

Queendomino™

A JÁTÉK TARTALMA

- Játékszabály
- 4 kezdőlapka
- 4 háromdimenziós kastély (1 narancssárga, 1 lila, 1 fehér, 1 piros)
- 48 dominó (egyik oldalán táj, a másikon számozás)
- 32 épületlapka
- 8 királyfigura 4 színben (2 narancssárga, 2 lila, 2 fehér, 2 piros)
- 19 lovag (fekete figurák)
- 15 torony (szürke figurák)
- 42 érme (12 db 1-es, 18 db 3-as és 12 db 9-es értékű)
- 1 építkezéstábla
- 1 királynőfigura
- 1 sárkányfigura
- 1 pontozófüzet

BEVEZETÉS

Uralkodóként alig várod, hogy kiterjeszthesd királyságod határait. Ideje felfedezned a bűzamezőket, tavakat, hegyvidékeket és városokat, hogy rábukkanj a legkívánatosabb területekre! De légy rendkívül óvatos, ezekre a földekre más uralkodók is szemet vehettek...



Importálja: GémKer-Gémklub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30. www.gemker.hu

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

A JÁTÉK CÉLJA

Dominóid összekötésével alkoss 5x5-ös (3 vagy 4 játékos esetén) vagy 7x7-es (2 játékos esetén) királyságot, melynek során gyűjtsd össze a legtöbb győzelmi pontot tartományaid és vagyonod révén.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE: 1. LÉPÉS

- A)** Helyezzétek el a dobozt a képen látható módon.
- B)** Keverjétek meg alaposan az összes dominót a számozott oldalukkal felfelé, majd véletlenszerű sorrendben tegyétek őket a dobozba. Így kapjátok meg a játék húzókészletét. A játékoszámtól függetlenül minden dominóra szükség lesz.
- C)** Tegyétek az építkezéstáblát az asztal közepére.
- D)** A 32 épületlapkát alaposan keverjétek össze, majd szürke oldalukkal felfelé tornyozzátok fel őket a piros szaggatott vonallal jelölt mezőre az építkezéstáblán.
- E)** Az első 6 épületlapkát – szürke oldalukkal felfelé – helyezzétek a számukra kijelölt mezőkre az építkezéstáblán. Az építési költséget az épületek alatt látjátok feltüntetve.
- F)** Helyezzétek a királynőt a tábla mellé, a sárkányt pedig a barlang mezőjére.
- G)** Tegyétek a toronyokat, érméket és a lovagokat a tábla mellé.
- H)** Minden játékos megkapja a kezdőlapkáját (négyzet alakú) és a kastélyát a saját színében. Ezután a játékosok lerakják maguk elé a lapkát, majd ráhelyezik a kastélyukat.
- I)** Minden játékos kap:
 - 2 személyes játék esetén: két királyt a saját színében;
 - 3 vagy 4 személyes játék esetén: egy királyt a saját színében.
- J)** Minden játékos kap egy lovagot is, valamint érméket 7 pont értékben.

2. LÉPÉS

1) Vegyétek ki az első négy dominót a húzókészletből, majd számozott oldalukkal felfelé rendezzétek őket oszlopba az építkezéstábla alatt. A dominók növekvő számsorrendben kövessék egymást (a legalacsonyabb számmal jelölt legyen mindig a táblához legközelebb). Ezután fordítsátok át a dominókat a táj ábrázoló oldalukra.

2) Az egyik játékos vegye a markába az összes királyt, rázza őket össze, majd egyesével ejtse ki őket az asztalra. Ha feltűnik a királyod, akkor helyezd azt az egyik üres dominóra az oszlopban (az első király bármelyik dominóra lerakható, nem szükségképpen az elsőre az oszlopban). Egy dominón csak egy király állhat.

(Ha ketten játszottok, akkor csak egy királyt választotok véletlenszerűen, amit azután a játékos lehelyez az általa választott dominóra. Ezt követően a második játékos következik, aki 2 királyt teszi le, majd a megmaradt dominóra az első játékos rakja rá az utolsó királyát.)



Ebben a példában a fehér király tűnt fel elsőként, amit az oszlopban lévő negyedik dominóra helyezett le a játékos; a narancssárga király a második, ez az első dominóra került. A lila király a harmadik, ami a játékos döntése alapján a harmadik dominót foglalta el. Mivel már csak egy dominó maradt szabadon, a piros királlyal már nem maradt választási lehetőség, azt a játékos kénytelen a megmaradt dominóra lerakni.



3) Amint az összes király a helyére került, alkossatok új oszlopot a dobozból húzott következő négy dominóból, az előzővel megegyező módon.

JÁTÉKMENET

A játékosok sorrendjét a királyok elhelyezkedése határozza meg a dominókon:

Ha a te királyod áll az oszlop első dominóján (amelyik legközelebb van az építkezéstáblához), te kezdesz. A következő akciót kell végrehajtandod a felvázolt sorrendben. (Megjegyzés: csak az A és E akció végrehajtása kötelező, a többi választható.)

A – A kiválasztott dominót illeszd a területedhez

a kapcsolódási szabályok betartásával.

B – Küldj 1 vagy 2 lovat adót szedni.

C – Építs egy épületet.

D – A sárkány lefizetésével égess porig egy épületet.

E – A királyod lehelyezésével válassz ki egy új dominót az új oszlopban.

Ezután az következik, akié a második dominón található király, és a játékos ugyanezeket az akciókat hajtja végre. Így halad tovább a játék, amíg az utolsó dominón lévő király játékos is sorra nem került.

A – (Kötelező) A kiválasztott dominót illeszd a területedhez a kapcsolódási szabályok betartásával:

A dominódat az alábbi 2 szabály betartásával helyezheted le:

- A kapcsolódási szabály: A dominónak legalább 1 egyező tájtípus révén illeszkednie kell egy másik dominóhoz (vízszintesen vagy függőlegesen). A kezdő dominó dzsókernek számít, bármilyen táj kapcsolható hozzá.

- A területszabály: Valamennyi dominódnak el kell férnie egy 5x5-ös (3 vagy 4 játékos esetén) vagy egy 7x7-es nagyságú (2 játékos esetén) területen.



Fontos: Ha bármikor olyan helyzet adódik, hogy nem tudsz lerakni dominót a fenti szabályok betartásával, akkor azt a dominót el kell dobnod, és így nem fogod megkapni az érte járó pontokat sem. (Nem dobhatsz el olyan dominót, ami lehelyezhető ugyanezen szabályok betartásával!)

Ha a királyságodat szeretnéd befejezni a játék végére, akkor az előrelátó tervezés döntő fontosságú.

B – (Választható) Küldj 1 vagy 2 lovat adót szedni

Szedhetsz adót, ha rendelkezel lovakkal (egyét kapsz a játék kezdetén, valamint szerezhetsz továbbiakat is épületek révén). Erre közvetlenül azt követően van lehetőséged, hogy lehelyezted a dominódat a királyságodba:

- tedd a lovagodat arra a dominóra, amit éppen lehelyeztél;
- azonnal begyűjthetsz érméket a tartomány nagyságának (a mezők számának) megfelelő értékben abból a tartományból, amelyre a lovagod került;
- a lovak a játék végéig ezen a mezőn marad.

Legfeljebb 2 lovat rakhatsz le egy forduló során (egy-et-egyét a dominó két mezőjére).

Rakhatsz lovat olyan tartományra is, amelyre rákerültek más lovak a korábbi fordulók során.

C – (Választható) Építs egy épületet

Épület megépítéséhez szükséged van legalább 1 építés alatt lévő „város” mezőre. Ezt lerakhattad a területedhez a korábbi körökben vagy lehet az éppen lehelyezett dominón is.


- Válassz egy még elérhető épületet az építkezéstábláról (nem veheted el a lapkatoronyról).
- Fizesd ki a banknak a kiválasztott épület árát.
- Tedd az épületet az egyik általad választott építési területre, a piros oldalával felfelé.


Amikor az épület elkészült, üres hely marad utána az építkezéstáblán a forduló teljes idejére.

ÉPÜLETEK

Bal felső sarok: Azonnali hatások

Egyes épületlapkák szürke oldalán, a bal felső sarokban lévő rajz jelzi, milyen azonnali hatást vált ki az adott épület megépítése:

 Vegyél el lovakokat a lapkán látható számban, és tedd a saját készletedbe. A következő körödtől használhatod őket adószedésre.


 Helyezz a lapkán látható számú tornyot erre az épületre. Ha a te királyságod szerezte meg a legtöbb tornyot (még akkor is, ha egyenlőség alakulna ki más játékosal), a királynő csatlakozik hozzád.


A királynő: amikor a királynő csatlakozik a királyságodhoz, az építési költség 1-gyel csökken. Ha a játék végén te leszel az, aki vendégül látja őt a királyságában, akkor lerakhatsz őfelségét a legértékesebb tartományodba (a legnagyobb összefüggő, azonos típusú mezőkből álló szett: rét, búzamező, erdő, tó, mocsár és város). A királynő itt egy extra koronának számít.



Bal alsó sarok: Aktív képességek a játék során

Egyes épületlapkák a bal alsó sarokban látható, milyen további képességek érvényesülnek az egész játék során, ha az épület egyszer megépült. Ez az információ a lapka mindkét oldalán megtalálható.

 Valahányszor adót szedsz, azonnal kapsz a birtokodban lévő lovak (a készletedben és a királyságodban) számával megegyező értékű EXTRA érmét.

 Valahányszor adót szedsz, azonnal kapsz a királyságodban lévő tornyok számával megegyező értékű EXTRA érmét.

Jobb felső sarok: Koronák

Egyes épületlapkák jobb felső sarkában koronát láthattok, mely a lapka mindkét oldalán megtalálható.

A játék végén minden város tartományod annyit ér majd, amennyi a mezők száma szorozva az ebben a tartományban található koronák számával.



Az épülő épület ábrázoló oldal





A befejezett épületet ábrázoló oldal





Még egy példa egy befejezett épületre

Jobb alsó sarok: Az épület értéke a játék végén
Egyes épületlapkákon kép jelzi, hány győzelmi pontot ad az épület a játék végén. Ez a lapka mindkét oldalán megtalálható.

 A játék végén írd be magadnak a meghatározott számú pontot.

 Különálló tartományokért járó pontok: 2 pontot kapsz minden különálló tartományért a királyságodban a játék végén, a mezők és a koronák számától függetlenül.

 Tornyokért járó pontok: 1 pontot kapsz a játék végén minden toronyért a királyságodban.

 Lovagokért járó pontok: 1 pontot kapsz a játék végén minden lovagért (a királyságban és a készletedben) a királyságodban.

D – (Választható) A sárkány lefizetésével égesd porig egy épületet:

CSAK AKKOR hajthatod végre ezt az akciót, ha a sárkány még a barlangjában rejtőzködik ÉS nincs a királynő a királyságodban.

- Válassz ki egy még elérhető épületet az építkezéstáblán.
- Fizess a banknak 1 érmét.
- Égesd porig az épületet: a lapka kikerül a játékból, és így nem bukkanhat fel újból a játék során.
- Helyezd a sárkányfigurát a felégetett épület helyére.



Fordulónként csak egy játékos tudja használni a sárkányt. Érdemes lecsapnod a lehetőségre, hogy előnyre tegyél szert!

E – (Kötelező) A királyod lehelyezésével válassz ki egy új dominót az új oszlopban:

Fogd a királyodat, és helyezd rá az általad választott dominóra, így előkészülve a következő fordulóra.



Miután minden játékos végrehajtotta az akcióit A-tól E-ig, készüljete fel a következő fordulóra:

- Küldjétek vissza a sárkányt a barlangjába.



- Csúsztassátok a megmaradt épületeket az építkezéstáblán az olcsóbb mezők irányába, majd töltsétek fel az üres helyeket az első épületekkel a feltornyozott lapkákból.



- Hozzatok létre oszlopot új dominókból (3 személyes játék esetén csak miután végleg félreraktátok az előzőleg

megmaradt dominót): Vegyétek ki az első 4 dominót a dobozból, és rendezzétek őket oszlopba a számozott oldalukkal felfelé az építkezéstábla alatt – ezeknek a dominóknak mindig emelkedő számsorrendben kell követniük egymást (a legacsonyabb számú van legközelebb a táblához). Végül fordítsátok át őket a tájat ábrázoló oldalukra.

Kezdődhet az új forduló.



A játék így 12 fordulón keresztül tart majd, a játékosok számától függetlenül, és valamennyi dominó kikerül a dobozból.

A JÁTÉK VÉGE

Miután az utolsó dominókat is oszlopba rendezték, a játékosok utolsó köre következik, akik ebben az esetben csak A-tól D-ig hajtják végre akciókat.

A játékosok előtt ekkorra ideális esetben 5x5-ös (3 és 4 személyes játék esetén) vagy 7x7-es (2 személyes játék esetén) nagyságú terület alakult ki.

Megeshet, hogy egyes királyságokat nem sikerül befejezni, ha a játékos dominó eldobására kényszerült (lásd fentebb).

Ha te vagy a királynőt vendégül látó játékos, ne felejtse el lehelyezni őt a legértékesebb tartományodba (a városokat is beleértve), ahol őfelsége egy további koronának számít a pontozásnál.

Ezután minden játékos összeszámolja a királyságáért járó győzelmi pontjait a következő módon:

Vagyon: 1 győzelmi pont minden 3 érméért. Jegyezd fel a pontjaidat a megfelelő helyre a pontozófüzetben.

Egyszerű tartományok (búzamező – erdő – tó – mocsár – hegyvidék): A királyság különböző TARTOMÁNYOKBÓL áll. (Tartomány alatt azonos táj típusú, összekötött mezők csoportjait értjük.)

Minden tartomány annyi győzelmi pontot ér, amennyi a MEZŐK SZÁMA szorozva a KORONÁK SZÁMÁVAL az adott tartományban.

Lehet több azonos táj típusú tartományod is egy királyságban. A koronával nem rendelkező tartományok nem adnak győzelmi pontot.

Jegyezd fel a különböző típusú tartományokért járó pontjaid a pontozófüzet megfelelő helyére.

Különleges tartományok, városok:

Ha pontokat számolsz a városaid után, akkor az alábbi egyszerű módszer segíthet elkerülni a hibákat:

A királyságodról egyesével vedd le az épületlapkákat, és számold ki az érték járó pontot.

JÁTÉKVÁLTOZATOK

A „királyi esküvő” változat

Ha megvan neked a Kingdomino és a Queendomino játék is, akkor további három játékváltozatot is kipróbálhatsz. Bármelyik változatot is választod, a dobozokban lévő dominókat a szokásos módon készítsd elő. A dobozokba a saját dominókészletük kerül (a dominók hátoldalának színe eltér). A dominók kiválasztásának és lerakásának szabályai változatlanok.

Az első oszlop dominóit mindig a Queendomino dobozából húzzátok.

A második oszlopot a Kingdomino doboza adja.

És így tovább, felváltva húzzátok a dobozokból.

Egyénileg:

3 és 4 személyes játék során építsetek 7x7-es területet!

3 játékos esetén dobjátok el a megmaradt dominót minden forduló végén, azután alkossatok új oszlopot.

5 és 6 személyes játék során építsetek 5x5-ös területet! Minden forduló elején 8 dominóból alkossatok oszlopot. Dobjátok el a megmaradt dominókat minden forduló végén, majd alkossatok új oszlopot 8 dominóból.

Csapatban:

6–8 játékos 2 csapatban játszhatja a játékot.

A játék előtt a játékosok eldöntik, ki melyik csapatban játszik majd. Ez történhet megbeszélés alapján vagy véletlenszerűen.

A csapattagoknak egymás mellett kell ülniük.

Minden játékos egy királyt kap a saját színében, de csak egy kastélyt kapnak csapatonként. Minden csapat egy lovaggal és 7 összértékű érmével kezdi a játékot.

A csapattagok megbeszélhetik egymással a döntéseiket.

Véleménykülönbség esetén minden játékos szabadon dönthet:

- a dominó kiválasztásáról és lehelyezéséről a közös királyságba;
- a közös készletből a lovagok és érmék felhasználásáról.

A játék az eddig megszokott módon zajlik az alábbi változtatásokkal:

- Az első oszlopot mindig a Queendomino dobozából kivett dominókból alkossátok meg. A második adagot a Kingdomino doboza adja, és így tovább, váltogassátok a dobozokat.
- Minden fordulóban 8 dominó alkosson egy oszlopot (6 játékos esetén dobjátok el a megmaradt dominókat a forduló végén, mielőtt az újabb oszlopot kialakítanátok).
- A csapat 2 játékos 7x7-es nagyságú királyságot épít közösen.

PÉLDA PONTSZÁMÍTÁSRA

Ebben a példában:

1) Az érmék összeszámolása

A játékos 11 értékben rendelkezik érmével, így 3 pontot kap.

2) A koronák

- A búzamező 3 pontot ad (3 mező x 1 korona).
- Az erdő 3 pontot ér (2 mező x 1 korona + 1 mező x 1 korona).
- A tó 6 pontot ér (3 mező x 2 korona).
- A rét 16 pontot ér (4 mező x 3 koronával, és mivel a játékos rendelkezett a legtöbb toronnyal, a királynőt ráhelyezhette a legnagyobb tartományára, aki itt egy további koronának számít).
- A mocsár 1 pontot ad (1 mező x 1 korona).
- A hegyvidék 12 pontot ad (3 mező x 4 korona).
- A városok tartományként nem adnak pontot, mivel a királynő tornya nem épült meg.

3) Épületek

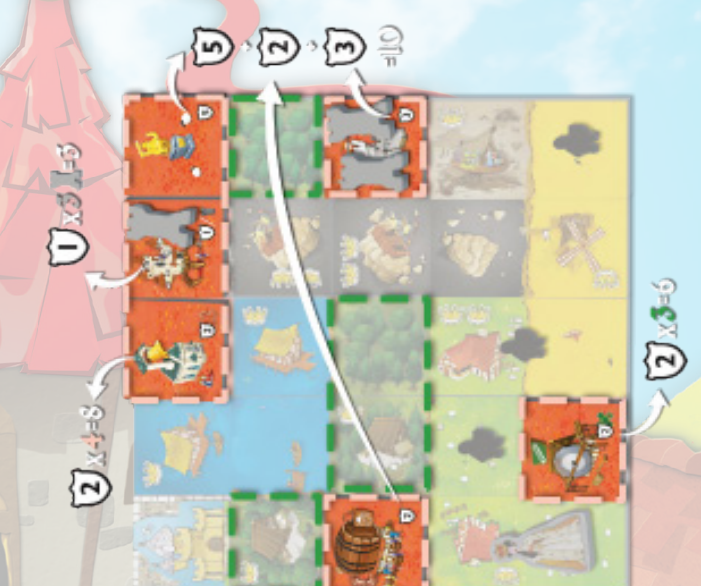
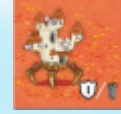
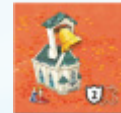
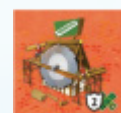
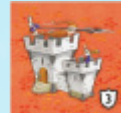
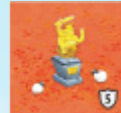
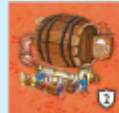
• A fűrészmalom: a játékos 2 pontot kap a különálló erdő tartományokért: 6 pont (3x2);

• A templom 2 pontot ad a különálló város tartományokért, vagyis összesen 8 pontot (4x2);

• A vándorló palota 1 pontot ad tornyonként, vagyis összesen 3 pontot;

• Végül a nagy fogadó 2 pontot ad, a szobor 5-öt, az őrtorony 3-at, így összesen 10 pontot.

A teljes pontszám 71.



Érték	3	3	3	6	16	1	12	0	6	3	0	10	TÖRTEL
Érték	3	3	3	6	16	1	12	0	6	3	0	10	71

