

# Queen domino™



PRAVIDLA HRY



Bruno Cathala



Cyril Bouquet

MINDOK



- ✦ Ilustrovaná pravidla,
- ✦ 4 startovní dílky,
- ✦ 4 trojrozměrné hrady (oranžový, fialový, bílý a červený),

## Herní materiál:

- ✦ 48 dílků domina (na líci vždy 2 políčka krajiny, na rubu číslo),
- ✦ 32 žetonů budov,
- ✦ 1 plán budov,
- ✦ 8 figurek králů ve čtyřech barvách (po dvou v každé barvě),
- ✦ 22 rytířů (černé figurky),
- ✦ 15 věží (šedé figurky),
- ✦ 42 mince (12 hodnoty 1, 18 hodnoty 3, 12 hodnoty 9),
- ✦ 1 figurka královny,
- ✦ 1 figurka draka,
- ✦ 1 bodovací zápisník.

## Úvod

Jste mocnými vladaři hledajícími příležitost rozšířit své království. Musíte objevovat obilná pole, jezera, hory i městečka, abyste našli ta nejlepší území. Avšak pozor, po těchto slibných nových provinciích neprahnete sami...

## Cíl hry

Vaším cílem je chytrě poskládat své dílky domina a vybudovat si království ve čtverci  $7 \times 7$  (ve 2 hráčích) či  $5 \times 5$  tak, abyste získali co nejvíce vítězných bodů za rozlehlé oblasti, vydělané peníze a majestátní budovy.

# Příprava hry

### FÁZE 1

- A** Položte krabici poblíž hrací plochy.
- B** Důkladně zamíchejte všechny dílky domina (stranou s číslem vzhůru) a vložte je do drážky v krabici, kde tvoří dobírací balíček dílků. Bez ohledu na počet hráčů využijete všechny dílky.
- C** Položte plán budov doprostřed stolu.
- D** Zamíchejte 32 žetonů budov a položte je šedou stranou vzhůru do sloupečku na plán budov (na vyhrazené místo s červeným okrajem). Toto bude sloupeček příštích budov.
- E** Vyložte prvních 6 žetonů budov svrchu sloupečku je po jednom na vyznačená místa na plánu budov, stále šedou stranou vzhůru. Čísla na plánu udávají stavební náklady dané budovy.
- F** Postavte figurku královny poblíž plánu budov a draka na obrázek jeskyně na plánu.
- G** Věže, mince a figurky rytířů položte do společné zásoby poblíž plánu budov.
- H** Každý hráč si vezme startovní dílek a hrad ve své barvě. Dílek před sebe položí korunou vzhůru a hrad postaví na něj.
- I** Každý hráč si dále vezme:
  - ✦ ve hře 2 hráčů: dva krále ve svojí barvě;
  - ✦ ve hře 3 a 4 hráčů: jednoho krále ve své barvě.
- J** Každý hráč si také do začátku hry vezme jednoho rytíře a mince o celkové hodnotě 7. Ty položí před sebe na stůl.

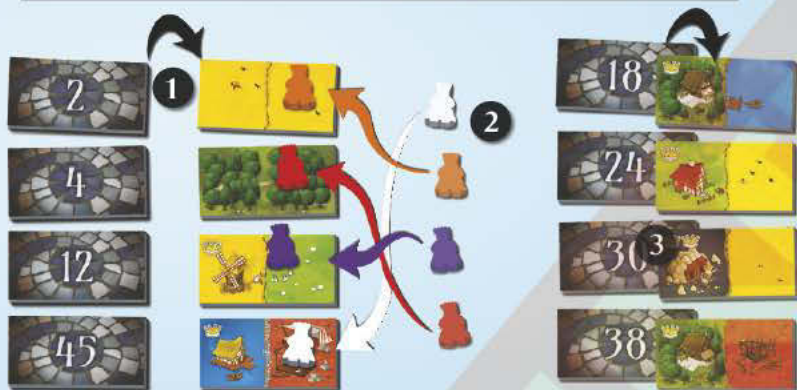


## FÁZE 2

1 První čtyři dílky domina z dobíracího balíčku vyložte vedle plánu budov, seřazené dle čísel na rubu ve vzestupném pořadí (dílek s nejmenším číslem bude ležet nejbližší plánu budov). Poté dílky obraťte krajinou vzhůru.

2 Jeden hráč vezme do ruky všechny figurky králů, promíchá je a po jedné je losuje. Hráč, jemuž patří vylosovaný král, jej může postavit na libovolný volný dílek v řadě (první vylosovaný má výběr ze všech čtyř). Na každém dílku může stát jen jeden král.

Ve hře dvou hráčů vylosujte prvního krále náhodně. Příslušný hráč jej postaví na libovolný dílek. Jeho soupeř poté položí oba své krále na libovolné dva neobsazené dílky, načež první hráč postaví svého posledního krále na poslední volný dílek.



Na tomto příkladu byl bílý král vylosován jako první a bílý hráč se jej rozhodl postavit na poslední dílek v řadě. Oranžovému hráči vylosovali jeho krále jako druhého a on se rozhodl jej postavit na první dílek. Poté si fialový hráč vybral třetí dílek a červený hráč, jako poslední vylosovaný, nemá na vybranou a musí obsadit poslední volný dílek, tedy druhý.

3 Jakmile všichni králové našli svá místa, vyložte čtyři nové dílky domina, utvořte z nich další vzestupně seřazenou řadu a opět je otočte krajinou vzhůru.

## Příběh hry

Pořadí hráčů v každém kole určuje pořadí figurek králů na dílcích:

Začíná ten hráč, jehož král stojí na dílku s nejnižším číslem (tedy dílku nejbližší plánu budov). Tah se skládá z následujících pěti akcí v tomto pořadí (pouze první a poslední akce, tedy A a E, jsou povinné):

A – Přiložit dílek ke svému království dle pravidel připojování

B – Poslat rytíře na výběr daní

C – Postavit budovu

D – Podplatit draka, aby spálil budovu

E – Vybrat si nový volný dílek z řady

Tím tah hráče končí. Jako další je na řadě hráč, jehož král stojí na druhém dílku domina v řadě, a opět provede akce A–E v tomto pořadí, a tak dále, dokud svůj tah neodehraje hráč, jehož král stojí na posledním dílku domina.

Ve hře dvou hráčů budou hráči provádět akce A–E za každého svého krále, tedy oba hráči dvakrát za jedno kolo.

### A - (Povinná akce) Přiložit dílek ke svému království dle pravidel připojování

Připojování dílků domina ke království se řídí dvěma pravidly:

- ♦ **Navazování krajin:** nový dílek domina je nutné přiložit tak, aby alespoň jedno z nových políček sousedilo s dříve položeným políčkem stejného typu (vodorovně, svisle nebo obojí). Startovní dílek s hradem je žolík, k němuž lze přiložit libovolné políčko.
- ♦ **Celková rozloha:** nejvyšší možná rozloha království je  $5 \times 5$  políček (při hře ve 3 a 4 hráčích) nebo  $7 \times 7$  (ve 2 hráčích).



**Důležité upozornění:** Pokud nově získaný dílek nemůžete dle výše uvedených pravidel přiložit ke svému království, musíte jej odhodit a na konci hry vám bude chybět. **Není však dovoleno odhazovat dílek domina, který dle těchto pravidel připojit lze.**

Je výhodné, když vám v království žádné dílky nechybějí. Proto musíte získávání dílků pečlivě plánovat.

### B - (Volitelná akce) Poslat rytíře na výběr daní

Pokud máte v zásobě rytíře (jednoho dostáváte na začátku hry, další získáte později postavením určitých budov), můžete je po přiložení nového dílku poslat do svého království vybírat daně:

- ♦ Postavte jednoho rytíře ze své zásoby na některé políčko právě přiloženého dílku (nebo dva rytíře, po jednom na obě políčka).
- ♦ Vezměte si ze zásoby tolik mincí, kolik políček má celkem ta oblast, do níž jste právě postavili rytíře.
- ♦ Rytíř zde zůstane do konce partie.

V jednom kole hry můžete takto poslat až dva rytíře. Je dovoleno postavit rytíře do oblastí, kde jste již daně vybírali (*tudíž někde v této oblasti stojí rytíř z předchozích kol*), nového rytíře lze však umístit pouze na právě přiložený dílek.

### C - (Volitelná akce) Postavit budovu:

Pokud máte ve svém království alespoň jedno volné políčko města (červené), můžete si koupit jednu budovu z plánu. Nezáleží na tom, zda je toto políčko na právě přiloženém dílku, nebo již ve vašem království bylo dříve.

- ♦ Vyberte si kterýkoli žeton budovy na plánu (*ne však ze sloupečku příštích budov*).
  - ♦ Zaplatte do banku stavební náklady dané budovy, uvedené na plánu pod vybraným žetonem.
  - ♦ Položte žeton zvolené budovy červenou stranou vzhůru na kterékoli volné políčko libovolného města ve vašem království.
- Žetony budov se v průběhu kola nedoplňují – na plánu budov zůstane místo po zvoleném žetonu volné do konce kola.

## O budovách podrobněji

### Levý horní roh: Okamžité bonusy

Na některých žetonech budov je (*pouze na šedé straně*) pomocí ikonek znázorněno, co vám budova přinese v okamžiku, kdy ji postavíte ve svém království:



Vezměte si rytíře ze společné zásoby do svojí, v počtu odpovídajícím počtu ikonek na žetonu budovy. Hned ve svém příštím tahu je můžete ve fázi B poslat na výběr daní.



Vezměte si ze společné zásoby věže v počtu ikonek na budově a dejte je na právě postavenou budovu. Jakmile dosáhnete nejvyššího počtu věží ze všech hráčů (*i v případě shody s jiným hráčem*), přijde za vámi královna.

**Královna:** Je-li ve vašem království královna, snižují se pro vás všechny stavební náklady o 1 minci (*nemohou však klesnout pod nulu*). Pokud královnu máte na konci hry, můžete ji postavit do své nejrozlehlejší oblasti libovolného typu (*tedy oblastí o nejvyšším počtu políček*). Při bodování oblastí se pak královna počítá jako jedna korunka navíc.



### Levý dolní roh: Trvalý efekt

V levém dolním rohu některých žetonů budov je na fáboru znázorněn trvalý efekt budovy. Tento efekt platí pro hráče, který si budovu pořídil, od okamžiku postavení budovy do konce partie.



Kdykoli vybíráte daně, dostanete **NAVÍC** tolik mincí, kolik máte celkem rytířů (*ať již ve své zásobě, nebo v království*).



Kdykoli vybíráte daně, dostanete **NAVÍC** tolik mincí, kolik máte ve svém království věží.

### Pravý horní roh: Korunka

Na některých žetonech budov je v pravém horním rohu vyznačena korunka.



Na konci hry se města obsahující korunkou bodují dle stejných pravidel jako oblasti všech ostatních typů, tedy počet políček krát počet korunek v daném městě.



Šedou stranou vzhůru leží žeton na plánu



Takto se žetony budov pokládají do království.



### Pravý dolní roh: Vítězné body za budovu na konci hry

Pokud mají budovy na pravém dolním rohu erb, přinášejí vítězné body na konci hry. Stejný erb je pak zobrazen na rubu i líci žetonu. Je povoleno mít více budov téhož typu, body za ně se sčítají.



Erb bez dalšího symbolu přináší uvedený počet vítězných bodů.



**Body za oddělené oblasti:** Za každou jednotlivou oblast tohoto typu ve svém království získáte 2 body, bez ohledu na její rozlohu či počet korunek v ní.



**Body za věže:** získáte 1 bod za každou věž ve svém království.

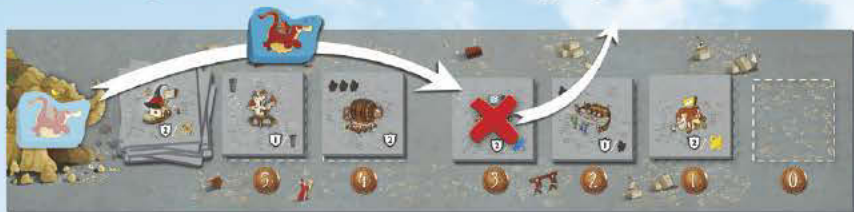


**Body za rytíře:** získáte 1 bod za každého svého rytíře (*ať už stojí v království, či ještě v zásobě*).

### D - (Volitelná akce) Podplatit draka, aby spálil budovu:

Tuto akci můžete využít, **POUZE** pokud je drak ještě v jeskyni a pokud královna není ve vašem království.

- ♦ Vyberte kterýkoli žeton na plánu budov (ne však ve sloupečku příštích budov).
- ♦ Zaplatte 1 minci do banku.
- ♦ Žeton vybrané budovy vyřadte ze hry; budova je nenávratně spálena.
- ♦ Položte figurku draka na uvolněné místo po spálení budov.



V každém kole může tuto akci provést jen jeden hráč. Čím dříve jste na tahu, tím větší šanci máte drakův dech využít!

### E - (Povinná akce) Vybrat si nový volný dílek z řady:

Postavte svoji figurku krále na kterýkoli volný dílek domina pro příští kolo.

**Poznámka:** pro lepší zapamatování sledu nepovinných akcí můžete využít tuto pomůcku: „HRAD - Hraje: Rytíř, Architekt, Drak.“

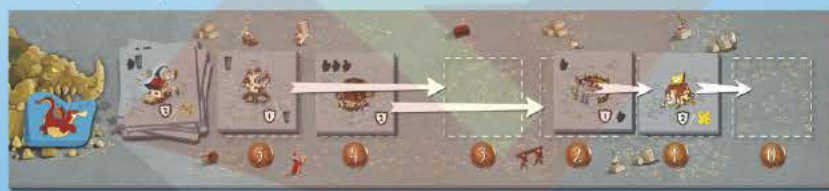


Jakmile všichni hráči provedli své akce A–E, připravte příští kolo:

- ♦ Pošlete draka zpět do jeskyně.



- ♦ Posuňte všechny zbylé žetony budov na plánu doprava na prázdná místa. Na uvolněná místa vlevo doplňte nové žetony svrchu sloupečku příštích budov.



- ♦ Vyložte čtyři nové dílky domina (hrajete-li ve třech hráčích, zbylý dílek domina z právě dokončeného kola vyřadte ze hry). Nové čtyři dílky položte do řady vedle plánu budov, opět seřazené vzestupně (nejnižší číslo nejbližší plánu). Poté dílky otočte lícem vzhůru.

Nové kolo může začít. Jako první je na tahu hráč, jehož král stojí na dílku nejbližší plánu budov (na tomto obrázku bílý).



Hra trvá 12 kol, bez ohledu na počet hráčů, a vždy využijete všech 48 dílků domina.

## Konec hry

V posledním kole se provádějí již pouze akce A až D.

Každý hráč by před sebou měl mít mřížku 5 × 5 (ve hře ve tři nebo čtyř hráčů) nebo 7 × 7 (ve hře dvou hráčů). Pokud některý hráč během hry na pravidlo maximální rozlohy zapomněl, musí ještě před bodováním některé dílky odhodit, aby je dodržel. Některá království tak možná nebudou kompletní.

**Hráč, v jehož království je královna, ji postaví do své nejrozlehlejší oblasti, kde se mu bude počítat jako korunka navíc.**

Poté si každý hráč spočítá vítězné body následovně:

- ♦ **Pokladnice:** 1 vítězný bod za každé 3 mince. Poznamenejte si vítězné body do patřičné kolonky v bodovacím zápisníku.
- ♦ **Oblasti** (obilná pole – lesy – jezera – louky – vřesoviště – hory): Jedna oblast je tvořena navzájem (svisle a vodorovně, ne však diagonálně) sousedícími políčky stejného typu.

Každá z těchto oblastí přináší hráči tolik vítězných bodů, kolik je **POČET POLÍČEK OBLASTI násobený POČTEM KORUNEK V NÍ.**

V království můžete mít více oddělených oblastí téhož typu krajiny. Za oblast se počítá i jediné políčko, je-li ze všech stran obklopeno políčky jiných typů. Za oblast bez korunek nezískáte body žádné.

V zápisníku si poznamenejte body za každou krajinu (tedy součet bodů za všechny oblasti daného typu) do příslušné kolonky.

#### ♦ **Budovy ve městech:**

Přičítejte postupně body za každou jednotlivou svoji budovu, načež její žeton odstraňte ze svého království. Tak si snadněji udržíte přehled o bodovaných budovách.

Poznamenejte si body do patřičné kolonky v zápisníku.



## Varianty a další verze pravidel

### ❖ **Varianta Královská svatba (pro 3 až 8 hráčů):**

Pokud vlastníte rovněž hru Kingdomino, můžete si zahrát dvě další verze Queendomina.

Ať už se rozhodnete pro hru každý za sebe či týmovou verzi, připravte Kingdomino i Queendomino jako obvykle, v každé hře její sadu dílků domina (ruby dílků mají odlišnou barvu).

Pravidla pro řazení i vybírání dílků zůstávají stejná a do svého království přikládáte dílky z obou sad.

První výběr dílků bude vždy z Queenomina, následující z Kingdomina, další opět z Queendomina atd. Až do konce partie budete pravidelně střídat obě sady.



Všichni hráči potom sečtou své body ve všech jednotlivých kolonkách bodovacího zápisníku, čímž zjistí své celkové skóre.

Hráč, jenž dosáhl nejvyššího celkového skóre, vyhrává.

*Příklad bodování viz následující strana.*

V případě shody vyhrává hráč s největší oblastí (tedy nejvyšší počet políček v jedné libovolné oblasti). Trvá-li shoda nadále, rozhodují zbývající mince, za něž hráči nezískali body (tedy např. zbylá 1 mince, pokud daný hráč měl 7 mincí a dostal za ně 2 body).

Trvá-li shoda nadále, hráči se o vítězství dělí.

### ❖ **Každý za sebe:**

♦ Ve hře 3 a 4 hráčů bude každý stavět království o rozloze  $7 \times 7$ ! Ve třech hráčích vždy na konci kola odstraňte nevybraný dílek domina ze hry.

♦ Ve hře 5, 6 či 7 hráčů bude mít každé království obvyklou rozlohu  $5 \times 5$ . Na začátku každého kola vyložte na stůl vždy osm dílků domina. Na konci kola potom všechny zbylé dílky vyřadte ze hry, než vyložíte novou řadu osmi dílků.

### ❖ **Týmová verze:**

6 nebo 8 hráčů může hrát týmově ve dvojicích.

Před začátkem partie utvořte dvojice dle svých preferencí nebo pomocí losu. Hráči jedné dvojice sedí vedle sebe.

Každý hráč má krále ve své barvě, ale tým má pouze jeden společný hrad. Každý tým má také do začátku jen jednoho rytíře a 7 mincí dohromady.

V rámci týmu by se hráči měli spolu radit. V případě neshody ale každý hráč sám za sebe může:

- rozhodovat, kam umístí dílek domina i jaký dílek si vybere pro příští kolo,

- posílat či neposílat rytíře na výběr daní a čerpat ze společné pokladnice království.

Platí obvyklá pravidla s následujícími úpravami:

♦ Dílky domina vždy vykládejte v řadě po osmi, opět střídavě z obou her, počínaje Queenominem.

♦ Ve hře šesti hráčů vždy na konci kola zbylé dílky odstraňte ze hry, než vyložíte novou řadu dílků.

♦ Tým staví jedno společné království o rozloze  $7 \times 7$ , za které také společně získá body.

# Příklad bodování

V následujícím příkladu si hráč započítá body takto:

## 1 Pokladnice:

Za 11 mincí získá 3 body.

## 2 Oblasti:

- ♦ Obilné pole přináší 3 body (3 políčka × 1 korunka).
- ♦ Lesy 3 body (1 políčko × 1 korunka + 2 políčka × 1 korunka). Třetí lesní oblast neobsahuje korunku, takže body nepřinese.
- ♦ Jezero 6 bodů (3 políčka × 2 korunky).
- ♦ Louka 16 bodů (královna se počítá jako korunka navíc, čili 4 políčka × 4 korunky).
- ♦ Vřesoviště 1 bod (1 políčko × 1 korunka).
- ♦ Hory 12 bodů (3 políčka × 4 korunky).
- ♦ Za městské oblasti má hráč 0 bodů, protože ani zde nemá korunky. Korunky se ve městech mohou objevit jen postavením královniny věže.

## 3 Budovy:



♦ Pila: hráč získává 2 body za každý jednotlivý les, bez ohledu na jeho rozlohu či počet korunek v něm: 6 bodů (3 oblasti lesa × 2).



♦ Kostel přináší 2 body za každé jednotlivé město, tedy 8 bodů (4 oblasti města × 2).



♦ Krácející hrad poskytuje 1 bod za každou věž, tedy 3 body.

♦ A konečně Taverna 2 body, Socha 5 a Hlídková věž 3, celkem 10 bodů za tyto budovy.



Výsledné skóre tohoto hráče je 71.



	Kája	Miša
1	3	3
2	3	3
3	3	6
4	16	1
5	1	12
6	0	0
7	6	8
8	3	0
9	0	10
10	10	10
TOTAL	71	71



Pokud je s Vaší hrou něco v nepořádku, obraťte se na nás: [info@mindok.cz](mailto:info@mindok.cz) nebo tel. 272 656 610. Rádi poradíme či zašleme náhradní materiál.

# Queendomino™

Červená čísla platí pro variantu Královská svatba

 × 14 × 35	 × 8 × 18	 × 1 × 2	 Pekárna × 2	 × 1 Dokladnice
 × 5 × 10	 × 2 × 4	 × 1 × 2	 Pila × 2	 × 1
 × 11 × 27	 × 2 × 4	 × 3 × 6	 Rybárna × 2	 Kréma × 2
 × 6 × 12	 × 4 × 10	 × 1 × 2	 Tkalcovna × 2	 Taverna × 1
 × 8 × 20	 × 2 × 4	 × 20 × 20	 Škola magie × 2	 Rídková věž × 2
 × 6 × 12	 × 2 × 4		 Kovárna × 2	 Opevněná strážnice × 1
			 Kostel × 2	 Kráčejský hrad × 2
				 Výcvikový tábor × 2
				 Socha × 3
				 Královnina věž × 3

© 2017 Blue Orange. Queendomino a Blue Orange jsou registrované ochranné známky Blue Orange.  
www.blueorangegames.eu

Český překlad a sazba: Michal Stárek  
Jazyková korektura: Karel Vlasák, Pavel Prachař

Výhradní distributor pro ČR a SR:  
MINDOK, s. r. o.  
Korunní 810/104, Praha 10  
www.mindok.cz

blue orange

MINDOK