

# Queendomino™



ПРАВИЛА



Bruno Cathala



Cyril Bouquet

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...

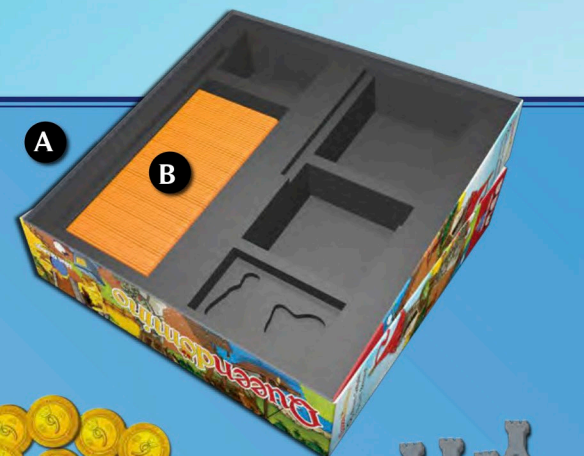
## Цель игры

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

# Подготовка к игре

### Этап 1

- A** Положите коробку в центр стола, как показано на рисунке.
- B** 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.
- C** Разместите планшет «Строительство» в центре стола.
- D** Тщательно перемешайте все участки со зданиями и положите их серой стороной вверх на соответствующую зону планшета «Строительство» (с красными точками).
- E** Выложите первые 6 участков со зданиями серой стороной вверх на оставшиеся зоны планшета «Строительство». Стоимость строительства указана под каждым зданием.
- F** Положите фишку королевы справа от планшета «Строительство» и фишку дракона на квадрат пещеры слева от стопки участков со зданиями.
- G** Положите фишки башен, монет и рыцарей рядом с коробкой.
- H** Каждый игрок кладёт перед собой квадратный стартовый участок и ставит на него замок выбранного цвета.
- I** Каждый игрок берёт:
  - ♦ две фишки королей выбранного цвета (при игре вдвоём)
  - ♦ одну фишку короля выбранного цвета (при игре втроём или вчетвером)
- J** Каждый игрок также берёт из резерва одного рыцаря и монеты на общую сумму 7 и кладёт их перед собой.

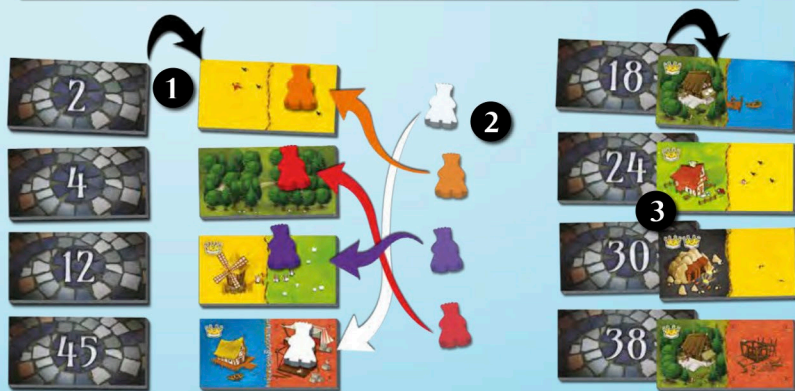


## Этап 2

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.



### **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.

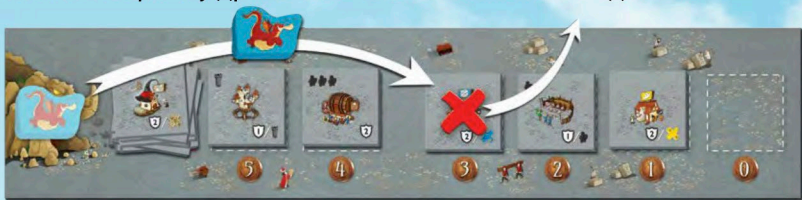


Очки за рыцарей: За каждого рыцаря (в империи или на столе перед вами) вы получаете по 1 очку.

## 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!

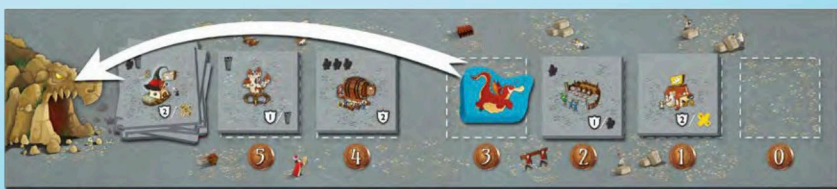
## Д (ОБЯЗАТЕЛЬНО) — Поместить своего короля на свободный участок из соседнего ряда

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

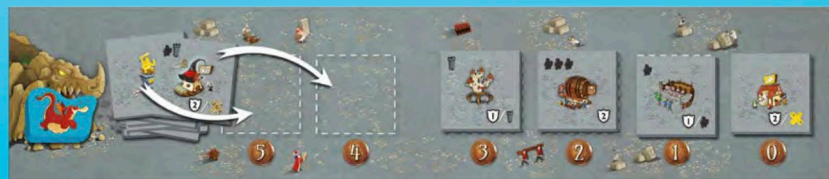
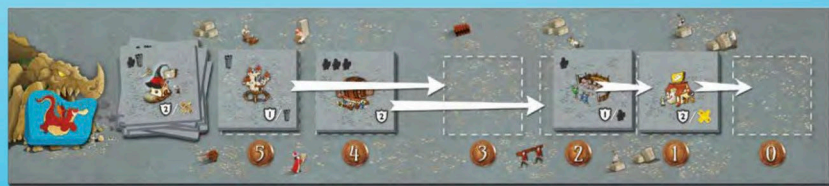


Когда все игроки выполнили свои действия (от А до Д), подготовьтесь к следующему раунду:

- ♦ Отправьте дракона обратно в пещеру.



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



- ♦ 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:** каждые 3 монеты приносят игроку 1 победное очко. Отметьте полученные очки в блокноте для подсчёта очков.
- ♦ **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.



1	3	3
1	3	3
1	3	3
1	6	6
1	16	16
1	1	1
1	12	12
1	0	0
1	8	8
1	6	6
1	3	3
1	0	0
1	10	10
Итого	71	71

Итоговое количество победных очков игрока — 71.



# Queendomino™

 x 14	 x 8	 x 1	 ЛЕКАРНЯ x 2	 x 1
 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		 ЛИТЕЙНЫЙ ЦЕХ x 2	 УКРЕПЛЁННЫЙ ЗАМОК x 1
			 ЦЕРКОВЬ x 2	 БРОДЯЧИЙ ЗАМОК x 2
				 ТРЕНИРОВОЧНЫЙ ЛАГЕРЬ x 2
				 СТАТУИ x 3
				 БАШНЯ КОРОЛЕВИ x 3



© 2017 Blue Orange. Queendomino и Blue Orange – торговые марки Blue Orange. Сделано в Китае. Разработано во Франции. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)