, wird eine neue Dominostein-Reihe gebildet (siehe **1**).

Spielrunde

Die Spielerreihenfolge wird durch die Königsposition in der Dominostein-Reihe ermittelt.

Der Spieler, dessen König auf dem 1. Dominostein (direkt neben dem Gebäudetableau) steht, beginnt und muss die folgenden Aktionen in der angegebenen Reihenfolge ausführen (die Aktionen A und E sind verpflichtend, während B bis D freiwillig sind):

A - Den besetzten Dominostein in sein Königreich eingliedern.

B - 1 oder 2 Ritter Steuern eintreiben lassen.

C - 1 Gebäude errichten.

D - Den Drachen bestechen, damit er 1 Gebäude des Tableaus zerstört.

E - Seinen König auf einen freien Dominostein der neu gebildeten Reihe setzen.

Anschl. ist der Spieler an der Reihe, dessen König auf dem 2. Dominostein steht, seine Aktionen auszuführen usw. bis hin zum letzten Spieler.

Im 2er-Spiel ist jeder 2-mal an der Reihe: Je König 1-mal mit den Aktionen A bis E.

A - Muss-Aktion: Den besetzten Dominostein in sein Königreich eingliedern:

Hierbei gilt es, die beiden Anlegeregeln zu beachten:

♦ **Anschlussregel:** Entweder an sein Startplättchen angrenzend legen (das wie ein Joker zählt, und an das jede beliebige Landschaftsart angelegt werden darf), oder an einen anderen Dominostein so anlegen, dass mind. 1 gleiche Landschaftsart (waagrecht oder senkrecht) angrenzt.

♦ **Flächenregel:** Alle Dominosteine eines Königreiches müssen in ein 5x5 Felder großes Raster passen (bzw. 7x7 Felder im 2er-Spiel).



Ausnahme: Kann keine der beiden Anlegeregeln berücksichtigt werden, darf der Dominostein nicht angelegt werden sondern wird aus dem Spiel entfernt. (Ein passender Dominostein darf nicht freiwillig entfernt sondern muss ins Königreich eingegliedert werden.) Der Schlüssel zum Erfolg besteht folglich darin, weise voranzuplanen, um ein möglichst vollständiges Königreich zu erschaffen.

B - Kann-Aktion: 1 oder 2 Ritter Steuern eintreiben lassen:

(Zu Spielbeginn startet jeder Spieler mit 1 Ritter und kann durch Gebäudebau weitere anwerben.)

Besitzt der Spieler unmittelbar nach dem Eingliedern eines Dominosteins noch mind. 1 Ritter in seinem Vorrat, darf er Steuern eintreiben:

♦ Dazu wird 1 Ritter des eigenen Vorrats auf 1 Feld des soeben angelegten Dominosteins gesetzt.

- ♦ Die Steuereinkünfte in Münzen entsprechen der Anzahl der Felder des zusammenhängenden Gebietes, in das der Ritter gesetzt wurde.
- ♦ Der Ritter verbleibt bis zum Ende des Spiels auf diesem Feld. Im selben Spielzug dürfen bis zu 2 Ritter eingesetzt werden (je 1 pro Feld des soeben angelegten Dominosteins). Ritter dürfen auch auf ein freies Feld eines Gebietes gesetzt werden, in dem sich bereits Ritter befinden.

C - Kann-Aktion: 1 Gebäude errichten.

Gebäude können nur dann errichtet werden, wenn der Spieler noch über mind. 1 freies Stadtfeld (Baustelle) verfügt.

Dieses Stadtfeld darf auch bereits in einem früheren Spielzug eingliedert worden sein.

Der Spieler wählt ein Gebäude des Gebäudetableaus und bezahlt die unterhalb davon angegebene Anzahl an Münzen in den Vorrat.

Das errichtete Gebäude wird mit der roten Seite nach oben auf einem beliebigen freien Stadtfeld des Königreiches platziert.

Das frei gewordene Feld des Gebäudetableaus bleibt bis zum Ende der laufenden Runde leer.

Die Gebäude

Links oben: Soforteffekte

Beim Bau eines Gebäudes, das auf der **grauen Seite** links oben ein Symbol aufweist, kommen folgende Soforteffekte zum Tragen:



Nimm die abgebildete Anzahl an Rittern in deinen persönlichen Vorrat. Sie können ab deinem nächsten Spielzug Steuern eintreiben.



Stelle die abgebildete Anzahl an Türmen auf dieses Gebäude. Sobald du die meisten Türme aller Spieler hast (Gleichstand genügt), besucht die Queen dein Königreich.

Die Queen: Befindet sie sich beim Gebäudekauf in deinem Königreich, bezahlst du **1 Münze weniger**.

Ist sie **bei Spielende** in deinem Königreich, wird sie auf dein größtes zusammenhängendes Gebiet (eine der 7 Landschaftsarten wie Weideland, Seen, Städte etc.) gestellt und zählt dort als **1 zusätzliche Krone**.



Links unten: Dauerhafter Vorteil

Manche Gebäude bringen ab dem Zeitpunkt ihrer Fertigstellung bis Spielende dauerhafte Vorteile, die links unten in einem hellen Feld dargestellt werden (auf Vorder- und Rückseite).



Bei jeder Aktion "1 oder 2 Ritter Steuern eintreiben lassen" erhältst du 1- oder 2-mal zusätzl. Münzen in Höhe der Ritteranzahl in deinem Besitz (Königreich + persönl. Vorrat).



Bei jeder Aktion "1 oder 2 Ritter Steuern eintreiben lassen" erhältst du 1- oder 2-mal zusätzl. Münzen in Höhe der Turmanzahl in deinem Königreich.

Rechts oben: Kronen

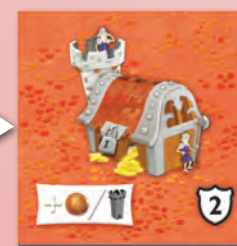
Besitzt ein Gebäude rechts oben Kronen-Symbole, so sind diese auf beiden Plättchenseiten abgebildet.



Bei Spielende werden Stadtgebiete mit Kronen gewertet: Anzahl der zusammenhängenden Stadtfelder mal die Anzahl darin enthaltener Kronen.



Graues Gebäudeplättchen (noch nicht gebaut)



Rotes Gebäudeplättchen (fertiggestellt)



Weiteres fertiges Gebäudeplättchen

Rechts unten: Gebäude-Prestigepunkte bei Spielende

Bringt ein Gebäude bei Spielende Prestigepunkte, ist auf dessen Plättchen rechts unten im Wappen die entsprechende Anzahl (auf Vorder- und Rückseite) angegeben.



Du erhältst die im Wappen angegebenen Prestigepunkte.



Du erhältst **2 Prestigepunkte je Gebiet der angegebenen Landschaftsart** (unabhängig von deren Größe oder Kronenanzahl).



Du erhältst **1 Prestigepunkt je Turm** in deinem Königreich.



Du erhältst **1 Prestigepunkt je Ritter** in deinem Besitz (Königreich + persönl. Vorrat).

D - Kann-Aktion: Den Drachen bestechen, damit er 1 Gebäude des Tableaus zerstört:

Voraussetzung: Der Drache muss sich noch auf der Drachenhöhle befinden und die Queen darf nicht in deinem Königreich sein.

Wähle ein beliebiges auf dem Gebäudetableau ausliegendes Gebäude und bezahle dafür 1 Münze in den Vorrat. Der Drache bewegt sich auf das Feld des ausgewählten Gebäudes und zerstört es. Dazu wird das Gebäudeplättchen in die Schachtel zurückgelegt und kann nicht mehr errichtet werden.



Pro Spielrunde kann der Drache immer nur von 1 Spieler bestochen werden. Je früher du an der Reihe bist, umso höher sind deine Chancen, mit dem Drachen ins Geschäft zu kommen.

E - Muss-Aktion: Seinen König auf einen freien Dominostein der neu gebildeten Reihe setzen:

Setze deinen König auf einen beliebigen freien Dominostein für die nächste Runde.



Haben alle Spieler ihre Aktionen (A-E) ausgeführt, wird die nächste Runde vorbereitet:

♦ Der Drache wird zurück auf die Drachenhöhle gesetzt.



♦ Evtl. Lücken auf dem Gebäudetableau werden geschlossen, indem teurere Gebäude auf die nächstgünstigeren freien Plätze nachrücken und anschl. die verbliebenen (teuersten) Plätze mit den obersten Gebäuden des Gebäudestapels aufgefüllt werden.



♦ (Im 3er-Spiel wird zunächst der übrig gebliebene Dominostein aus dem Spiel entfernt.) Eine neue Dominostein-Reihe wird gebildet, und die nächste Runde kann beginnen.



Unabhängig von der Spielerzahl dauert eine Partie Queendomino 12 Runden, im Rahmen derer alle Dominosteine einmal zur Auswahl stehen.

Spielende

Sobald die letzte Dominostein-Reihe mit Königen besetzt ist, folgt noch eine Schlussrunde, in der jeder Spieler ausschl. die Aktionen A bis D durchführt.

Jeder Spieler sollte nun ein 5x5 Felder großes Königreich vor sich ausliegen haben (bzw. 7x7 Felder im 2er-Spiel).

Manche Königreiche können unvollständig sein, wenn der Spieler Dominosteine ungenutzt ablegen musste (s. o.).

Der Spieler, dessen Königreich von der Queen besucht wird, stellt sie nun auf sein größtes zusammenhängendes Gebiet, wo sie als 1 zusätzl. Krone zählt.

Die Prestigepunkte der Spieler werden folgendermaßen ermittelt:

♦ **Vermögen:** Je 3 Münzen ergeben 1 Prestigepunkt. Die ermittelten Prestigepunkte werden auf dem Wertungsblock im jeweiligen Feld notiert.

♦ **Gebiete (ohne Städte):** Jedes Königreich setzt sich aus verschiedenen Gebieten zusammen, d. h. einer Gruppe verbundener Felder derselben Landschaftsart.

Der Wert eines Gebiets ergibt sich aus der Anzahl seiner Felder multipliziert mit der darin enthaltenen Kronenanzahl.

Innerhalb eines Königreiches kann es mehrere separate Gebiete der gleichen Landschaftsart geben.

Ein Gebiet ohne Krone bringt keine Punkte.

Auf dem Wertungsblock werden die Prestigepunkte nach Landschaftsart aufgeschlüsselt eingetragen.

◆ **Stadtgebiete:**

Damit bei der Wertung der Städte nichts anbrennt, empfiehlt die Queen ausdrücklich:

“So nehmet ein Gebäude nach dem anderen aus Eurem vorzüglichen Königreich, während Ihr Eure Prestigepunkte

ansammelt und deren Gesamtzahl dem Stadtschreiber übermitteln möget.”

Jeder Spieler ermittelt seine Gesamt-Prestigepunkte auf dem Wertungsblock. Der Spieler mit den meisten Prestigepunkten gewinnt das Herz der Queen und damit die Partie.

(Ein Wertungsbeispiel befindet sich auf der Folgeseite.)

Bei Gleichstand gewinnt von den am Gleichstand beteiligten Spielern derjenige mit dem größten (aus den meisten Feldern bestehenden) einzelnen Gebiet.

Ansonsten teilen sich alle beteiligten Spieler den Sieg.



Varianten

❖ **Royal Wedding:**

Verheiratet man Queendomino mit Kingdomino, ergeben sich folgende 3 neuen Spielvarianten.

Egal, welche davon ihr auswählt: die Vorbereitung erfolgt wie oben beschrieben, wobei die Dominosteine separat innerhalb ihrer jeweiligen Schachtel gemischt werden (die Zahlenseiten sind unterschiedlich illustriert).

Das Auswählen und Anlegen von Dominosteinen erfolgt unverändert.

Zu Spielbeginn werden die Dominosteine aus Queendomino entnommen, in der 2. Runde aus Kingdomino, stets abwechselnd.

❖ **Wettstreit der Könige:**

3 oder 4 Spieler können nun **7x7** Felder große Königreiche errichten. Auch 5 oder 6 Spieler können nun gleichzeitig **5x5** Felder große Königreiche errichten. Zieht in dieser Variante immer **8** Dominosteine aus dem jeweiligen Turm. (Entfernt am Ende jeder Spielrunde die nicht ausgewählten Dominosteine aus dem Spiel.)

❖ **Mit vereinten Kräften**

Bildet zu Spielbeginn nach Belieben 2er-Teams. Die jeweiligen beiden Teampartner sollten bevorzugt nebeneinander sitzen, damit sie sich besser über den gemeinsamen Ausbau ihres Königreiches verständigen können. Jeder nimmt sich 1 König seiner individuellen Farbe. Jedes Team besitzt jedoch nur 1 gemeinsames Schloss und baut zusammen sein Königreich aus. Zusätzlich erhaltet ihr zusammen 1 Ritter und Münzen im Wert von 7.

Das Spiel läuft nach den bekannten Regeln ab mit folgenden Anpassungen:

- ◆ Das Königreich jedes Teams besteht aus 7x7 Feldern.
- ◆ Die Anzahl der gezogenen Dominosteine pro Runde erhöht sich auf 8. (Entfernt im 6-Personen Spiel am Ende jeder Spielrunde die beiden nicht ausgewählten Dominosteine aus dem Spiel.)
- ◆ Das Team darf sich beraten, wer welchen Stein wählen soll wählen soll und ob Ritter und Münzen eingesetzt werden sollen. Wird dabei keine Einigung erzielt, entscheidet jeder selbst darüber, welchen Dominostein er auswählt, wo er ihn im gemeinsamen Königreich anlegt und ob er Ritter und Münzen einsetzen möchte.



Wertungsbeispiel

Dieses ausführliche Beispiel soll eine Wertung veranschaulichen.

1 Münzen:

Der Spieler hat bei Spielende 11 Münzen übrig, die ihm insgesamt $11 : 3 = 3$ Prestigepunkte (PP) bringen.

2 Gebiete und Kronen:

- ◆ 3 PP für Getreidefelder (3 Felder x 1 Krone)
- ◆ 3 PP für Wälder (2 Felder x 1 Krone ; 1 Feld x 1 Krone)
- ◆ 6 PP für Seen (3 Felder x 2 Kronen)
- ◆ 16 PP fürs Weideland (4 Felder x 4 Kronen), denn die Queen zählt wie 1 zusätzl. Krone (sie befindet sich beim Spieler mit den meisten Türmen)
- ◆ 1 PP für Sümpfe (1 Feld x 1 Krone)
- ◆ 12 PP für Gebirge (3 Felder x 4 Kronen)
- ◆ 0 PP für Stadtgebiete, da keines der Stadtfelder eine Krone aufweist

3 Gebäude:



◆ Sägewerk: 2 PP je Waldgebiet (3 Gebiete x 2 PP), d. h. 6 PP

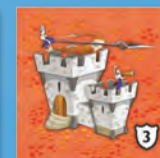


◆ Kirche: 2 PP je Stadtgebiet (4 Gebiete x 2 PP), d. h. 8 PP



◆ Das wandelnde Schloss: 1 PP je Turm im Königreich (3 Türme x 1 PP), d. h. 3 PP

◆ Die Große Taverne bringt 2 PP, die Statue 5 PP und der Wachturm 3 PP, das ergibt 10 PP.



	Joueur blanc	Joueur orange
1	3	3
2	3	3
3	3	3
4	6	6
5	16	16
6	1	1
7	12	12
8	0	0
9	6	6
10	8	8
11	3	3
12	0	0
13	0	0
14	10	10
TOTAL	71	71

Gesamtpunktzahl: 71 Prestigepunkte.



Queendomino™

 x 14	 x 8	 x 1	 x 2	 x 1
 x 5	 x 2	 x 1	 x 2	 x 1
 x 11	 x 2	 x 3	 x 2	 x 2
 x 6	 x 4	 x 1	 x 2	 x 1
 x 8	 x 2	 x 20	 x 2	 x 2
 x 6	 x 2		 x 2	 x 1
			 x 2	 x 2
				 x 2
				 x 3
				 x 3



© 2017 Blue Orange. Queendomino und Blue Orange sind Markenzeichen von Blue Orange. Hergestellt in China. Entwickelt in Frankreich.
www.blueorangegames.eu

Queendominio™



REGLAS



Bruno Cathala



Cyril Bouquet

blue orange™
Hot Games Cool Planet



- ◆ 4 fichas de inicio
- ◆ 4 Castillos en 3D (1 lila, 1 negro, 1 blanco, 1 gris)
- ◆ 48 fichas de dominó (con una cara de paisajes y una cara numerada)

Contenido:

- ◆ 32 fichas de Edificios
- ◆ 8 fichas de Rey en 4 colores (2 naranjas, 2 lilas, 2 blancos, 2 rojos)
- ◆ 19 Caballeros (fichas negras)
- ◆ 15 Torres (fichas grises)
- ◆ 42 monedas (12 de valor 1, 18 de valor 3 y 12 de valor 9)
- ◆ 1 tablero de Constructores
- ◆ 1 ficha de Reina
- ◆ 1 ficha de Dragón
- ◆ 1 Contador de puntos

Introducción

Eres un Señor feudal en busca de nuevas tierras para añadir a tus dominios. Para conseguirlas deberás explorar pantanos, lagos, montañas y ciudades para hacerte con los mejores territorios. Pero ten mucho cuidado, porque otros Señores también codician estas tierras.

Objetivo del juego

Construir tu reino conectando tus fichas de paisaje formando una cuadrícula de 5x5 (con 3 o 4 jugadores) o de 7x7 (2 jugadores) de forma que consigas el máximo número de puntos de victoria gracias a tus territorios y tus riquezas.

Preparación del juego

Paso 1

- Se coloca la caja del juego tal como se indica en la imagen.
- Todas las fichas de dominó se mezclan con la cara numerada hacia arriba y se colocan al azar en la caja para formar la pila de robo. En cada partida se usarán todas las fichas del juego independientemente del número de jugadores.
- Se deja el tablero de Constructores en el centro de la mesa.
- Las 32 fichas de Edificios se mezclan y se colocan formando una pila con la cara gris hacia arriba en el espacio reservado para ellas en el tablero de Constructores (puntos rojos).
- Se giran las 6 primeras fichas de Edificio y se colocan, con la cara gris hacia arriba, en las casillas del tablero de Constructores. El coste de construcción de cada uno está indicado debajo de cada casilla.
- Se coloca a la Reina al lado del tablero de Constructores y el Dragón en la casilla de Cueva.
- Se dejan las Torres, las Monedas y los Caballeros al lado del tablero.
- Cada jugador toma una ficha de inicio (cuadrada) y el castillo de su color. Todos colocan delante de ellos su ficha de inicio y colocan su castillo sobre ella.
- Cada jugador toma:
 - ◆ En partidas de 2 jugadores: dos reyes de su color.
 - ◆ En partidas de 3 o 4 jugadores: un rey de su color.
- Cada jugador toma también un Caballero, monedas por valor de 7 puntos y coloca todo delante de él.



Paso 2

❶ Se toman las 4 primeras fichas de dominó de la pila de robo y se colocan formando una columna al lado del tablero de Constructores con la cara numerada hacia arriba. Estas fichas deben colocarse en orden ascendente (el número más bajo se coloca siempre al lado del tablero). Una vez colocadas se les da la vuelta de forma que muestren la cara con el tipo de paisaje.

❷ Un jugador toma todos los reyes con una mano, los mezcla y los saca de uno en uno. Cuando sale el Rey de un jugador, este lo coge y lo coloca sobre una de las fichas de dominó de la fila que no tenga todavía ningún Rey encima (el primer Rey puede ponerse sobre cualquiera de las fichas de la línea, no ha de ser necesariamente la primera). Solo puede haber un Rey encima de cada ficha.

(En las partidas de 2 jugadores se escoge un Rey al azar. El jugador que lleva ese color lo coloca sobre la ficha que él quiera. A continuación, el siguiente jugador coloca sus dos Reyes y después el primero coloca su segundo Rey).



Ejemplo: el Rey blanco es el primero que sale y el jugador decide colocarlo sobre la cuarta ficha de la fila; a continuación sale el Rey naranja, y su dueño decide colocarlo en la primera. Después se saca el Rey lila en tercera posición y su dueño decide colocarlo en la tercera ficha. Como solo queda libre la segunda ficha de dominó, el jugador que lleva el Rey rojo se ve obligado a colocarlo sobre ella.

❸ Una vez que todos los reyes han sido colocados sobre una de las fichas, se forma una nueva fila tal como se hizo con la anterior sacando 4 nuevas fichas de la pila de la caja.

Cómo se juega

El orden de juego es determinado por las posiciones de los reyes en la línea de fichas. El jugador cuyo rey se encuentra en la primera ficha de la línea (la más alejada del tablero de Constructores) es el primero en jugar.

En su turno el jugador realiza las siguientes acciones en este orden. (Sólo las acciones A y E son obligatorias, el resto son opcionales):

A - Añade la ficha que estaba bajo su Rey a su Reino siguiendo las reglas de conexión.

B - Envía a uno o dos caballeros a cobrar impuestos.

C - Construye un edificio.

D - Paga al Dragón para que quemé un edificio.

E - Escoge una ficha de la nueva línea para colocar a su Rey sobre ella.

Una vez hechas las acciones, será el turno del jugador cuyo Rey se encuentra en la segunda ficha de dominó. Se juega de esta manera hasta que el jugador cuyo Rey estaba en la última ficha de la primera línea ha jugado.

(En partidas a 2 jugadores, cada jugador realiza las acciones A y E dos veces. Una por cada uno de sus reyes).

A - (Obligatorio) Añadir la ficha de dominó escogida al Reino siguiendo las dos reglas de conexión

♦ **Regla de conexión:** la ficha debe colocarse de forma que al menos uno de sus lados coincida con un paisaje del mismo tipo de una ficha ya jugada anteriormente (horizontal o verticalmente). La pieza de inicio se considera como un comodín y puede conectarse con cualquier tipo de paisaje.

♦ **Regla de superficie:** todo el Reino debe caber en una cuadrícula de 5x5 en partidas de 3 o 4 jugadores o de 7x7 en partidas de 2 jugadores.



Importante: Si en algún momento un jugador no puede añadir una ficha de dominó a su Reino siguiendo estas reglas, debe descartarla y no recibirá puntos por ella (no está permitido descartar ninguna ficha que pueda ser jugada siguiendo las reglas).

B - (Opcional) Enviar uno o dos caballeros a cobrar impuestos

Si el jugador tiene caballeros disponibles (cada jugador recibe uno al inicio del juego y gana uno más cuando construye edificios) puede decidir enviarlos a cobrar impuestos inmediatamente después de añadir una nueva pieza a su Reino. Para ello debe:

♦ Tomar un Caballero de su Guardia y colocarlo en la pieza que acaba de añadir a su Reino.

♦ Tomar inmediatamente tantas monedas como cuadrados tenga el territorio en el que ha colocado el Caballero (cada territorio está formado por todos los cuadrados del mismo tipo de paisaje que estén conectados entre sí).

♦ El Caballero permanecerá en ese cuadrado hasta el final del juego.

Un jugador puede colocar hasta 2 caballeros en cada turno de juego (uno en cada cuadrado de la ficha de dominó que acaba de jugar). Un Caballero puede colocarse en un territorio en el que se ya se hayan puesto otros caballeros previamente durante la partida.

C - (Opcional) Construir un Edificio:

Para poder construir un Edificio el jugador debe tener al menos un cuadrado de Ciudad donde se vea uno a medio construir. No importa si la Ciudad se encuentra en una ficha acabada de jugar o ya estaba en rondas previas. Para hacerlo el jugador

- ◆ Escoge un edificio entre los que haya disponibles en el tablero de "Constructores" (no se puede coger ninguno de los que están en la pila).
 - ◆ Paga al banco el precio marcado en el tablero para ese edificio.
 - ◆ Coloca el edificio en el lugar escogido con la cara roja hacia arriba.
- Cuando un edificio es construido, deja un espacio vacío en el tablero de Constructores hasta el final del turno.

Edificios

Esquina superior izquierda: Efecto inmediatos

En la cara gris de algunas fichas de Edificios un icono indica qué efecto tiene ese edificio inmediatamente después de construirse:



El jugador toma el número de caballeros indicado en la ficha del edificio o el número de caballeros que se le indica de construir y los añade a su guardia personal. Los caballeros pueden enviarse a cobrar impuestos a partir del siguiente turno.



El jugador coloca el número de torres indicado en la ficha en la que está construyendo el edificio. En el momento en que su territorio sea el que tiene más Torres (incluso en caso de empate con otro jugador) la Reina se traslada a él.

Esquina superior derecha: Coronas

En la esquina superior derecha de algunas fichas de Edificio puede verse una corona. En ese caso, la corona se ve en ambos lados de la ficha.



Al final del juego, cada uno de los territorios de Ciudad de un Reino valdrá tanto como el número de cuadrados que la formen multiplicado por el número de coronas que contenga.



Cara de Edificio en construcción



Cara de Edificio construido



Otro ejemplo de Edificio construido

Esquina inferior derecha: Valor del Edificio al final del juego

En algunas fichas de Edificio se indica el número de puntos de Victoria que otorgan al final de la partida. En este caso, aparecen en ambas caras de la ficha.



Al final de la partida el jugador anota los puntos indicados.



Puntos por territorios: el jugador gana **2 puntos por cada territorio** independiente de su Reino al final de la partida sin importar los cuadrados y las coronas que tengan.



Puntos por torres: el jugador gana **1 punto por cada Torre** que haya en su reino al final de la partida.



Puntos por caballeros: el jugador gana **1 punto por cada Caballero** que tenga al final de la partida (se cuentan los que están en su Reino y los de su Guardia).

La Reina: cuando la Reina se instala en un Reino, el coste de construcción de los edificios en él se reduce en 1 moneda. Al final del juego el jugador que tiene la reina en su Reino la coloca en su territorio más extenso (el grupo más grande de fichas del mismo tipo conectadas entre sí: pradera, trigal, bosque, lago, pantano, montaña o ciudad) y ella cuenta como una corona extra.



Esquina inferior izquierda: Efectos continuos durante el juego

En la esquina inferior izquierda de algunas fichas de Edificio se especifica un efecto adicional que se aplica durante todo el juego una vez se ha construido el edificio. Este efecto es visible en ambos lados de la ficha.



Cada vez que el jugador recaude impuestos, toma además monedas por un valor igual al número de caballeros que tenga (tanto en su Reino, ya colocados; como en su Guardia, por colocar).



Cada vez que el jugador recaude impuestos, toma además monedas por un valor igual al número de torres que tenga en su Reino.

D - (Opcional) Pagar al Dragón para que queme un edificio

Esta acción SOLO puede realizarse cuando el Dragón se encuentra en su cueva Y solo puede hacerla un jugador que no tenga a la Reina en su Reino. Para realizarla:

- ◆ Escoge cualquier edificio que se encuentre en el tablero de Constructores.
- ◆ Paga al banco una moneda.
- ◆ Quema el Edificio escogido: la ficha se retira del juego y ese Edificio no podrá ser construido.
- ◆ Se deja el Dragón en el lugar del edificio quemado.



El Dragón puede usarse únicamente una vez por ronda. ¡Solo el primer jugador que decida pagarle podrá aprovechar sus poderes!

E - (Obligatorio) Escoger una ficha de dominó de la nueva línea para colocar el Rey en ella

El jugador coloca su Rey en un ficha de dominó libre a su elección elija para jugar en la siguiente ronda.



Una vez que todos los jugadores han realizado sus acciones se prepara todo para la siguiente ronda:

- ◆ El Dragón vuelve a su cueva.



- ◆ Los edificios del tablero de Constructores se desplazan hacia la derecha situándose sobre las casillas más baratas y se rellenan los espacios vacíos tomando fichas de la pila.



- ◆ Se forma una nueva línea de fichas de dominó (después de retirar la ficha que queda si es una partida con 3 jugadores). Para ello se toman las cuatro primeras fichas de la pila y se colocan formando una columna bajo el tablero de Constructores con la cara numerada hacia arriba y ordenadas de forma ascendente (la ficha con el número más bajo se sitúa al lado del tablero). Finalmente, se giran las fichas para mostrar los tipos de paisaje y se empieza a jugar la nueva ronda.



Una **partida** dura 12 rondas independientemente del número de jugadores, hasta que se acaban todas las fichas de dominó de la caja.

Fin del juego

Cuando la última ficha de dominó ha sido alineada, los jugadores jugarán un último turno pero solo realizarán las acciones de la A a la D. Cada jugador deberá tener delante de él una cuadrícula de 5x5 (en partidas de 3 o 4 jugadores) o de 7x7 (en partidas de 2 jugadores). Algunos Reinos pueden no estar completos si el jugador ha tenido que descartar alguna pieza durante la partida al no poder colocarla siguiendo las reglas.

El jugador que tiene la Reina en su territorio, no debe olvidar colocarla en su territorio más extenso (incluyendo ciudades), donde contará como una corona extra.

Una vez hecho esto, cada jugador calcula los puntos de victoria de su Reino de la siguiente manera:

- ◆ **Riqueza:** 1 punto de victoria por cada 3 monedas. Se anotan los puntos de cada jugador en la casilla correspondiente del marcador de puntuación.
- ◆ **Territorios básicos** (Trigales-Bosques-Lagos-Pantanos-Montañas): cada Reino está compuesto por diferentes

TERRITORIOS (grupos de cuadrados del mismo tipo de paisaje conectados entre sí).

Cada territorio da tantos puntos de victoria como el NÚMERO DE CUADRADOS que lo forman multiplicado por el NÚMERO DE CORONAS que hay en ese territorio.

Un mismo Reino puede contener más de un territorio del mismo tipo.

Un territorio sin ninguna corona no da ningún punto.

Los puntos de cada territorio se anotan la casilla correspondiente del marcador de puntuación para ese tipo de territorio.

♦ Territorios especiales, Ciudades:

Para contar los puntos de las ciudades de un Reino de forma sencilla y evitar errores se recomienda retirarlos uno a uno contando los puntos

de Victoria a medida que se quitan para anotarlos luego en la casilla correspondiente.

Una vez contados todos los puntos, se suman los de cada jugador para ver la puntuación final.

El jugador con la puntuación más alta gana la partida.

(En la página siguiente se muestra un ejemplo de recuento de puntos)

En caso de empate, el jugador cuyo Reino tenga el territorio más extenso (el número más alto de cuadrados del mismo tipo de paisaje conectados entre sí) gana el juego.

Si persiste el empate, ambos jugadores comparten la victoria.



Variantes de juego

❖ La boda real

Si se dispone de un Kingdomino, se puede combinar con Queendomino para poder jugar 3 nuevas versiones del juego.

Independientemente de la versión que se escoja jugar, las fichas de dominó se preparan en ambas cajas como en cualquier partida colocando las de cada juego en su caja correspondiente (el reverso de las fichas de dominó de cada juego es de diferente color para poder distinguirlas).

Las reglas para escoger y jugar las fichas de dominó son las mismas.

La primera línea de fichas de dominó se formará siempre con las de la caja de Queendomino.

La siguiente se preparará con las de Kingdomino y a partir de ahí se irán alternando.



❖ Juego individual

Para Reinos de 5x5: pueden jugarse partidas de hasta 6 jugadores (atención: en este caso no se utilizan todas las fichas de dominó).

Para Reinos de 7x7: pueden jugarse partidas de 4 jugadores como máximo.

❖ Juego por equipos

Pueden jugar de 6 a 8 jugadores por equipos de 2.

Cada jugador tiene un Rey de su propio color pero hay un solo castillo por equipo.

Antes de empezar a jugar, los jugadores deciden qué jugadores formarán cada equipo a suertes o por afinidad personal, como prefieran. Los miembros de un mismo equipo deben sentarse uno al lado del otro.

En cada equipo los jugadores pueden consultarse entre ellos para decidir sus jugadas aunque en caso de desacuerdo, el jugador es libre de jugar como decida al escoger y colocar su ficha de terreno en el Reino común.

El juego se juega siguiendo las reglas básicas aplicando los siguientes cambios:

♦ Las fichas de terreno de la primera línea se tomarán siempre de la caja del Queendomino. La siguiente fila se formará con las del Kingdomino y así se irán alternando.

♦ En cada ronda las líneas de fichas de dominó se forman con 8 fichas (en partidas con 6 jugadores, las fichas sobrantes que quedan por jugar al final de cada turno son descartadas antes de formar una nueva línea).

♦ Cada equipo de dos jugadores construyen un único Reino de 7x7 cuadrados jugando juntos.



Ejemplo de recuento de puntos

En este ejemplo,

1 Monedas

El jugador tiene 11 monedas por lo que anota 3 puntos por ellas (1 punto por cada 3 monedas).

2 Coronas

- ◆ El trigal da 3 puntos (3 cuadrados x 1 corona).
- ◆ Los bosques dan 3 puntos (2 cuadrados x 1 corona + 1 cuadrado x 1 corona).
- ◆ El lago da 6 puntos (3 cuadrados x 2 coronas).
- ◆ La pradera da 16 puntos (4 cuadrados x 3 coronas pero, como es el jugador con más torres, tiene también a la Reina que coloca sobre este territorio al ser el más extenso y cuenta como una corona extra y quedando el recuento como 4 cuadrados x 4 coronas).
- ◆ El pantano da 1 punto (1 cuadrado x 1 corona).
- ◆ Las montañas dan 12 puntos (3 cuadrados x 4 coronas).
- ◆ La Ciudad no da ningún punto ya que no hay ninguna corona al no haberse construido la torre de la Reina.

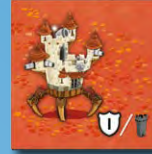
3 Edificios



◆ El Aserradero da 2 puntos por cada territorio de Bosque que haya en el Reino: 6 puntos (3x2).

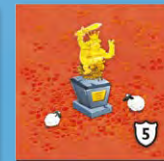


◆ La Iglesia da 2 puntos por cada territorio de Ciudad: 8 puntos (4x2).



◆ El Castillo Viajero da 1 punto por torre: 3 puntos.

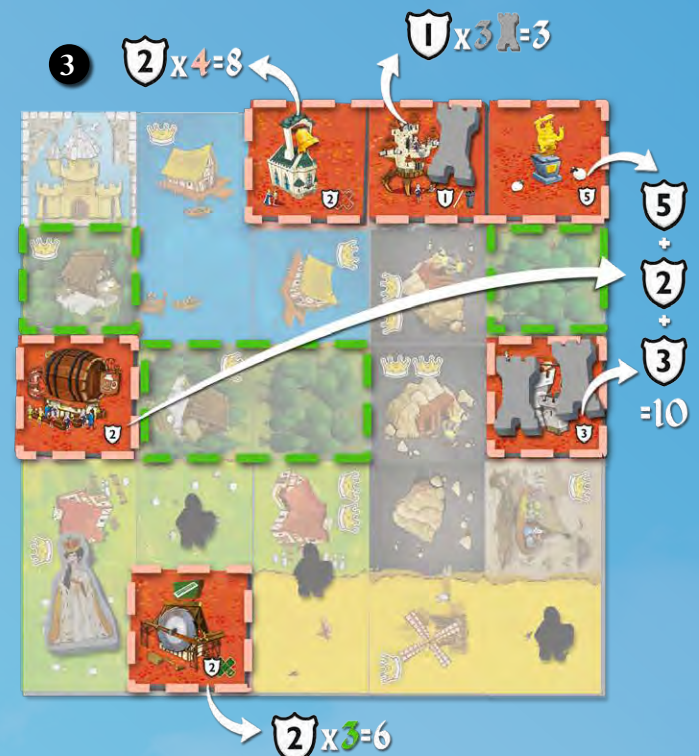
◆ Finalmente, la Gran Taberna da 2 puntos, la Estatua 5 y la Torre de Guardia 3, haciendo un total de 10 puntos.



Sumado todo, la puntuación final es de 71 puntos.



	Joueur blanc	Joueur orange
1 / 3	3	
1 / 3	3	
1 / 3	3	
1 / 3	6	
1 / 3	16	
1 / 3	1	
1 / 3	12	
1 / 3	0	
1 / 3	8	
1 / 3	6	
1 / 3	3	
1 / 3	0	
1 / 3	10	
TOTAL	71	



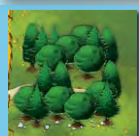
Queendomino™



x 14



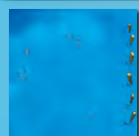
x 5



x 11



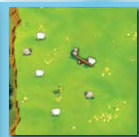
x 6



x 8



x 6



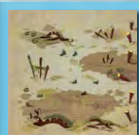
x 8



x 2



x 2



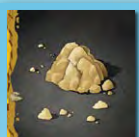
x 4



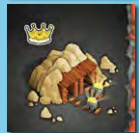
x 2



x 2



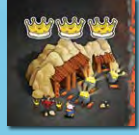
x 1



x 1



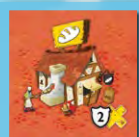
x 3



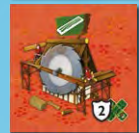
x 1



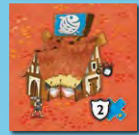
x 20



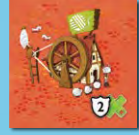
Panadería
x 2



Aserradero
x 2



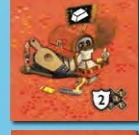
Pescadería
x 2



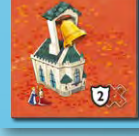
Sastrería
x 2



Escuela de Magia
x 2



Ferrería
x 2



Iglesia
x 2



x 1

Cofre



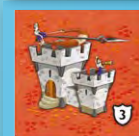
x 1



Taberna Pequeña
x 2



Taberna Grande
x 1



Torre de Guardia
x 2



Castillo Fortificado
x 1



Castillo Viajero
x 2



Campo de
entrenamiento
x 2



Monumentos
x 3



Torre de la Reina
x 3



© 2017 Blue Orange. Queendomino y Blue Orange son marcas registradas por Blue Orange. Fabricado en China. Diseñado en Francia. www.blueorangegames.eu

Queendominio™



REGOLE



Bruno Cathala



Cyril Bouquet


blue orange™
Hot Games Cool Planet



- ✦ 1 regolamento
- ✦ 4 tessere "partenza"
- ✦ 4 castelli in 3D (1 arancio, 1 viola, 1 bianco, 1 rosso)
- ✦ 48 tessere domino (un lato paesaggio, un lato numerato)

Contenuto:

- ✦ 32 tessere Edifici
- ✦ 8 miniature Re in legno di 4 colori (2 arancio, 2 viola, 2 bianco, 2 rosso)
- ✦ 19 cavalieri (miniature nere)
- ✦ 15 Torri (miniature grigie)
- ✦ 42 monete (12 di valore 1, 18 di valore 3, 12 di valore 9)
- ✦ 1 plancia "costruttori"
- ✦ 1 miniatura "Regina"

Introduzione

Tu sei un Signore desideroso di espandere i possedimenti del proprio Reame. Campi di grano, laghi, montagne, città...; dovrai esplorare ovunque per trovare i migliori territori. Ma altri Signori hanno le stesse brame...

Scopo del gioco

Connetti le tue tessere "domino" per ottenere un reame di 5x5 caselle (in 3 o 4 giocatori) o di 7 x 7 caselle (in 2 giocatori), cercando di avere il maggior numero di punti vittoria in forza dei tuoi territori e della tua fortuna.

Preparazione

- Si posiziona la scatola come indicato dall'immagine.
- Tutte le tessere domino vengono mischiate con cura lasciando visibile il lato con i numeri. Vengono poi riposte nel loro alloggiamento della scatola e da lì verranno pescate. Si giocherà sempre con tutte le tessere, qualunque sia il numero dei giocatori.
- Si colloca la plancia "costruttori" al centro del tavolo.
- Si mischiano con cura le 32 tessere Edifici e, formata una pila con il lato grigio in vista, la si colloca nel suo alloggiamento dedicato sulla plancia "costruttori" (punteggiato in rosso). Queste tessere presentano un lato grigio (edifici in costruzione) e un lato rosso (edifici terminati).
- Si prendono le prime 6 tessere Edifici e si collocano con il lato grigio in vista negli alloggiamenti della plancia "costruttori". Il valore scritto su ogni edificio indica il suo costo di costruzione.
- Si colloca la Regina a lato della plancia e il Drago sulla casella "grotta".
- Si collocano le Torri, le monete, e i Cavalieri al di sopra della plancia.
- Ogni giocatore prende una tessera "partenza" (quadrata) e il castello del proprio colore; poi colloca il castello sopra la tessera.
- Ogni giocatore prende :
 - ◆ quando sono in 2 : due Re del proprio colore
 - ◆ quando sono in 3 o 4: un Re del proprio colore
- Ogni giocatore prende anche dalla riserva un Cavaliere e delle monete per un valore di 7 e li mette davanti a se.



A seguire:

❶ Si prendono le prime 4 tessere domino della riserva e le si dispongono in colonna a lato della plancia “costruttori” con il lato numerato in vista. Queste tessere devono essere disposte sempre in ordine crescente (il numero minore vicino alla plancia); poi si girano dal lato paesaggio.

❷ Un giocatore prende i Re tra le mani, agitandole li mischia e li fa cadere uno alla volta. Man mano che cadono un giocatore prende quello del proprio colore e lo colloca su una tessera libera della colonna. Il primo re uscito non è obbligato a prendere la prima tessera della colonna, a sua discrezione sceglie quella che gli interessa. Deve però esserci soltanto 1 Re su ogni tessera.

(In due giocatori, sortito a caso un primo re, il giocatore con lo stesso colore lo colloca su una tessera a sua scelta; il secondo giocatore colloca i suoi due re su 2 delle 3 tessere restanti; il secondo re del primo giocatore viene collocato sull'ultima tessera libera.



Nell'esempio qui sopra, il giocatore bianco riceve il suo re per primo e lo colloca sulla 4ª tessera della colonna; il giocatore arancio parte per secondo e colloca il suo re sulla prima tessera. Il giocatore viola parte per terzo e colloca il re sulla 3ª tessera. Il rosso, rimasto per ultimo, non ha scelta e si posiziona sulla 2ª tessera.

❸ Quando tutti i re sono stati piazzati, si forma una nuova colonna come al punto ❶ con le prime 4 tessere della riserva.

Turno di gioco

La sequenza di gioco è determinata dalla posizione dei Re sulla colonna delle tessere.

Il giocatore, il cui Re è collocato sulla 1ª tessera della colonna (quella più vicina alla plancia “costruttori”) inizia ed esegue le azioni seguenti nell'ordine indicato (soltanto le azioni A e E, in neretto, sono obbligatorie. Le altre sono facoltative).

A – Aggiungere la tessera scelta nel proprio reame rispettando le regole di connessione.

B- Spedire uno o due Cavalieri a riscuotere la tassa

C- Costruire un edificio

D- Assoldare il Drago per distruggere un edificio

E- Scegliere una nuova tessera domino nella nuova colonna

A seguire il giocatore che è secondo compie le sue azioni e così di seguito fino all'ultimo giocatore posizionato sull'ultima tessera.

In 2 giocatori, ciascuno effettuerà due volte le azioni A e E, una a testa per ciascuno dei due Re.

A- (obbligatoria) Aggiungere la tessera selezionata nel proprio reame rispettando le regole di connessione.

Per poter posare la propria tessera, il giocatore deve rispettare 2 regole:

♦ **Regola di connessione:** la tessera deve essere connessa a un altro domino facendo corrispondere come minimo un 1 paesaggio (solo orizzontalmente o verticalmente). La tessera di partenza può essere considerata come un jolly e qualunque paesaggio può esservi connesso.

♦ **Regola di superficie:** tutte le tessere devono restare dentro un perimetro di 5 x 5 caselle (in 3 o 4 giocatori) o di 7 x 7 (in 2 giocatori).



♦ **Attenzione:** nel caso in cui è impossibile aggiungere una tessera al proprio reame rispettando le regole dette sopra, la tessera verrà scartata e non darà nessun punto (non è comunque consentito scartare una tessera che avrebbe potuto essere usata e aggiunta al reame rispettando le regole canoniche). Giocare d'anticipo nel piazzamento è una mossa chiave per ottenere un Reame completo al termine della partita.

B- (facoltativa) Spedire 1 o 2 cavalieri a riscuotere le tasse:

Se si è in possesso almeno di 1 cavaliere nella propria riserva (la partita inizia con 1 Cavaliere, ma se ne potranno avere altri costruendo i propri edifici), subito dopo aver connesso la tessera al proprio reame, si potrà scegliere di riscuotere la tassa:

♦ Si piazza 1 Cavaliere della propria riserva su una casella della tessera appena posata.

- ◆ Si riceve immediatamente una quantità di monete pari al totale delle caselle del dominio in cui è stato piazzato il Cavaliere.
- ◆ Questo Cavaliere resterà su questa casella fino alla fine della partita. E' possibile piazzare fino a 2 Cavalieri nello stesso turno di gioco (uno su ciascuna casella della tessera). E' possibile piazzare dei Cavalieri in un territorio dove ve ne sono già presenti altri.

C- (facoltativa) Costruire un edificio:

Si potrà costruire un edificio soltanto se si dispone almeno di una casella Città ancora in costruzione

E non importa se questa casella sia stata aggiunta al reame durante l'ultimo turno o durante un turno precedente.

Si sceglie un edificio ancora disponibile tra quelli presenti sulla plancia "costruttori" (gli edifici della riserve invece non sono a disposizione). Si versa alla banca l'importo indicato sotto l'edificio scelto. Si colloca questo edificio, con il lato rosso in vista, sulla casella cantiere dove si desidera costruire. Quando un edificio è costruito, il suo alloggiamento sulla plancia "costruttori" rimane vuoto, finchè tutti i giocatori abbiano completato il loro turno.

Gli Edifici

Angolo in alto a sinistra: Effetti immediati

In alto a sinistra alcuni edifici hanno, **sul loro lato grigio**, un'immagine che indica un effetto ottenuto immediatamente nel momento in cui l'edificio è costruito.



Si prende il numero di Cavalieri indicato e li si aggiunge alla propria riserva. Potranno essere impiegati per riscuotere la tassa a partire dal turno successivo.



Si collocano le Torri nella quantità indicata sull'edificio. Appena un giocatore diventa il padrone del maggior numero di Torri (anche con una quantità uguale ad un altro avversario), la Regina arriva nel suo Reame.

La Regina: quando ella sarà dentro un reame, tutte le acquisizioni di edifici costeranno 1 oro in meno. Al termine della partita, il giocatore che l'avrà nel suo reame, la collocherà nel suo territorio più grande (l'insieme delle caselle adiacenti dello stesso tipo: praterie, campi, boschi, fiumi, paludi, montagne, città). Ella allora conferirà una corona supplementare.



Angolo in alto a destra: Le corone

In alto a destra, certi edifici hanno l'immagine di una Corona. In questo caso, questa immagine è su entrambi i lati dell'edificio.



Al termine della partita, ogni possesso di città farà ottenere tanti punti quante sono le caselle che lo compongono, moltiplicati per il numero di corone presenti su quel territorio.



Lato dell'edificio in costruzione



Lato dell'edificio terminato



Altro esempio di edificio terminato

Angolo in basso a destra: Valore dell' Edificio al termine della partita

In basso a destra, certi edifici hanno una icona che indica i Punti Vittoria che conferiscono al termine della partita. In questo caso questa icona è riportata sui due lati dell'edificio.



Al termine della partita, si ottengono i punti indicati.



Al termine della partita, si ottengono **2 punti per ogni territorio del tipo indicato**, qualunque sia il numero di caselle e le corone presenti.



Al termine della partita, si ottiene **1 punto per ogni torre** posseduta nel proprio Reame.



Al termine della partita, si ottiene **1 punto per ogni Cavaliere** posseduto (reame + riserva).



Ogni volta che si preleva la tassa, si riceve **IN AGGIUNTA** un numero di monete pari al numero di Cavalieri che si possiedono (reame + riserva).



Ogni volta che si preleva la tassa, si riceve **IN AGGIUNTA** un numero di monete pari al numero di Torri che si possiedono nel proprio Reame.

D- (facoltativa) Pagare il drago per distruggere un edificio:

Questa azione può essere compiuta SOLTANTO SE il drago è ancora nella sua grotta E la Regina non è nel proprio reame. Si sceglie un edificio qualsiasi presente sulla plancia "costruttori". Si paga una moneta di valore 1 alla banca. Quindi si demolisce l'edificio: la tessera viene tolta dal gioco e non potrà più essere utilizzata. Al posto dell'edificio demolito si colloca la tessera Drago.



Il drago, in ogni turno, può essere utilizzato soltanto da un giocatore. Occorre essere il primo a giocare per usare i suoi poteri!

E- (obbligatoria) Scegliere un territorio nella nuova colonna:

Si prende il segnale Re e lo si colloca su un territorio a propria scelta per il turno successivo.



Quando **TUTTI** i giocatori hanno terminato le loro azioni dalla **A** alla **E**, si prepara il turno successivo:

- ◆ Il Drago rientra nella sua grotta.



- ◆ Sulla plancia "costruttori" si spostano gli edifici non costruiti in modo che occupino gli alloggiamenti di costruzione meno cari. Poi si occupano le caselle vuote con i primi edifici della riserva..



- ◆ Si forma quindi una nuova colonna di tessere (ricordando di togliere dal gioco le tessere non selezionate per le partite in 3 giocatori).

Inizia un nuovo turno.



La partita dura 12 turni, qualunque sia il numero di giocatori, avendo così la possibilità di usare tutti i territori disponibili.

Fine del gioco

Quando vengono incolonnate le ultime tessere, i giocatori procedono con l'ultimo turno effettuando soltanto le fasi A e D.

Ogni giocatore dovrà avere davanti a sé un territorio di 5 x 5 caselle (in 3 o 4 giocatori) o di 7 x 7 (in 2 giocatori).

Certi reami potranno essere incompleti se il giocatore è stato obbligato a scartare delle tessere (v. quanto scritto sopra).

Il giocatore che detiene la Regina non deve dimenticare di collocarla nel suo territorio di maggiore estensione (città comprese) dove ella varrà come una corona supplementare.

I punti vittoria si calcolano in questo modo:

- ◆ **Fortuna:** 1 punto vittoria per ogni moneta o somma di monete con valore 3. Si segnano i punti sulla casella corrispondente del carnet punteggio.

- ◆ **Territori di base** (Grano, Bosco, Lago, Prateria, Palude, Montagna): Un Reame è formato da diversi TERRITORI (gruppi di caselle connesse e con uno stesso paesaggio). Ogni territorio conferisce tanti punti vittoria quante sono le sue caselle moltiplicate per il NUMERO DI CORONE PRESENTI SU QUEL TERRITORIO.

All'interno dello stesso reame possono coesistere diversi territori della stessa tipologia.

Un territorio senza corona non dà punti.

Per ogni tipo di territorio vengono annotati i propri punti sulla corrispondente casella del carnet di punteggio.

♦ **Territori speciali, le Città:**

Per non sbagliare nel conteggio dei punti relativi alle città, è meglio procedere con metodo:

Si considerano i propri edifici uno alla volta e li si toglie dal Reame mano a mano che vengono conteggiati i loro punti vittoria. Il totale

verrà riportato sulla corrispondente casella del carnet di score.

Ogni giocatore riporta il totale dei propri punti nell'ultima casella del carnet e si procede alla verifica finale.

Il giocatore con il punteggio più alto vince la partita. (v. un esempio di conteggio nella pagina seguente).

In caso di parità, sarà vincitore il giocatore che avrà costruito il territorio più esteso (il maggior numero di caselle adiacenti dello stesso tipo) vince. Se il risultato di parità persiste, i giocatori si divideranno la vittoria.



Varianti e altre modalità di gioco

❖ **Modalità "Royal wedding":**

Se si possiedono sia Kingdomino che Queendomino si potrà giocare in 3 modi supplementari:

qualunque sia la modalità scelta, si preparano le tessere delle due scatole come fatto finora; ciascuna scatola conterrà le relative tessere (il retro ha un colore diverso)

le regole di scelta e di posizionamento delle tessere restano le stesse.

La prima colonna di tessere verrà comunque formata sempre da tessere di Queendomino. La seconda sarà composta da quelle di Kingdomino e si proseguirà usando alternativamente le due scatole.



❖ **Sfida individuale:**

Per reami di 5 x 5 caselle: diventa possibile avere partite fino a 6 giocatori (n.b. in questa modalità non vengono utilizzate tutte le tessere).

Per reami di 7 x 7 caselle: si può arrivare fino a 4 giocatori!

❖ **A squadre:**

E' possibile giocare da 6 a 8 giocatori in squadre di 2.

Ogni giocatore ha il re del proprio colore. Esiste però un solo castello per ogni squadra. Prima di iniziare la partita, i giocatori formano delle squadre di 2 giocatori seguendo le affinità reciproche o tirando a sorte. E' importante che i giocatori della singola squadra siano seduti uno di fianco all'altro.

I giocatori di ogni squadra possono concordare le loro scelte ma, in caso di disaccordo ciascuno è libero di scegliere la tessera che vuole e dove piazzarla pur nel comune reame.

Il gioco prosegue normalmente con le seguenti modifiche:

♦ La prima colonna di tessere sarà sempre formata da quelle della scatola di Queendomino. La successiva verrà fatta dalle tessere della scatola di Kingdomino, usando poi alternativamente le due scatole.

♦ In ogni turno, le colonne sono formate da 8 tessere (in 6 giocatori, alla fine di ciascun turno, verranno scartate le tessere non selezionate prima di costituire la colonna successiva).

♦ I 2 giocatori di una stessa squadra costruiscono un reame comune di 7 x 7 caselle.

Esempio di conteggio finale

Nell'esempio che segue:

1 Conteggio dei pezzi:

Il giocatore ha delle monete per un valore totale di 11 e ciò gli assegna 3 punti.

2 Le corone:

- ◆ i campi di grano conferiscono 3 punti (3 caselle x 1 corona)
- ◆ i boschi 3 punti (2 caselle x 1 corona + 1 casella x 1 corona)
- ◆ i fiumi 6 punti (3 caselle x 2 corone)
- ◆ i prati conferiscono 16 punti (4 caselle x 4 corone, perché la Regina, ottenuta perché questo giocatore ha la maggioranza delle torri, conta come una corona supplementare).
- ◆ le paludi conferiscono 1 punto (1 casella per 1 corona)
- ◆ le montagne conferiscono 12 punti (3 caselle x 4 corone)
- ◆ le città non conferiscono punti in questo esempio perché nessuna ha corone.

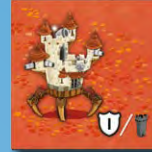
3 Gli edifici:



◆ la segheria ; il giocatore guadagna 2 punti per ogni porzione di bosco separata (3 porzioni distinte x 2 punti),

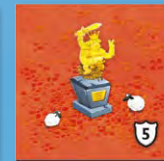


◆ la chiesa conferisce 2 punti per ciascun territorio di città separato; quindi 8 punti (4 x 2),



◆ il castello ambulante conferisce 1 punto per ogni torre: perciò sono 3 punti,

◆ infine, la grande taverna conferisce 2 punti, la statua 5, la torre di guardia 3, per un totale di 10 punti.



	Joueur blanc	Joueur orange
1	3	
2	3	
3	3	
4	6	
5	16	
6	1	
7	12	
8	0	
9	8	
10	6	
11	3	
12	0	
13	0	
14	10	
TOTAL	71	

Il gran totale è di 71 punti.



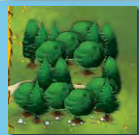
Queendomino™



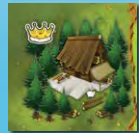
x 14



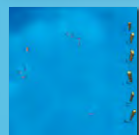
x 5



x 11



x 6



x 8



x 6



x 8



x 2



x 2



x 4



x 2



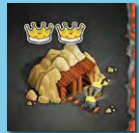
x 2



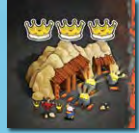
x 1



x 1



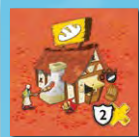
x 3



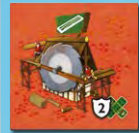
x 1



x 20



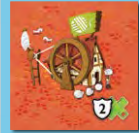
La Panetteria
x 2



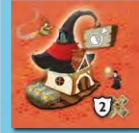
La Segheria
x 2



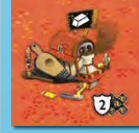
La Pescheria
x 2



La Filanda
x 2



La Scuola di
Magia
x 2



La Fonderia
x 2



La Chiesa
x 2



x 1

Le Cassaforte



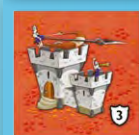
x 1



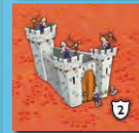
La Piccola Taverna
x 2



La Grande Taverna
x 1



La Torre di Guardia
x 2



Le Fortezza
x 1



Il Castello Ambulante
x 2



Il Campo di
allenamento
x 2



La Statua
x 3



La Torre della Regina
x 3

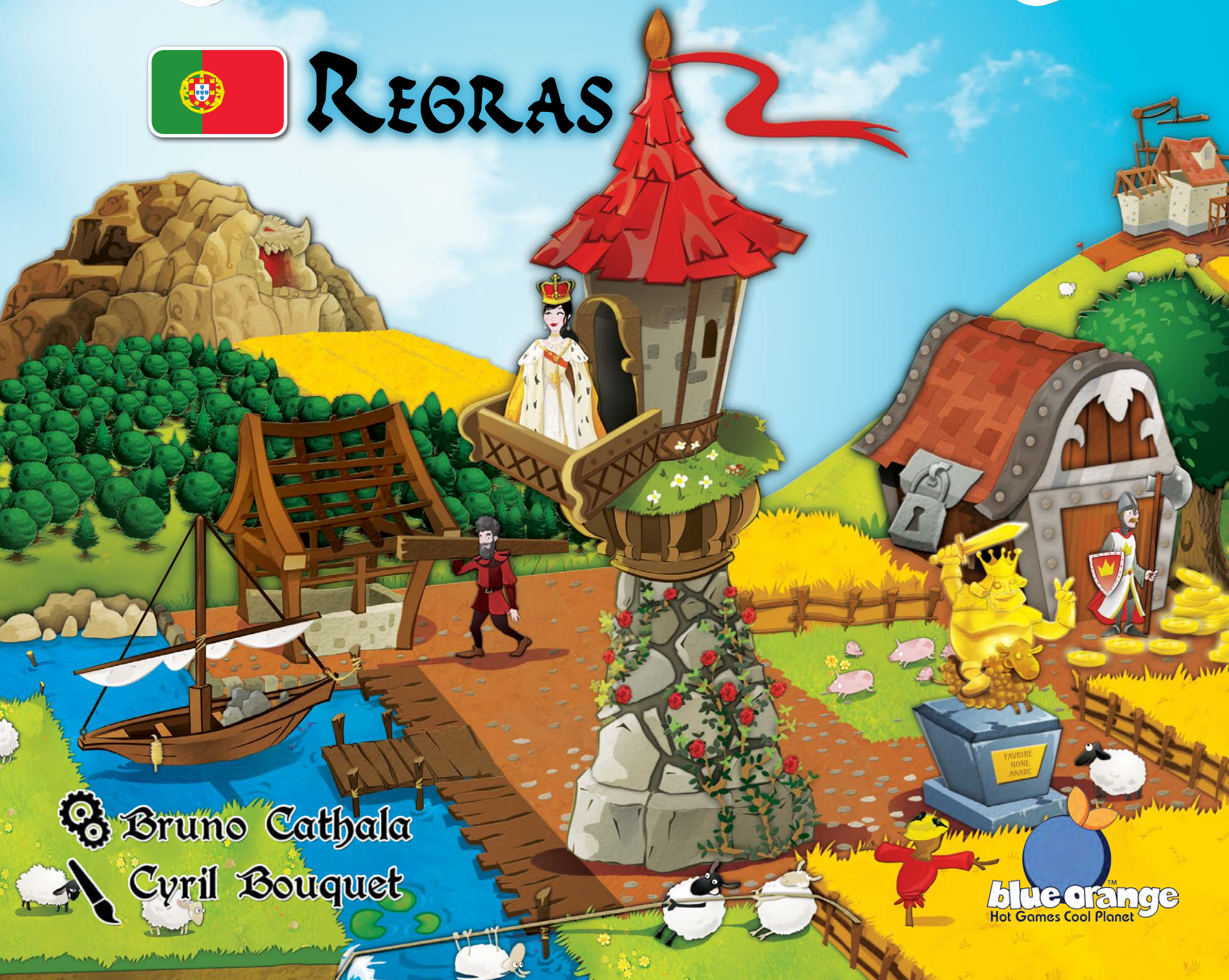


© 2017 Blue Orange. Queendomino e Blue Orange sono marchi depositati di Blue Orange. Prodotto in Cina. Ideato in Francia.
www.blueorangegames.eu

Queendomínio™



REGRAS



Bruno Cathala



Cyril Bouquet

blue orange™
Hot Games Cool Planet



- Regras ilustradas
- 4 peças iniciais
- 4 castelos 3D (1 cor-de-laranja, 1 roxo, 1 branco, 1 vermelho)
- 48 dominós (1 lado de paisagem, 1 lado numerado)

Conteúdo:

- 32 peças de edifícios
- 8 reis em 4 cores (2 cor-de-laranja, 2 roxos, 2 brancos, 2 vermelhos)
- 19 cavaleiros (figuras pretas)
- 15 torres (figuras cinzentas)
- 42 moedas (12 de valor 1, 18 de valor 3, 12 de valor 9)
- 1 tabuleiro dos construtores
- 1 rainha
- 1 dragão
- 1 bloco de pontuação

Introdução

És um Lorde à procura de novas terras para expandir o teu reino. Deves explorar todos os campos de trigo, lagos, montanhas e vilas para encontrar os melhores territórios. Mas cuidado, há outros Lorde que cobiçam estas terras...

Objetivo do jogo

Unir os dominós para construir um reino numa grelha de 5x5 (3-4 jogadores) ou de 7x7 (2 jogadores), ao mesmo tempo que conquistas o maior número possível de pontos de vitória em territórios e riqueza.

Preparação do jogo

Passo 1

- Coloca-se a caixa do jogo como a figura indica.
- Baralham-se os dominós com o lado numerado virado para cima e colocam-se na divisória da caixa, formando o monte da bisca. Joga-se sempre com todos os dominós, independentemente do número de jogadores.
- Coloca-se o tabuleiro dos construtores no centro da mesa.
- Baralham-se as 32 peças de edifícios e colocam-se numa pilha, com o lado cinzento voltado para cima, no local reservado para elas no tabuleiro dos construtores (pontos vermelhos).
- Viram-se as primeiras 6 peças de edifícios e colocam-se com o lado cinzento virado para cima nos locais indicados no tabuleiro dos construtores. O custo da construção está indicado por baixo de cada edifício.
- Coloca-se a rainha ao lado do tabuleiro e o dragão na gruta.
- Colocam-se as torres, as moedas e os cavaleiros ao lado do tabuleiro.
- Cada jogador retira uma peça inicial (um quadrado) e o castelo da sua cor. Todos colocam à sua frente a peça com o castelo em cima.
- Cada jogador retira:
 - Partida de 2 jogadores: dois reis da sua cor
 - Partida de 3 ou 4 jogadores: um rei da sua cor
- Cada jogador retira e coloca à sua frente um cavaleiro e moedas no valor de 7 pontos.

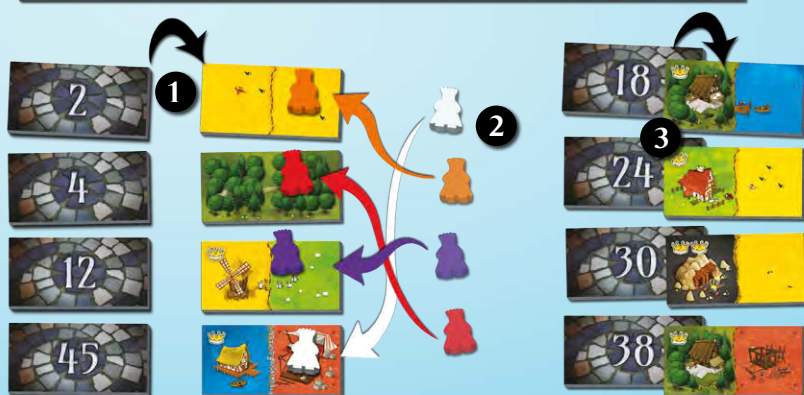


Passo 2

❶ Biscam-se os quatro primeiros dominós do monte da busca e dispõem-se numa fila ao lado do tabuleiro dos construtores, com o lado numerado voltado para cima. Organizam-se sempre os dominós por ordem crescente (o número mais baixo é sempre o que fica mais perto do tabuleiro). Por último, viram-se as peças para o lado da paisagem.

❷ Um dos jogadores pega em todos os reis, baralha-os e vai tirando um a um. Assim que sai o rei de um jogador, este coloca-o em cima de um dominó que esteja vazio (o primeiro rei pode ser colocado sobre qualquer uma das peças e não necessariamente sobre a primeira). Só pode haver um rei por dominó.

(Numa partida de 2 jogadores, tira-se um rei à sorte. O jogador a quem este pertence coloca-o sobre o dominó que quiser. Depois, o outro jogador coloca os seus 2 reis em dois dos três dominós que restam. Por último, o primeiro jogador coloca o último rei no único dominó disponível.)



Neste exemplo, o rei branco foi o primeiro a ser revelado e o seu jogador escolheu colocá-lo no 4º dominó da fila; depois saiu o rei cor-de-laranja e foi colocado no 1º dominó; Em terceiro lugar saiu o rei roxo e o seu dono escolheu o 3º dominó. Por último, restou ao jogador do rei vermelho colocá-lo no segundo dominó.

❸ Assim que todos os reis estejam posicionados, forma-se uma nova fila de dominós, com os 4 primeiros dominós do monte da busca, tal como foi explicado em ❶.

Como se joga?

A ordem do jogo é determinada pela posição dos reis na fila de dominós. Começa o jogador cujo rei está na primeira peça. Executa as seguintes acções, pela ordem indicada (apenas as acções A e E, a negrito, são obrigatórias. As outras são opcionais):

A - Juntar o dominó escolhido ao território, de acordo com as regras de ligação.

B - Enviar 1 ou 2 cavaleiros para recolher impostos.

C - Construir um edifício.

D - Subornar um dragão para incendiar um edifício.

E - Escolher e colocar o rei numa peça da nova fila.

Depois, é a vez do jogador cujo rei está colocado no segundo dominó executar as acções indicadas. E assim por diante, até que o último jogador tenha tido a sua vez.

(Numa partida de 2 jogadores, cada jogador executa as acções A e E duas vezes, uma vez por cada um dos seus reis).

A - (Obrigatório) Juntar o dominó escolhido ao território, de acordo com as regras de ligação:

Ao jogar o seu dominó, o jogador deve respeitar 2 regras:

♦ **Regra de conexão:** A peça deve ser colocada de forma que pelo menos um dos seus lados coincida com a paisagem da outra peça (na horizontal ou na vertical). A peça inicial é considerada uma peça wild - pode ser ligada a qualquer paisagem.

♦ **Regra de superfície:** Todos os dominós devem encaixar na grelha de 5x5 (3 a 4 jogadores) ou 7x7 (2 jogadores).



Importante: Sempre que de acordo com estas regras o jogador não puder acrescentar um dominó ao seu território, a peça será descartada e o jogador não recebe pontos por ela. Não se pode descartar uma peça que possa ser adicionada ao território.

Capacidade de antecipação é a chave para um reino completo no fim do jogo.

B - (Opcional) Envia 1 ou 2 Cavaleiros para recolher impostos:

Se o jogador tiver cavaleiros (o que recebeu no início do jogo ou os que tiver ganho por construir edifícios), pode optar por recolher impostos imediatamente depois de ter acrescentado um dominó ao seu reino:

♦ Retira um cavaleiro da sua guarda e coloca-o no dominó que acabou de jogar.

♦ Recebe imediatamente o valor equivalente ao número de quadrados do território que o cavaleiro ocupou (cada território é

formado por todos os quadrados ligados entre si com o mesmo tipo de paisagem).

◆ O cavaleiro fica no quadrado em que foi colocado até ao final do jogo. O jogador pode colocar até 2 cavaleiros por turno (um em cada quadrado da peça de domínio). Podem colocar-se cavaleiros em territórios onde já tenham sido colocados outros cavaleiros em rondas anteriores.

C - (Opcional) **Constrói um Edifício**

Para construir um edifício o jogador tem de ter pelo menos um quadrado “vila” ainda em construção. Não importa se a vila está

numa peça acabada de jogar ou se já foi jogada anteriormente. Deve:

- ◆ Escolher um edifício disponível do tabuleiro dos construtores (não pode biscar um do monte).
- ◆ Pagar ao banco o preço do edifício.
- ◆ Colocar o edifício no local escolhido, com o lado vermelho voltado para cima.

Quando um edifício é construído, deixa um espaço vazio no tabuleiro dos construtores até ao fim da ronda.

Edifícios

Canto superior esquerdo: Efeitos imediatos

No lado cinzento de algumas peças de edifícios, um ícone no canto superior esquerdo indica o efeito imediato da construção deste edifício:



O jogador retira o número de cavaleiros indicados na peça e junta-os à sua guarda pessoal. Pode usá-los para recolher impostos já na ronda seguinte.



Coloca no edifício que está a construir o número de torres indicado na peça. Se o seu reino ficar com o maior número de torres (mesmo que empatado com outro jogador), recebe imediatamente a rainha.

A Rainha: quando a rainha se instala num reino, o custo da construção dos edifícios é reduzido em 1. No final do jogo, o jogador que tiver a rainha no seu reino coloca-a no seu território mais extenso (o que tiver mais quadrados ligados entre si do mesmo tipo: prados, campos, florestas, lagos, pântanos, montanhas e vilas). A rainha conta como uma coroa extra.



Canto inferior esquerdo: **Efeitos durante** o jogo

No canto inferior esquerdo de algumas peças de edifícios, há uma caixa que indica um efeito adicional activo durante todo o jogo, a partir do momento em que o edifício é construído. Esta caixa é visível nos dois lados da peça.



De cada vez que o jogador recolhe impostos, recebe um valor ADICIONAL igual ao número de cavaleiros que possui (no reino e na sua guarda).



De cada vez que o jogador recolhe impostos, recebe um valor ADICIONAL igual ao número de torres que possui no seu reino.

Canto superior direito: **Coroa**

Algumas peças de **construção** têm uma coroa no canto superior direito. Nesse caso, aparece nos dois lados da peça.



No final do jogo, as vilas valem o número de quadrados que ocupam a multiplicar pelo número de coroas existentes nesse território.



Lado com o edifício em construção.



Lado com o edifício construído.



Outro exemplo de um edifício construído.

Canto inferior direito: **Valor de um edifício no fim do jogo**

Nalgumas peças de edifícios há uma imagem que indica o número de pontos de vitória que estes valem no fim do jogo. Nesse caso, a imagem é visível nos dois lados da peça.



No final do jogo, regista-se o número de pontos que indicam.



Pontos de Território: No final do jogo, os jogadores ganham 2 pontos por cada **território separado** que tenham, independentemente do número de quadrados ou coroas que os componham.



Pontos de Torres: No fim do jogo, cada torre vale 1 ponto.



Pontos de Cavaleiros: No fim do jogo, cada cavaleiro (no reino ou na guarda) vale 1 ponto.



D - (Opcional) Suborna um Dragão para incendiar um edifício:

SÓ se pode realizar esta acção quando o dragão estiver escondido na sua gruta e a rainha não estiver no reino do jogador. Este:

- ◆ Escolhe um edifício disponível no tabuleiro dos construtores.
- ◆ Paga ao banco uma moeda.
- ◆ Incendeia o edifício: a peça é retirada de jogo e o edifício não pode ser construído.
- ◆ Coloca o dragão no lugar do edifício destruído.



O dragão só pode ser usado uma vez por ronda. Quem quiser aproveitar os seus poderes, o melhor é jogar primeiro!

E - (Obrigatório) Escolher e colocar o rei numa peça da nova fila:

O jogador coloca o seu rei num dominó à escolha, pronto para a ronda seguinte.

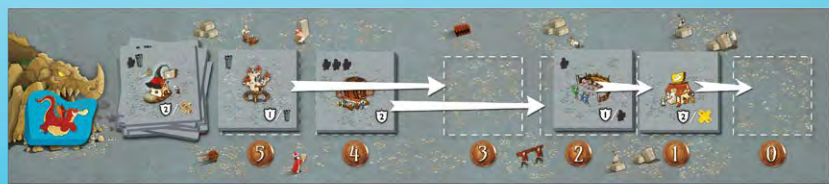


Quando todos os jogadores tiverem realizado os passos de A a E, prepara-se a ronda seguinte:

- ◆ Coloca-se o dragão de volta na gruta.



- ◆ Movem-se os edifícios restantes no tabuleiro dos construtores para os espaços mais baratos, e substituem-se com novos edifícios do monte da bisca.



- ◆ Forma-se uma nova fila de dominós (depois de descartar a peça que sobrou, no caso de uma partida de 3 jogadores): bescam-se 4 peças da pilha e colocam-se numa fila ao lado do tabuleiro dos construtores, com o lado numerado voltado para cima. Estes dominós organizam-se sempre por ordem crescente (o número mais baixo é colocado ao lado do tabuleiro). Por último, viram-se as peças para o lado da paisagem.

Pode começar uma nova ronda.



Um jogo tem 12 rondas, independentemente do número de jogadores, e utilizam-se todos os dominós da caixa.

Fim do jogo

Quando os últimos dominós estiverem alinhados joga-se uma ronda final, mas só se fazem os passos de A a D.

Cada jogador deve ter à sua frente uma grelha de 5x5 (num jogo de 3 a 4 jogadores) ou de 7x7 (num jogo de 2 jogadores).

Alguns reinos podem não estar completos se o jogador tiver sido forçado a descartar alguns dominós (ver acima).

O jogador que tiver a rainha no seu reino deve colocá-la território mais extenso (vilas incluídas), onde conta como uma coroa extra.

Depois, cada jogador calcula os pontos de vitória do seu reino:

- ◆ **Riqueza:** 1 ponto de vitória por cada 3 moedas. Marcam-se os pontos na caixa correspondente do bloco de pontuação.
- ◆ **Territórios básicos** (Trigo, Floresta, Lago, Pântano, Montanha): Um reino tem diferentes TERRITÓRIOS (grupos de quadrados ligados entre si com o mesmo tipo de paisagem). Cada território vale tantos pontos de vitória quanto o NÚMERO DE QUADRADOS vezes o NÚMERO DE COROAS que tiver.

Pode haver vários territórios com o mesmo tipo de paisagem no mesmo reino.

Um território sem coroas não oferece pontos.

Anotam-se os pontos de cada território na respectiva caixa do bloco de pontuação.

♦ Territórios especiais, as Vilas:

Para contar os pontos das vilas de um reino de forma simples e evitar enganar, recomenda-se:

Retirar os edifícios do reino um a um, contando os pontos de vitória à medida que se tiram.

Registrar o total na caixa para esse efeito do bloco de pontuação.

Cada jogador regista a sua pontuação final na última caixa do bloco.

O jogador com a pontuação mais alta ganha o jogo.

(Na página seguinte há um exemplo de como contar os pontos)

Em caso de empate, o jogador com o território mais vasto (maior número de quadrados do mesmo tipo de paisagem ligados entre si) ganha o jogo.

Se o empate persistir, os jogadores partilham a vitória.



Variantes do jogo

❖ Casamento real:

Se o jogador tiver o Kingdomino e o Queendomino, pode jogar mais 3 versões do jogo.

Qualquer que seja a versão, preparam-se os dominós normalmente, com cada caixa a manter os seus próprios dominós (a parte de trás das peças não é da mesma cor).

As regras para escolher e colocar os dominós são as mesmas.

A primeira fila de dominós vem sempre da caixa do Queendomino.

A fila seguinte vem do Kingdomino.

E assim por diante, alternando sempre as duas caixas.

❖ Jogo individual:

Para Reinos de escalas 5x5: podem jogar até 6 jogadores (atenção: neste caso não se usam todos os dominós).

Para Reinos de escalas 7x7: podem jogar até 4 jogadores!

❖ Em equipa:

Podem jogar 6 a 8 jogadores, em equipas de 2.

Cada jogador tem um rei da sua cor, mas só há um castelo por equipa.

Antes de cada jogo, os jogadores decidem as equipas de 2 jogadores como quiserem. Os membros da equipa sentam-se lado a lado.

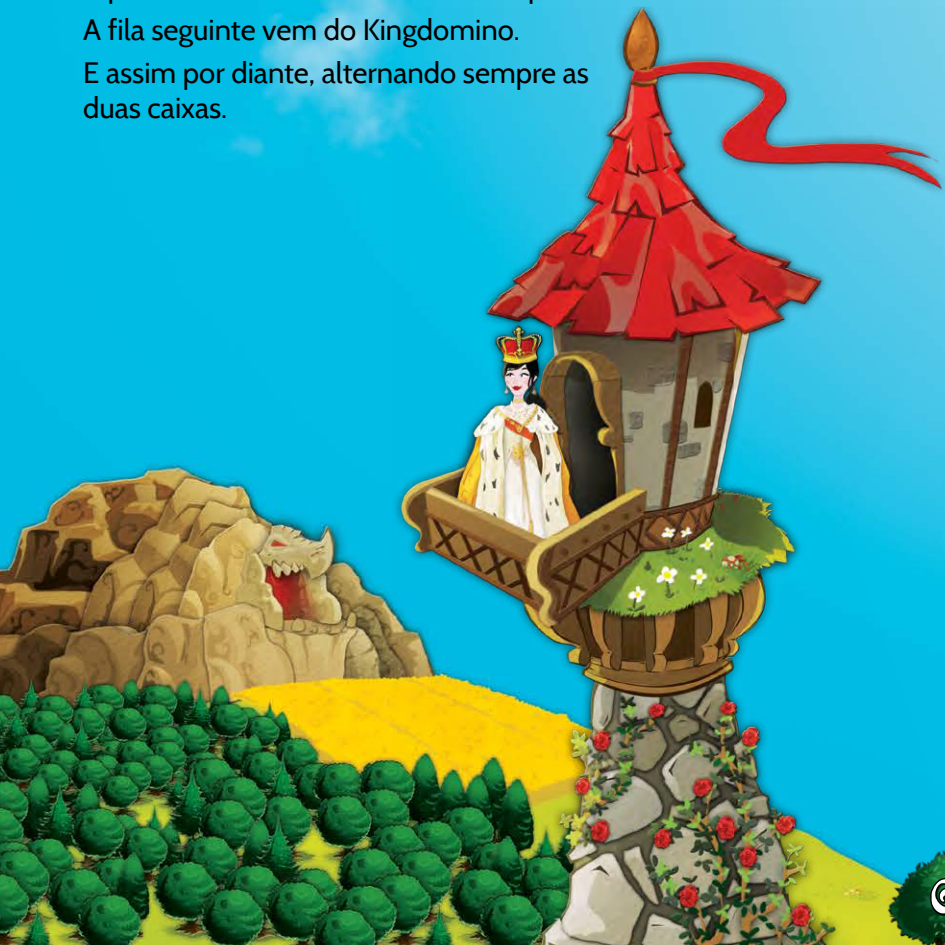
Os jogadores da equipa podem consultar-se uns aos outros. Mas em caso de discórdia, cada jogador é livre na escolha das suas peças e respectiva colocação no reino partilhado.

O jogo desenrola-se normalmente, com as seguintes alterações:

♦ Os dominós da primeira fila vêm sempre da caixa do Queendomino. Os da segunda, da caixa do Kingdomino, e assim por diante, alternando sempre as caixas.

♦ Em cada ronda, formam-se filas de 8 dominós (num jogo de 6 jogadores, os dominós que não são usados são descartados no fim de cada ronda).

♦ Os 2 jogadores de cada equipa constroem juntos um reino numa grelha de 7x7.



Exemplo de como contar pontos

Neste exemplo,

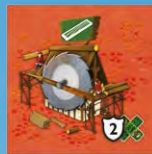
1 Contar moedas:

O jogador tem 11 moedas e por isso ganha 3 pontos.

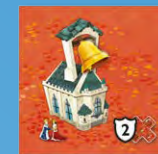
2 As coroas:

- ◆ Os campos de trigo dão 3 pontos (3 quadrados x 1 coroa)
- ◆ As florestas dão 3 pontos (2 quadrados x 1 coroa + 1 quadrado x 1 coroa)
- ◆ Os lagos dão 6 pontos (3 quadrados x 2 coroas)
- ◆ Os prados dão 16 pontos (4 quadrados x 3 coroas, e, como o jogador com mais torres tem a rainha - que está no território de maior extensão -, a Rainha conta como uma coroa extra).
- ◆ Os pântanos dão 1 ponto (1 quadrado x 1 coroa).
- ◆ As montanhas dão 12 pontos (3 quadrados x 4 coroas).
- ◆ As vilas não contam como territórios porque não têm a torre da rainha construída.

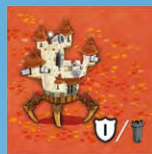
3 Edifícios:



◆ A serralheria dá 2 pontos por cada território de floresta: 6 pontos (3x2).

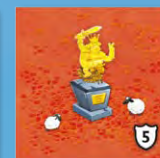


◆ A igreja dá 2 pontos por cada território de vila: 8 pontos (4x2).



◆ O castelo andante dá 1 ponto por torre: 3 pontos.

◆ Por fim, a grande tabe... dá 2 pontos, a Estátua 5, e a torre de menagem 3, num total de 10 pontos.



	Joueur blanc	Joueur orange
1	3	
2	3	
3	3	
4	6	
5	16	
6	1	
7	12	
8	0	
9	6	
10	8	
11	3	
12	0	
13	0	
14	10	
TOTAL	71	

Tudo somado, dá 71 pontos.



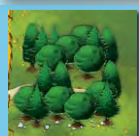
Queendomínio™



x 14



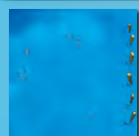
x 5



x 11



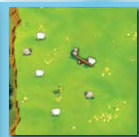
x 6



x 8



x 6



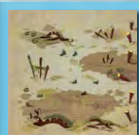
x 8



x 2



x 2



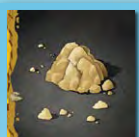
x 4



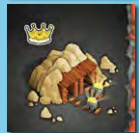
x 2



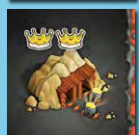
x 2



x 1



x 1



x 3



x 1



x 20



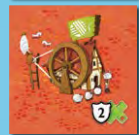
A Padaria
x 2



A Serralharia
x 2



A Peixaria
x 2



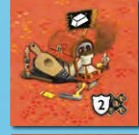
A Oficina de
tecelagem

x 2



A Escola de magia

x 2



A Fundição
x 2



A Igreja
x 2



x 1

A Caixa Forte



x 1



A Pequena Taberna
x 2



A Grande Taberna
x 1



A Torre de Menagem
x 2



O Forte
x 1



O Castelo Andante
x 2



O Campo de Treino
x 2



As Estátuas
x 3

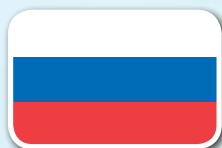


A Torre da rainha
x 3



© 2017 Blue Orange. Queendomínio e Blue Orange são marcas registadas da Blue Orange. Fabricado na China. Desenhado em França. www.blueorangegames.eu

Queendomino™



ПРАВИЛА



Бруно Катала



Bruno Cathala

Cyril Bouquet

Сирил Буке

blue orange™
Hot Games Cool Planet



Компоненты:

- ♦ 4 квадратных стартовых участка
- ♦ 4 замка (1 оранжевый, 1 фиолетовый, 1 белый, 1 красный)
- ♦ 48 двусторонних прямоугольных участков

(на одной стороне — ландшафт, на другой — число; сторона с ландшафтом поделена на 2 квадрата)

- ♦ 32 двусторонних участка со зданиями (серая сторона — строящееся здание, красная сторона — построенное здание)

- ♦ 8 фишек королей 4 цветов (2 оранжевые, 2 фиолетовые, 2 белые, 2 красные)
- ♦ 19 чёрных фишек рыцарей
- ♦ 15 серых фишек башен
- ♦ 42 монеты (12 монет достоинством 1, 18 монет достоинством 3, 12 монет достоинством 9)

- ♦ 1 планшет «Строительство»
- ♦ 1 фишка королевы
- ♦ 1 фишка дракона
- ♦ 1 блокнот для подсчёта очков

Введение

Ваше императорское Величество! Пришло время расширять Вашу империю и осваивать новые территории! Вас ждут бескрайние пшеничные поля, золотые прииски и синие озёра, богатые рыбой. Но не забывайте, что на новые земли претендуют главы соседних государств...

Цель игры

Постройте империю площадью 5×5 квадратов (или 7×7, если играете вдвоём), присоединяя к ней новые прямоугольные участки, и получите как можно больше очков!

Remove the full stop

Add another component
Правила игры

Подготовка к игре

Этап 1

- Положите коробку в центр стола, как показано на рисунке.
- Тщательно перемешайте все прямоугольные участки и положите их в случайном порядке во вкладыш коробки стороной с цифрой к игрокам. В игре будут использоваться все участки, вне зависимости от количества игроков.
- Разместите планшет «Строительство» в центре стола.
- Тщательно перемешайте все участки со зданиями и положите их серой стороной вверх на соответствующую зону планшета «Строительство» (с красными точками).
- Выложите первые 6 участков со зданиями серой стороной вверх на оставшиеся зоны планшета «Строительство». Стоимость строительства указана под каждым зданием.
- Положите фишку королевы справа от планшета «Строительство» и фишку дракона на квадрат пещеры слева от стопки участков со зданиями.
- Положите фишки башен, монет и рыцарей рядом с коробкой.
- Каждый игрок кладёт перед собой квадратный стартовый участок и ставит на него замок выбранного цвета.
- Каждый игрок берёт:
 - ♦ две фишки королей выбранного цвета (при игре вдвоём)
 - ♦ одну фишку короля выбранного цвета (при игре втроём или вчетвером)
- Каждый игрок также берёт из резерва одного рыцаря и монеты на общую сумму 7 и кладёт их перед собой.



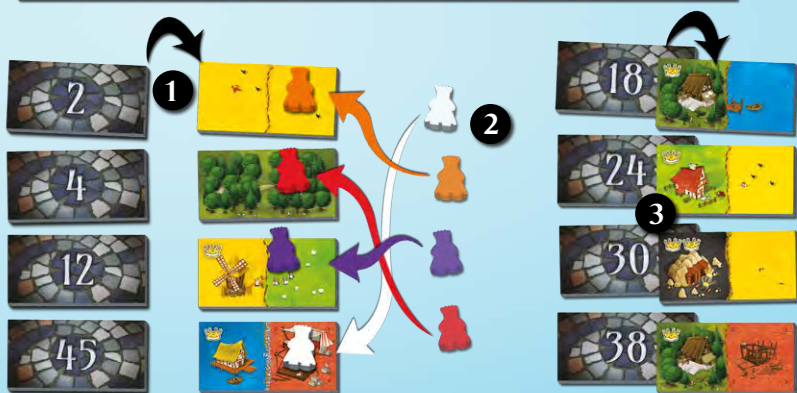
The number is overlapping with the text

Этап 2

1 Возьмите из коробки 4 прямоугольных участка и выложите их вертикально в ряд под планшетом «Строительство» стороной с числом вверх. Расположите участки в порядке возрастания (участок с наименьшим числом должен быть ближе всех к планшету) и переверните их стороной с ландшафтом вверх.

2 Один из игроков берёт все фишки королей в руки, тщательно перемешивает и не глядя вынимает их по одному. Получив своего короля, поместите его на любой свободный участок. На одном участке может находиться только один король. Игрок, получивший своего короля последним, должен поместить его на последний свободный участок.

Примечание: При игре вдвоём вытащите вслепую одного короля. Владелец этого короля выставляет его на любой прямоугольный участок. После этого второй игрок выставляет обоих своих королей, а затем первый игрок выставляет своего второго короля на оставшийся участок.



В примере выше первым вытащили белого короля, и игрок положил его на четвёртый участок; оранжевого короля вытащили вторым, и игрок выбрал первый участок. Третьим оказался фиолетовый король, и игрок поставил его на третий участок. Так как остался только второй участок, четвёртый игрок вынужден поставить своего красного короля на него.

3 Как только все расставили своих королей на участки, сформируйте новый ряд из 4 прямоугольных участков справа.

Ход игры

Порядок хода определяется расположением королей: первым ходит игрок, чей король находится на ближайшем к планшету участке. Он должен выполнить следующие действия (обратите внимание: только действия А и Д нужно обязательно совершить в свой ход, остальные действия выполнять необязательно):

А — Добавить выбранный участок (на котором находится король его цвета) к своей империи в соответствии с правилами присоединения.

Б — Отправить 1 или 2 рыцарей собирать налоги.

В — Построить здание.

Г — Подкупить дракона, чтобы он сжёг здание.

Д — Поместить своего короля на свободный участок из соседнего ряда.

Далее ход переходит к игроку, чей король находится на втором участке от планшета и так далее, пока последний игрок не выполнит свои действия.

Примечание. При игре вдвоём каждый игрок выполняет действия А и Д дважды (за каждого из своих королей).

А (Обязательно) — ДОБАВИТЬ ВЫБРАННЫЙ УЧАСТОК К СВОЕЙ ИМПЕРИИ В СООТВЕТСТВИИ С ПРАВИЛАМИ ПРИСОЕДИНЕНИЯ

Во время присоединения участков игроки должны руководствоваться двумя основными правилами:

♦ **Правило соединения участков:** новый участок можно присоединить к другому только так, чтобы ландшафт на них совпадал хотя бы на одной из половинок. Стартовый участок — особенный, и к нему можно присоединить участок с любым ландшафтом.

♦ **Правило площади империи:** все участки в империи игрока должны уместиться в сетку площадью 5×5 (при игре втроем и вчетвером) или 7×7 (при игре вдвоём) квадратов.



Важно: если вы не можете присоединить участок к своей империи в соответствии с этими правилами, вы должны отправить его в сброс (он не приносит вам очков). Если правила выше позволяют присоединить участок, вы не можете отказаться от его размещения.

Б (Необязательно) — ОТПРАВИТЬ 1 ИЛИ 2 РЫЦАРЕЙ СОБИРАТЬ НАЛОГИ

Если у вас есть рыцари (один даётся вам в начале игры, а дальше их можно получить за строительство зданий), вы можете собрать налог сразу после того, как вы присоединили участок к своей империи:

- поставьте рыцаря на участок, который вы только что присоединили,
- получите столько монет, сколько квадратов с одинаковым ландшафтом в области, на которую вы поставили рыцаря,
- рыцарь простоит на этом квадрате до конца игры.

В течение своего хода вы можете выставить до 2 рыцарей (по

одному на каждый квадрат выложенного прямоугольного участка).

Вы можете поставить рыцаря в ту область, в которую вы уже выставляли рыцарей в течение предыдущих раундов.

В (НЕОБЯЗАТЕЛЬНО) — ПОСТРОИТЬ ЗДАНИЕ

У вас должен быть хотя бы один свободный квадрат с городом для постройки здания (участок с ним может быть добавлен как в текущем ходе, так и в предыдущих).

- ♦ Выберите здание из доступных на планшете «Строительство» (брать здания взакрытую нельзя).
- ♦ Сбросьте в банк столько монет, сколько указано на планшете «Строительство» под выбранным вами участком со зданием.
- ♦ Положите здание на любой свободный квадрат города в своей империи красной стороной вверх.

Здания

Верхний левый угол: Мгновенные эффекты

На серой стороне некоторых участков со зданиями в верхнем левом углу встречается иконка, обозначающая мгновенный эффект от постройки здания:



Возьмите указанное количество рыцарей и положите их перед собой. Их можно использовать для сбора налогов в свой следующий ход.



Положите указанное количество башен на здание, которое вы только что построили. Если в вашей империи будет больше всех башен (или если будет ничья с другим игроком), то к ней присоединится королева.

Королева: если королева присоединится к вашей империи, то постройка каждого здания будет обходиться на 1 монету дешевле. Тот игрок, в чьей империи будет королева к концу игры, положит её на свою самую большую область (присоединённые друг к другу квадраты с одним и тем же ландшафтом: равниной, полями, лесами, озёрами, болотами, горами или городом). Она будет засчитана как дополнительная корона в этой области.



Нижний левый угол: Эффект, действующий во время всей игры

В нижнем левом углу некоторых участков со зданиями встречаются дополнительные эффекты в белой рамке, которые будут срабатывать в течение всей игры с того момента, как вы построили это здание. Эта рамка изображена на обеих сторонах участка со зданием.

If possible, align the paragraph with the corresponding picture

Same here



Каждый раз, когда вы собираете налог, ДОПОЛНИТЕЛЬНО возьмите столько монет, сколько рыцарей у вас есть (выложенных в империи и ещё лежащих перед вами).

Каждый раз, когда вы собираете налог, ДОПОЛНИТЕЛЬНО возьмите столько монет, сколько башен в вашей империи.

Верхний правый угол: Короны

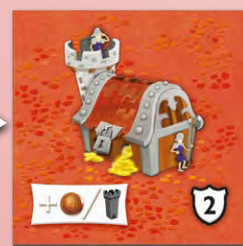
На некоторых участках со зданиями в правом верхнем углу (на обеих сторонах участка) изображена иконка короны.



В конце игры каждая область города принесет столько очков, сколько составит произведение числа квадратов, из которых она состоит, и числа корон, изображённых на этой области.



Серая сторона со строящимся зданием



Красная сторона с построенным зданием



Другой пример участка с построенным зданием

Нижний правый угол: Очки, которые приносит здание в конце игры

На некоторых участках со зданиями указан щит с количеством победных очков, которые будут засчитаны в конце игры. Этот щит изображён на обеих сторонах участка со зданием.



Подсчёт очков за здания происходит в конце игры и выполняется следующим образом:



Очки за отдельные области: вы получаете по 2 очка за каждую отдельную область определённого ландшафта, вне зависимости от количества корон в них.



Очки за башни: За каждую башню в вашей империи вы получаете по 1 очку.



Очки за рыцарей: За каждого рыцаря (в империи или на столе перед вами) вы получаете по 1 очку.

Г (НЕОБЯЗАТЕЛЬНО) — Подкупить дракона, чтобы он сжёг здание

Вы можете выполнить это действие ТОЛЬКО если дракон всё ещё прячется в своей пещере И королева не присоединилась к вашей империи.

- ♦ Выберите любое здание из доступных на планшете «Строительство».
- ♦ Сбросьте 1 монету в банк.
- ♦ Сожгите здание: уберите выбранный участок, он больше не будет использоваться в текущей игре.
- ♦ Поставьте фишку дракона на место сожжённого здания.



В течение одного раунда только один игрок может выполнить это действие, поэтому если вы планируете воспользоваться силой дракона, постарайтесь ходить одним из первых в раунде!

Д (ОБЯЗАТЕЛЬНО) — Поместить своего короля на свободный участок из соседнего ряда

Возьмите фишку короля и поставьте её на прямоугольный участок по своему выбору — так определится порядок хода в следующем раунде.



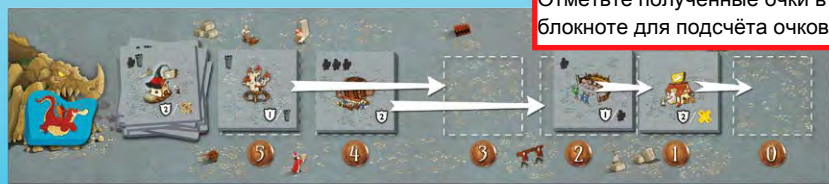
Когда все игроки выполнили свои действия (от А до Д), подготовьтесь к следующему раунду:

- ♦ Отправьте дракона обратно в пещеру.



- ♦ Передвиньте оставшиеся на планшете «Строительство» здания вправо (так они станут дешевле) и выложите освободившиеся зоны из стопки.

Replace with каждые 3 монеты приносят игроку 1 победное очко. Отметьте полученные очки в блокноте для подсчёта очков.



- ♦ Если играете втроём, уберите участок, оставшийся с предыдущего раунда, — в этой игре он больше использоваться не будет. Сформируйте новый ряд прямоугольных участков: возьмите первые четыре участка из коробки, выложите их вертикально в ряд под планшетом «Строительство» стороной с числом вверх. Расположите участки в порядке возрастания (участок с наименьшим числом должен быть ближе всего к планшету), а затем переверните их стороной с ландшафтом вверх. После этого начинается следующий раунд.



Игра состоит из 12 раундов (вне зависимости от количества игроков), в процессе игры будут использованы все прямоугольные участки.

Конец игры

Когда вы выложили последние прямоугольные участки из коробки, все игроки делают по последнему ходу, но могут выполнять только обязательные действия (А и Д).

У каждого игрока должна получиться империя площадью 5×5 (при игре втроём или вчетвером) или 7×7 квадратов (при игре вдвоём). Некоторые империи могут быть меньше других, если игрок был вынужден сбросить участок (см. действие А).

Если к вашей империи присоединилась королева, не забудьте положить её на свою самую обширную область (в том числе, область города) — она будет засчитываться как дополнительная корона в этой области.

Подсчёт победных очков происходит следующим образом:

- ♦ **БОГАТСТВО:** 1 victory point for 3 coins. Check all points in the corresponding box on the score pad.
- ♦ **ЛАНДШАФТНЫЕ ОБЛАСТИ** (равнина, поле, лес, озеро, болото, горы, город): империя состоит из разных ОБЛАСТЕЙ (групп

присоединённых друг к другу квадратов с одинаковым видом ландшафта).

Каждая такая область приносит игроку столько очков, сколько составляет произведение числа квадратов, из которых она состоит, и числа корон, изображённых на этой области.

В вашей империи может быть несколько областей с одинаковым ландшафтом.

Область без короны не принесёт вам очков.

Подсчитайте очки за все области ландшафта в своей империи и запишите их в блокноте для подсчёта очков.

♦ Города:

Чтобы избежать ошибок, очки за города лучше подсчитывать следующим образом: снимайте здания со своей империи по

одному, добавляя победные очки в процессе.

Запишите, сколько очков вы набрали за города, в соответствующих графах блокнота для подсчёта очков.

Подсчитайте общее количество набранных очков и запишите получившееся значение в графу «Итого» (см. пример подсчёта очков на следующей странице).

Игрок, набравший больше всех очков, объявляется победителем.

В случае ничьей побеждает игрок, в империи которого находится область с самой большой площадью (вне зависимости от того, сколько на ней корон).

Если ничья так и не была разрешена, игроки разделяют победу.



Варианты игры

❖ Королевская свадьба:

Если у вас есть игра «Лоскутное королевство», вы можете играть с большим количеством игроков.

Вне зависимости от количества игроков применяются следующие правила:

Прямоугольные участки не смешиваются и хранятся в своих коробках (стороны с числом в двух частях разного цвета).

Первый ряд прямоугольных участков всегда выкладывается из «Лоскутной империи». Следующий — из «Лоскутного королевства», затем снова из «Лоскутной империи» и так далее, чередуя две коробки.

Правила выбора и присоединения прямоугольных участков остаются без изменений.

❖ Каждый за себя:

Если вы будете собирать империи площадью 5×5 , то в игре может участвовать до 6 игроков (обратите внимание: в этом случае будут использованы не все участки).

Если вы хотите собирать империи площадью 7×7 , максимальное количество игроков — 4.

❖ Командная игра:

Для игры с 6-8 участниками нужно разделиться на команды по 2 игрока (по желанию или жребию). Члены команд садятся рядом друг с другом.

Каждый игрок берёт короля своего цвета, но империя одна на команду. Игроки в команде могут совещаться друг с другом, но в случае несогласия каждый вправе выбрать и распорядиться участком в пределах общей империи так, как посчитает нужным.

Игра в командах происходит со следующими изменениями:

♦ В каждом раунде выкладывается 8 прямоугольных участков (при игре с 6 участниками часть этих участков не используется и сбрасывается перед выкладыванием ряда для нового раунда).

♦ Игроки в команде выстраивают общую империю площадью 7×7 квадратов.



Пример подсчёта очков

Подсчёт очков происходит следующим образом:

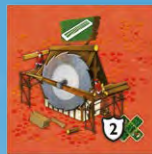
1 МОНЕТЫ:

У игрока 11 монет, он получает за них 3 победных очка.

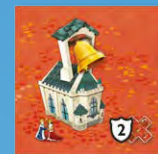
2 УЧАСТКИ ЛАНДШАФТА:

- ♦ Поля приносят 3 очка (3 квадрата × 1 корона).
- ♦ Леса — 3 очка (2 квадрата × 1 корона + 1 квадрат × 1 корона).
- ♦ Озёра — 6 очков (3 квадрата × 2 короны).
- ♦ Равнины — 16 очков (4 квадрата × 4 (3+1) короны: у игрока наибольшее количество башен, поэтому он кладёт королеву на самую обширную область своей империи — здесь это равнина. Королева считается как дополнительная корона).
- ♦ Болото — 1 очко (1 квадрат × 1 корона).
- ♦ Горы — 12 очков (3 квадрата × 4 короны).
- ♦ Города не приносят очков, потому что на них нет корон.

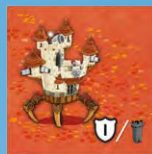
3 ЗДАНИЯ:



♦ Лесопилка: игрок получает по 2 очка за 3 отдельные области леса — 6 очков (2×3).

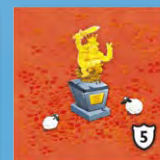


♦ Церковь приносит 2 очка за каждую отдельную область города — 8 очков (2×4).



♦ Бродячий замок приносит по 1 очку за башню — 3 очка.

♦ Большая таверна приносит 2 очка, Статуя — 5, Дозорная башня — 3. Всего 10 очков.



Could you please remove the text in the table (Joueur blanc, Joueur orange)



Here as well

	Joueur blanc	Joueur orange
1	3	
2	3	
3	3	
4	6	
5	16	
6	1	
7	12	
8	0	
9	8	
10	6	
11	3	
12	0	
13	0	
14	10	
TOTAL	71	

Итоговое количество победных очков игрока — 71.



Queendomino™

 x 14	 x 8	 x 1	 ЛЕКАРНЯ x 2	 x 1 Сейф
 x 5	 x 2	 x 1	 ЛЕСОПИЛКА x 2	 x 1
 x 11	 x 2	 x 3	 РЫБНАЯ ЛАВКА x 2	 МАЛАЯ ТАВЕРНА x 2
 x 6	 x 4	 x 1	 ТКАЦКИЙ ЦЕХ x 2	 БОЛЬШАЯ ТАВЕРНА x 1
 x 8	 x 2	 x 20	 ШКОЛА МАГИИ x 2	 ДОЗОРНАЯ БАШНЯ x 2
 x 6	 x 2		 ЛИТЕЙНИЙ ЦЕХ x 2	 УКРЕПЛЁННЫЙ ЗАМОК x 1
			 ЦЕРКОВЬ x 2	 БРОДЯЧИЙ ЗАМОК x 2
				 Тренировочный x 2
				 Лагерь Статуи x 3
				 БАШНЯ КОРОЛЕВИ x 3

Replace with
Тренировочный лагерь

Remove



© 2017 Blue Orange. Queendomino и Blue Orange – торговые марки Blue Orange. Сделано в Китае. Разработано во Франции. www.blueorangegames.eu