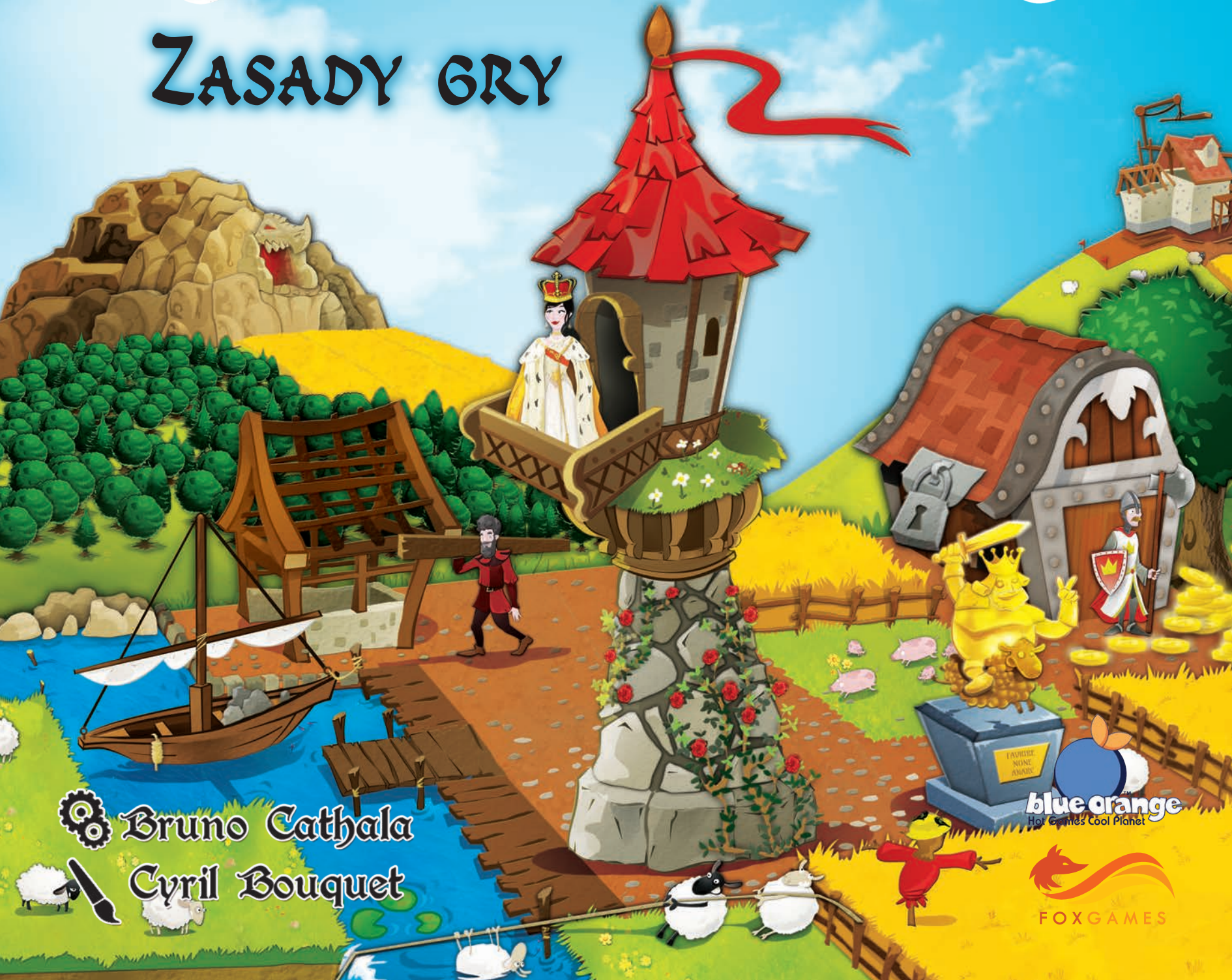


Queendomino™

ZASADY GRY



Bruno Cathala



Cyril Bouquet

blue orange
Hot Games Cool Planet

FOXGAMES



2-4
graczy



8+
wiek



30
min

- ✦ 4 płytki startowe
- ✦ 4 trójwymiarowe zamki (1 pomarańczowy, 1 fioletowy, 1 biały, 1 czerwony)
- ✦ 48 płytek domina (po jednej stronie krajobrazy, po drugiej - numeracja)

Zawartość:

- ✦ 32 kafle budynków
- ✦ 8 królewskich pionków w 4 kolorach (2 pomarańczowe, 2 fioletowe, 2 białe, 2 czerwone)
- ✦ 22 rycerzy (czarne pionki)
- ✦ 15 wież (szare pionki)
- ✦ 42 monety (12 o wartości 1, 18 o wartości 3, 12 o wartości 9)
- ✦ 1 plansza budowniczych
- ✦ 1 pionek królowej
- ✦ 1 pionek smoka
- ✦ 1 notatnik
- ✦ 1 instrukcja

Wstęp

Jesteś władcą rozległych ziem i poszukujesz nowych terytoriów, o które mógłbyś poszerzyć swe królestwo. Musisz eksplorować kolejne pola pszenicy, jeziora, góry i miasta, aby twoje mądre oko dojrzało wśród nich te najbardziej wartościowe. Bacz jednak na innych monarchów, którzy również mają chrapkę na nowe ziemie...

Cel gry

Sprytnie połącz swoje domina tak, by tworzyły jedno królestwo: na siatce 5x5 (w przypadku gry dla 3-4 graczy) albo 7x7 (dla 2 graczy). Realizując to zadanie, zdobywaj jak najwięcej punktów za swoje posiadłości i bogactwa.

Ustawienie

Krok 1

- Ustawcie pudełko tak, jak pokazano na obrazku.
- Wszystkie płytki domina dokładnie przetasujcie (stroną z numerem ku górze) i losowo ułóżcie w wyprasce, tworząc w ten sposób stos dobierania. W grze biorą udział wszystkie płytki, niezależnie od liczby graczy.
- Rozłóżcie na środku stołu planszę budowniczych.
- 32 kafle budynków należy dokładnie przetasować i ułożyć w stosie - szarą stroną ku górze - w przeznaczonym do tego miejscu na planszy budowniczych (czerwone kropki).
- Odwróćcie 6 wierzchnich kafli budynków i połóżcie je w odpowiednich miejscach na planszy budowniczych. Koszt wybudowania danego kafelka wskazany jest na jego spodzie.
- Ustawcie królową obok planszy, a smoka - na polu jaskini.
- Połóżcie wieże, monety i rycerzy obok planszy.
- Każdy gracz dobiera płytkę startową (w kształcie kwadratu) i zamek w swoim kolorze. Płytkę kładzie przed sobą i stawia na niej swój zamek.
- Każdy gracz bierze:
 - ✦ w grze dla 2 graczy: dwóch króli w jednym, wybranym przez siebie kolorze,
 - ✦ w grze dla 3 i 4 graczy: jednego króla w wybranym kolorze.
- Każdy gracz pobiera jednego rycerza oraz monety o łącznej wartości 7 i kładzie je przed sobą.

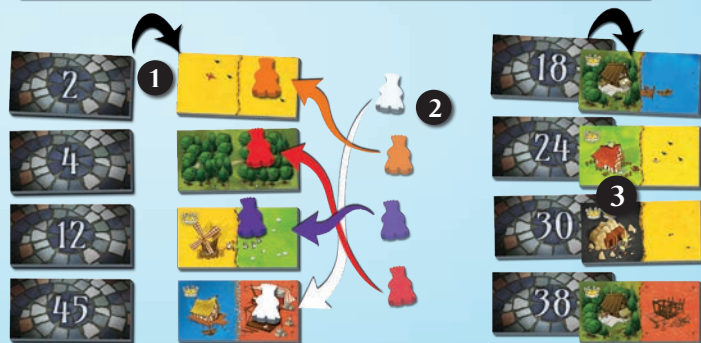


Krok 2

1 Dobierz 4 pierwsze domina ze stosu i ułóż je w kolumnie obok planszy budowniczych - numerowaną stroną ku górze. Domina należy ułożyć w kolejności rosnącej (najmniejsza liczba zawsze najbliższej planszy), a następnie odwrócić krajobrazem ku górze.

2 Jeden z uczestników rozgrywki bierze po jednym pionku królów graczy (w każdym z kolorów, które biorą udział w grze) w jedną dłoń, a następnie wyciąga je losowo - jednego króla po drugim. Kiedy pojawi się król w twoim kolorze, ustaw go na wybranej pustej płytce domina (pierwszy król może być ustawiony na dowolnym dominie, niekoniecznie tym, które jest pierwsze w kolumnie). Na każdym dominie może być tylko jeden król.

(W grze 2-osobowej losuje się tylko jednego króla. Gracz, do którego ten król należy ustawia go na dowolnym dominie. Następnie drugi gracz stawia swoją dwa króle, a na końcu znów pierwszy gracz stawia swojego drugiego króla na ostatnim dominie).



W tym przykładzie biały król został wylosowany jako pierwszy i ustawiony na czwartym dominie z rzędu. Pomarańczowy król, wylosowany jako drugi, staje na pierwszym dominie. Następnie król fioletowy, wylosowany jako trzeci, decyzyją swojego właściciela zajmuje trzecie domino. Ponieważ wolne pozostaje już tylko drugie domino, gracz z czerwonym królem musi na nim postawić pionek.

3 Gdy wszyscy królowie znajdą się już na swoich miejscach, ułóż kolejną kolumnę, wykorzystując 4 nowe płytki domina - dobrane ze stosu w pudełku.

Rozgrywka

Kolejność rozgrywania tur jest wyznaczona przez pozycje, na których znajdują się pionki królów w kolumnie.

Jeżeli twój król stoi na pierwszym dominie w kolumnie (najbliższej planszy budowniczych), rozgrywasz turę jako pierwszy. Poniższe akcje muszą zostać wykonane przy zachowaniu podanej kolejności (zwróć uwagę, że tylko akcje A i E są obowiązkowe; reszta jest opcjonalna):

A - Dodaj wybrane domino do swojego królestwa zgodnie z zasadami łączenia

B - Wyślij 1 albo 2 rycerzy, by pobrali podatek

C - Wybuduj budynek

D - Przekup smoka, aby spalił budynek

E - Przejdź do nowej kolumny i wybierz nową płytkę domina, stawiając na niej swojego króla

Następnie rozpoczyna się tura gracza, którego król znajduje się na drugiej w kolejności płytce domina. Runda jest kontynuowana aż do zakończenia tury gracza, którego król stoi na ostatnim dominie.

(W grze dla 2 osób każdy gracz wykonuje akcje A oraz E dwukrotnie: po jednym razie na każdy swój pionek króla).

A - Dodaj wybrane domino do swojego królestwa zgodnie z zasadami łączenia (akcja obowiązkowa)

Aby poprawnie dodać płytkę, muszą zostać zastosowane dwie zasady:

♦ **Zasada łączności:** domino musi się łączyć z innym dominem tak, aby przynajmniej jeden krajobraz tego samego typu przylegał do siebie: w poziomie lub pionie. Startowe domino traktuje się jako mydło - można je połączyć z każdym typem krajobrazu.

♦ **Zasada powierzchni:** twoje królestwo musi się mieścić w siatce kwadratu 5x5 (w grze dla 3 lub 4 osób) albo 7x7 (w grze dla 2 osób).



Ważne: Za każdym razem, kiedy nie możesz dodać domina do swojego królestwa zgodnie z powyższymi zasadami, odrzucasz tę płytkę i nie otrzymujesz za nią punktów (nie wolno dobrowolnie odrzucić domina, które mogłoby zostać dołączone do królestwa zgodnie z zasadami).

Umiejętność przewidywania jest kluczowa, jeżeli chcesz, by twoje królestwo na koniec gry było kompletne.

B - Wyślij 1 albo 2 rycerzy do pobrania podatku (akcja opcjonalna)

Jeżeli nadal masz rycerzy (jednego, którego otrzymałeś na początku gry, oraz innych, otrzymanych przy tworzeniu budynków), możesz pobrać podatki zaraz po przyłączeniu nowego domina do swojego królestwa. Wówczas:

♦ weź rycerza ze swojej rezerwy i połóż go na właśnie dołączonym dominie,

◆ natychmiast pobierz tyle pieniędzy, ile kwadratowych pól ma posiadłość, na której położyłeś rycerza,

◆ rycerz pozostanie na tym kwadracie do końca gry.

Możesz ułożyć do dwóch rycerzy podczas rundy - jednego na każdym z kwadratów domina.

Rycerza można umieścić na posiadłości, na której w poprzednich rundach znaleźli się już inni rycerze.

C – Wybuduj budynek (akcja opcjonalna)

Musisz mieć co najmniej 1 pole miasta, które nadal jest w budowie, aby skonstruować budynek. Pole to mogło zostać

przyłączone do twojego królestwa w tej rundzie lub w rundach poprzednich.

◆ Wybierz budynek spośród tych, które dostępne są na planszy budowniczych (ale nie ze stosu).

◆ Wpłać do banku kwotę widniejącą pod budynkiem.

◆ Połóż budynek na wybranym placu budowy - czerwoną stroną ku górze.

Kiedy budynek zostanie ukończony, planszy budowniczych nie uzupełnia się do końca rundy.

Budynki

Górny lewy róg: efekty natychmiastowe

Na szarej stronie niektórych budynków obrazek w górnym lewym rogu wskazuje, jaki natychmiastowy efekt przyniesie konstrukcja tego budynku.



Dobierz odpowiednią liczbę rycerzy wskazaną na budynku i dodaj ich do swojej rezerwy. Możesz ich użyć do poboru podatków (począwszy od następnej tury).



Umieść tyle wież, ile wskazano na kafle budynku. Jeżeli w twoim królestwie znajduje się najwięcej wież, królowa zaszczyca cię swą obecnością! Remisy rozstrzygane są na korzyść gracza, który wyrównał lub przebił liczbę wież.

Królowa: Gdy królowa przybywa do twojego królestwa, obniża koszt budowania budynków o 1. Na koniec gry, jeżeli to ty gościsz królową, umieść jej pionek na swojej najdroższej posiadłości (czyli największym obszarze składającym się z połączonych pól tego samego typu: prerii, pól, lasów, jezior, bagien, gór albo miast). Jeżeli kilka obszarów ma równie wysoką wartość, gracz sam wybiera, na którym z nich chce umieścić królową. Jej Wysokość liczy się jako dodatkowa korona!



Dolny lewy róg: efekty aktywne w czasie gry

W dolnym lewym rogu niektórych budynków widnieje symbol w okienku, który informuje o efekcie trwającym całą grę - od momentu budowy. Okienko jest widoczne po obu stronach budynku.



Za każdym razem, gdy pobierasz podatek, od razu bierzesz DODATKOWĄ kwotę w wysokości równej liczbie kontrolowanych przez ciebie rycerzy (zarówno tych na planszy, jak i w rezerwie).



Za każdym razem, gdy pobierasz podatek, od razu bierzesz DODATKOWĄ kwotę w wysokości równej liczbie wież w twoim królestwie.

Górny prawy róg: korony

Obrazek korony znajduje się w prawym górnym rogu niektórych budynków - po obu stronach kafała. Na koniec gry każda miejska posiadłość będzie warta tyle, ile wynosi iloczyn liczby znajdujących się w niej: pól oraz koron.



Strona pokazująca budynek nieukończony.



Strona pokazująca budynek ukończony.



Kolejny przykład ukończonego budynku.

Dolny prawy róg: wartość budynku na koniec gry

Na niektórych budynkach pojawia się obrazek informujący, ile punktów taki budynek wart jest na koniec gry (biała tarcza z cyfrą).



Na koniec gry policz, ile punktów uzyskasz za taki symbol.



Punkty oddzielnych posiadłości: zdobywasz po 2 punkty za każdą oddzielną posiadłość danego typu w swoim królestwie - niezależnie od liczby kwadratów i koron.



Punkty wieży: zdobywasz po 1 punkcie za każdą wieżę w swoim królestwie.



Punkty rycerzy: zdobywasz po 1 punkcie za każdego rycerza w swoim królestwie (zarówno na planszy, jak i w rezerwie).

D – Przekup smoka, aby spalił budynek (akcja opcjonalna)

Możesz wykonać tę akcję POD WARUNKIEM, że smok nadal ukrywa się w swojej jaskini ORAZ że królowa nie gości w twoim królestwie.

- ♦ Wybierz jeden z budynków, które są wciąż dostępne na planszy budowniczych.
- ♦ Zapłać do banku jedną monetę.
- ♦ Spal budynek: kafel budynku jest wówczas usuwany z gry i podczas tej rozgrywki nie zostanie już wykorzystany.
- ♦ Postaw pionek smoka w miejscu spalonego budynku.



W czasie rundy tylko jeden gracz może użyć smoka. Aby skorzystać z ognistego smoczego oddechu, postaraj się być graczem rozpoczynającym rundę.

E – Przejdź do nowej kolumny i wybierz nową płytkę domina, stawiając na niej swojego króla (akcja obowiązkowa)

Ustaw swojego króla na dowolnej niezajętej płytce domina w nowej kolumnie i przygotuj się do kolejnej rundy

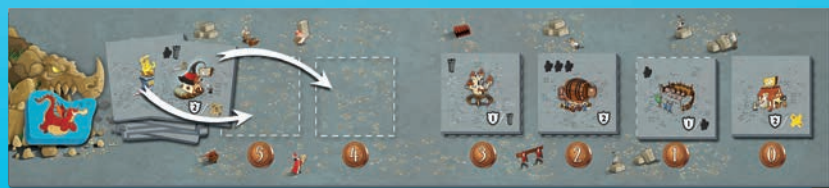
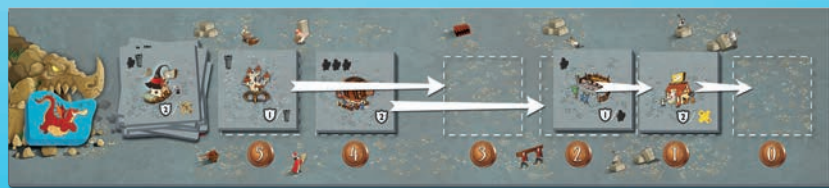


Gdy wszyscy gracze wykonają akcje od A do E, wykonajcie następujące działania:

- ♦ Odeślijcie smoka do jego jaskini.



- ♦ Przesuńcie pozostałe budynki na planszy budowniczych w kierunku najtańszych pozycji i uzupełnijcie puste miejsca budynkami z wierzchu stosu kafli budynków.



- ♦ Utwórzcie nową kolumnę z płytek domina (jeśli gracie w 3 osoby, usuńcie wcześniej płytkę, która pozostała po tej rundzie): dobrać cztery wierzchnie płytki i ułóżcie je w kolumnie pod planszą budowniczych - stroną z numerami ku górze. Domina należy ułożyć w kolejności rosnącej (najniższa wartość najbliżej planszy). Ostatnim krokiem jest odwrócenie płytek na stronę z krajobrazem.

Można rozpocząć nową rundę.



Gra - niezależnie od liczby graczy - toczyć się będzie przez 12 rund, podczas których na stole pojawią się wszystkie płytki dostępne w pudełku.

Koniec gry

Kiedy wyłożone zostaną ostatnie domina, gracze rozgrywają jeszcze po jednej turze, ale dostępne są dla nich tylko akcje od A do D.

Każdy gracz powinien mieć przed sobą królestwo o wymiarach: 5x5 (w grze dla 3 lub 4 osób) albo 7x7 (w grze dla 2 osób).

Niektóre królestwa mogły nie zostać ukończone, jeżeli gracz zmuszony był odrzucić jakieś domina.

Jeżeli to ty gościś królową, pamiętaj o ustawieniu jej na swojej najdroższej posiadłości (wliczając w to miasta). Królowa będzie się wówczas liczyć jako dodatkowa korona.

Każdy gracz oblicza swoje punkty zwycięstwa w następujący sposób:

- ♦ **Bogactwo:** 1 punkt zwycięstwa za 3 monety. Zaznacz wszystkie punkty w notatniku.

♦ **Podstawowe posiadłości** (pola, łąki, lasy, jeziora, bagna, góry): królestwa składają się z różnych POSIADŁOŚCI (grup połączonych pól z tym samym krajobrazem).

♦ Każda posiadłość będzie warta tyle, ile wynosi iloczyn liczby składających się na nią PÓL oraz KORON.

♦ W jednym królestwie może być wiele posiadłości z tym samym typem krajobrazu.

♦ Posiadłość bez korony nie przynosi punktów.

♦ Zaznacz swoje punkty w odpowiednim polu notatnika - przy każdym typie posiadłości.

♦ **Posiadłości specjalne, miasta:**

Aby nie popełnić błędu przy podliczaniu miast, zastosuj tę zasadę:



Warianty gry (opcjonalne)

❖ **Wariant Królewskie wesele:**

Jeżeli posiadasz zarówno Kingdomino, jak i Queendomino, zyskujesz możliwość zagrania w 3 dodatkowe wersje gry. Niezależnie od tego, na którą wersję się zdecydujesz, przygotuj płytki domina z obu pudełek, zachowując podział (rewersy płytek mają różne kolory).

Zasady wyboru i dodawania płytek domina pozostają bez zmian.

Pierwsza kolumna płytek domina będzie pochodzić z pudełka Queendomino, następna - z pudełka Kingdomino.

Na tej samej zasadzie, na zmianę, układacie kolejne kolumny.



Usuwać budynki ze swojego królestwa pojedynczo, dodając sobie za każdym razem odpowiednią liczbę punktów zwycięstwa.

Zapiszcie swoje punkty w odpowiednich polach w notatniku. Każdy gracz podsumowuje swoje punkty w ostatniej kolumnie.

Gracz, który osiągnął najwyższy wynik, wygrywa. (Przykład punktacji na następnej stronie).

W przypadku remisu zwycięża gracz z najdroższą posiadłością (czyli taką o największej liczbie połączonych pól z takim samym krajobrazem).

Jeżeli nadal jest remis, gracze wspólnie cieszą się ze zwycięstwa.

❖ **Indywidualnie:**

♦ W grze 3- lub 4-osobowej układajcie swoje królestwa na siatce 7x7! W grze 3-osobowej usuńcie płytkę domina, która pozostaje na koniec każdej rundy, a następnie utwórzcie nową kolumnę.

♦ W grze 5- lub 6-osobowej układajcie swoje królestwa na siatce 5x5! Na początku gry utwórzcie kolumnę z 8 płytek domina. Na koniec rundy usuńcie niewykorzystane domina i ułóżcie nową kolumnę z 8 płytek.

❖ **Jako drużyna:**

6 albo 8 graczy może grać w 2-osobowych drużynach.

Przed każdą rozgrywką gracze dobierają się w pary (losowo albo zgodnie z wybranym kluczem) i siadają obok partnera.

Każdy gracz otrzymuje króla w swoim kolorze, ale na jedną drużynę przypada tylko jeden zamek. Dodatkowo każda drużyna dobiera jednego rycerza oraz monety warte 7.

W drużynie wskazane jest konsultowanie decyzji. W przypadku braku zgody każdy gracz ma prawo do:

- wyboru, na którym dominie w kolumnie ustawi swojego króla,
- ułożenia wybranego domina w dowolnym dozwolonym miejscu,
- użycia rycerzy i monet z rezerwy współdzielonego królestwa (można zrezygnować z tego działania).

Gra toczy się według podstawowych zasad, z poniższymi wyjątkami:

♦ Płytki domina służące do ułożenia pierwszej kolumny zawsze pobierane są z pudełka Queendomino. Kolejna kolumna korzysta z płytek Kingdomino - na tej samej zasadzie, na zmianę, układacie kolejne kolumny.

♦ Kolumny w każdej rundzie układa się z 8 płytek domina (w grze 6-osobowej 2 niewykorzystane płytki usuwa się przed ułożeniem nowej kolumny).

♦ 2 graczy w każdej drużynie wspólnie buduje jedno królestwo na siatce 7x7.

Przykładowe liczenie punktów

W tym przykładzie:

1 Liczenie monet:

Gracz ma 11 monet, zdobywa zatem 3 punkty.

2 Korony:

♦ Pola przynoszą 3 punkty (3 kwadraty x 1 korona).

♦ Lasy przynoszą 3 punkty (2 kwadraty x 1 korona + 1 kwadrat x 1 korona).

♦ Jeziora przynoszą 6 punktów (3 kwadraty x 2 korony).

♦ Łąki przynoszą 16 punktów (4 kwadraty x 3 korony + 1 dodatkowa korona, jako że gracz, który dysponuje największą liczbą wież, gości królową).

♦ Bagna przynoszą 1 punkt (1 kwadrat x 1 korona).

♦ Góry przynoszą 12 punktów (3 kwadraty x 4 korony).

♦ Miasta nie liczą się jako posiadłości, ponieważ nie powstał budynek: wieża królowej.

3 Budynki



♦ Tartak: gracz zdobywa po 2 punkty za każdą osobną posiadłość leśną; łącznie otrzymuje 6 punktów (3x2).



♦ Kościół przynosi po 2 punkty za każdą osobną posiadłość miejską, gracz zdobywa więc 8 punktów (4x2).



♦ Podróżujący zamek przynosi po 1 punkcie za każdą wieżę, czyli łącznie 3 punkty.

♦ Na gry koniec wielka tawerna przynosi 2 punkty, posąg - 5, a strażnica - 3, co razem daje 10 punktów.



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

Suma punktów wynosi 71.



Queendomino™

 x 14	 x 8	 x 1	 Piekarnia x 2	 x 1
 x 5	 x 2	 x 1	 Tartak x 2	 Sejf x 1
 x 11	 x 2	 x 3	 Sprzedawca x 2	 Mała tawerna x 2
 x 6	 x 4	 x 1	 Sklep rybny x 2	 Wielka tawerna x 1
 x 8	 x 2	 x 20	 Tkalnia x 2	 Strażnica x 2
 x 6	 x 2		 Kuźnia x 2	 Wzmocniony zamek x 1
			 Kościół x 2	 Podróżujący zamek x 2
				 Obóz treningowy x 2
				 Posąg x 3
				 Wieża królowej x 3

Autor gry: Bruno Cathala
 Ilustracje: Cyril Bouquet
 Wydawca: Michał Herman
 Redakcja: Marek Baranowski, Michał Herman
 Korekta: Natalia Łyczko
 Koordynacja produkcji: Alicja Arcimowicz
 Skład/DTP: Cezary Szulc



© 2017 Blue Orange
 Queendomino i Blue Orange to zastrzeżone znaki towarowe.



© 2019 Grupa Wydawnicza Foksal sp. z o.o.
 ul. Domaniewska 48
 02-672 Warszawa, Polska
 Wyprodukowano w Chinach