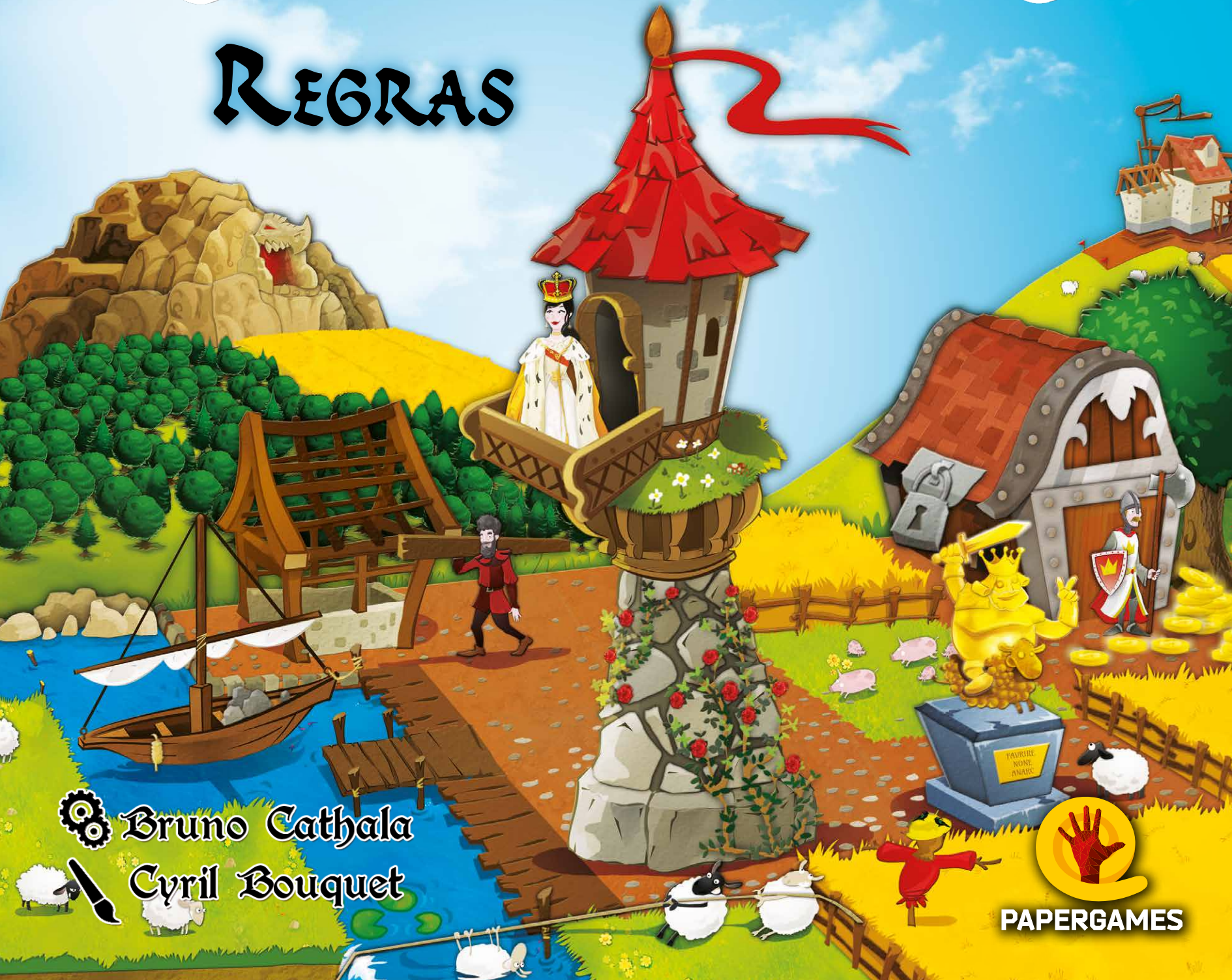


# Queen domino™

## REGRAS



Bruno Cathala



Cyril Bouquet



PAPERGAMES

# Componentes



- ✦ Manual de Regras
- ✦ 4 Peças Iniciais
- ✦ 4 Castelos em 3D (1 laranja, 1 roxo, 1 branco e 1 vermelho)
- ✦ 48 Dominós (um lado com paisagens, outro lado numerado)
- ✦ 32 Peças de Estabelecimento
- ✦ 8 Reis em 4 cores (2 laranja, 2 roxos, 2 brancos e 2 vermelhos)
- ✦ 22 Cavaleiros (peças na cor preta)
- ✦ 15 Torres (peças na cor cinza)

- ✦ 42 Moedas (12 com valor 1, 18 com valor 3 e 12 com valor 9)
- ✦ 1 Tabuleiro Central
- ✦ 1 Rainha
- ✦ 1 Dragão
- ✦ 1 Bloco de Pontuação

**Importante:** antes de sua primeira partida, destaque as partes com cuidado e monte os 4 castelos.

## Introdução

Você é um Nobre procurando novos locais para expandir seu Reino. Explore todas as terras, campos de trigo, lagos, montanhas e vilas para identificar os melhores locais. Mas tenha cuidado! Outros Nobres também estão interessados nestas áreas...

## Objetivo

Ligar seus dominós para construir seu Reino em uma área de 5 por 5 quadrados (em 3 ou 4 jogadores) ou 7 por 7 quadrados (em 2 jogadores), tentando marcar a maior quantidade de pontos de prestígio com seus territórios e sua riqueza.

## Preparação

### Parte 1

- A** Posicione a caixa como mostrado na imagem ao lado.
- B** Misture bem todos os dominós, com o lado numerado para cima, e coloque-os, aleatoriamente, no berço da caixa para formar a pilha de compras do jogo. **Todos os dominós serão usados, não importa a quantidade de jogadores.**
- C** Coloque o tabuleiro central na mesa.
- D** Misture bem as 32 peças de Estabelecimento e empilhe-as, com o lado cinza para cima, no espaço reservado para elas no tabuleiro central (área com pontilhado vermelho).
- E** Revele as 6 primeiras peças de Estabelecimento e coloque-as, com o lado cinza para cima, nos espaços designados do tabuleiro central. O custo para construir está indicado abaixo de cada Estabelecimento.
- F** Coloque a Rainha ao lado do tabuleiro e o Dragão no espaço da Caverna.
- G** Coloque as Torres, as Moedas e os Cavaleiros ao lado do tabuleiro, formando um estoque comum ao alcance de todos os jogadores.
- H** Cada jogador pega uma peça inicial (um quadrado) e o castelo da sua cor escolhida. Cada um coloca sua peça inicial à sua frente, virada para cima, e coloca o castelo sobre ela.
- I** Cada jogador pega:
  - ♦ em partidas com 2 jogadores: dois reis da cor escolhida,
  - ♦ em partidas com 3 ou 4 jogadores: um rei da cor escolhida.
- J** Cada jogador pega um Cavaleiro e um valor total de 7 em moedas e coloca à sua frente.





Você pode colocar até 2 Cavaleiros durante uma rodada (um em cada quadrado do dominó).

Você pode colocar um Cavaleiro sobre um território onde outro Cavaleiro já foi colocado anteriormente.

### C. Construa um Estabelecimento (Opcional)

Você precisa ter pelo menos 1 quadrado de vila em construção para construir um Estabelecimento, tenha este quadrado sido incluído em seu território **nesta rodada ou em alguma anterior**. As vilas são as áreas de cor vermelha dos dominós, representando locais onde é possível construir um Estabelecimento.

♦ Escolha um Estabelecimento ainda disponível no tabuleiro central (você não pode pegar um da pilha).

♦ Pague ao banco o preço listado pelo Estabelecimento escolhido.

♦ Coloque este Estabelecimento na vila em construção de sua escolha, com o lado vermelho para cima (cobrindo a área vermelha do dominó escolhido).

Quando um Estabelecimento é construído, ele deixa um espaço vazio no tabuleiro central até o fim da rodada. Note que é permitido construir **apenas um Estabelecimento** em cada jogada.

## Estabelecimentos

### Canto Superior Esquerdo: Efeitos Imediatos

No lado cinza de algumas das peças de Estabelecimento, um desenho no canto superior esquerdo indica qual efeito imediato a construção deste Estabelecimento produzirá:

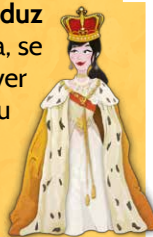


Pegue a quantidade de Cavaleiros indicada na peça e adicione-os à sua Guarda pessoal. Você poderá utilizá-los para recolher impostos a partir da sua próxima jogada.



Coloque a quantidade de Torres indicada na peça sobre o Estabelecimento que você está construindo. Assim que seu Reino contiver o maior número de Torres (mesmo em caso de empate com outro jogador), a Rainha junta-se a ele, imediatamente.

**A Rainha:** Quando a Rainha se junta a seu Reino, ela **reduz** seu custo de construção em 1 moeda. Ao final da partida, se for aquele que a hospeda em seu Reino (se a Rainha estiver em um de seus territórios), você a posicionará em seu território **mais extenso** (o maior conjunto de quadrados ligados do mesmo tipo: pastagens, campos de trigo, floresta, lago, pântano, montanha e vila). Ela contará como uma coroa extra durante a pontuação final.



### Canto Superior Direito: Coroas

Um desenho de coroa aparece no canto superior direito de algumas peças de Estabelecimento. Ele aparece nos dois lados da peça. Ao final da partida, cada um dos seus territórios de vila (representados pela cor vermelha) valerá a quantidade de quadrados vezes a quantidade de coroas naquele território, seguindo as regras de pontuação da mesma forma que em outros territórios.



Lado mostrando um Estabelecimento em Construção



Lado mostrando um Estabelecimento Finalizado



Outro exemplo de um Estabelecimento Finalizado

### Canto Inferior Direito: Valor de um Estabelecimento ao Final da Partida

Em algumas peças de Estabelecimento, um desenho indica a quantidade de pontos de prestígio que elas fornecem ao final da partida. Ele aparece nos dois lados da peça.



Ao final da partida, marque a quantidade de pontos indicada.



Pontos por Território: Você marca 2 pontos para cada território daquele tipo em seu Reino ao final da partida, seja qual for a quantidade de quadrados e Coroas que ele possuir.



Pontos por Torre: você marca 1 ponto para cada Torre em seu Reino ao final da partida.

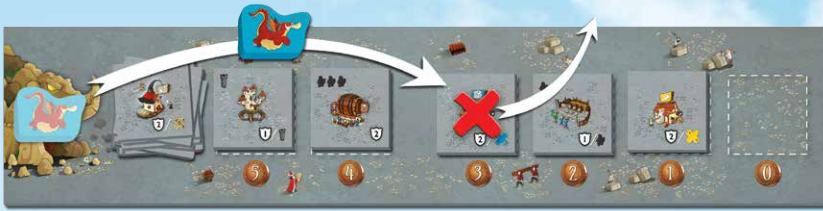


Pontos por Cavaleiro: Você marca 1 ponto para cada Cavaleiro em seu Reino ao final da partida (tanto na área do Reino como na Guarda).

## D. Suborne o Dragão para que ele queime um Estabelecimento (Opcional)

Você pode realizar esta ação **somente** quando o Dragão ainda estiver escondido na caverna e a Rainha não estiver em seu Reino.

- ◆ Escolha qualquer Estabelecimento disponível no tabuleiro central.
- ◆ Pague uma moeda ao banco.
- ◆ **Queime o Estabelecimento:** a peça é retirada do jogo e este Estabelecimento não será construído nesta partida.
- ◆ Coloque o Dragão no lugar do Estabelecimento queimado.



Apenas um jogador **por rodada** pode utilizar o Dragão. Você deve tentar ser o primeiro a jogar para aproveitar-se dos poderes dele!

## E. Escolha um Novo Dominó na Nova Fila (Obrigatória)

Pegue seu Rei e coloque-o sobre o dominó de sua escolha, pronto para a próxima rodada.

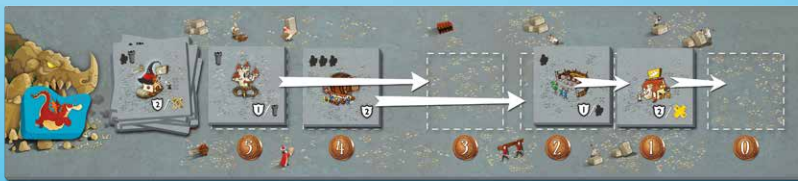


Assim que todos os jogadores tiverem realizado suas ações de A a E, prepare a próxima rodada:

- ◆ Retorne o Dragão para a caverna.



- ◆ Deslize os Estabelecimentos restantes no tabuleiro central em direção aos espaços mais baratos e preencha os espaços esvaziados com os primeiros Estabelecimentos da pilha.



- ◆ Forme uma nova fila de dominós (após remover permanentemente o dominó restante no caso de partida com 3 jogadores): pegue os quatro primeiros dominós da pilha e disponha-os em fila, próximos ao tabuleiro central, com o lado numerado para cima – estes dominós devem ser dispostos em ordem crescente, do menor para o maior número (o menor número é sempre posicionado mais próximo do tabuleiro). Por fim, vire os dominós, deixando os lados com paisagens para cima.

Agora, uma nova rodada pode começar.



Uma partida levará, portanto, 12 rodadas, qualquer que seja a quantidade de jogadores, e passará por todos os dominós na caixa.

## Final do Jogo e Pontuação

Quando os últimos dominós forem alinhados, cada jogador receberá um último turno, mas ele fará apenas as ações A a D.

Cada jogador deve ter à sua frente uma área de 5 por 5 quadrados (nas partidas com 3 ou 4 jogadores) ou 7 por 7 quadrados (nas partidas com 2 jogadores).

Alguns Reinos podem não estar completos se o jogador foi forçado a descartar algum dominó (conforme mostrado na ação A).

**Se for o jogador que hospeda a Rainha, você não deve esquecer de colocá-la em seu território mais extenso (incluindo vilas), onde ela contará como uma coroa extra para a pontuação.**

Então, cada jogador calculará seus pontos de prestígio por seu Reino da seguinte maneira:

- ◆ **Riqueza:** 1 ponto de prestígio para cada 3 em moedas. Marque seus pontos no espaço correspondente do bloco de pontuação.
- ◆ **Territórios Básicos** (campos de trigo, florestas, lagos, pântanos, montanhas e pastagens): Um Reino é composto de diferentes territórios (grupos de quadrados com mesmo tipo de paisagem).

Cada território produz pontos de prestígio iguais à **quantidade de quadrados** multiplicada pela **quantidade de coroas** que aparecem naquele território.

Você pode ter múltiplos territórios com o mesmo tipo de paisagem no mesmo Reino.

Um território sem nenhuma coroa não produz pontos.

Marque seus pontos no espaço correspondente do bloco de pontuação para cada tipo de paisagem.

#### ♦ **Territórios Especiais - Vilas:**

É mais fácil usar um método para evitar erros ao contar pontos relacionados às vilas:



## Casamento Real

Se você possuir os dois jogos, **Queendomino** e **Kingdomino\***, é possível jogar **outras 3 versões do jogo**, aumentando inclusive a capacidade máxima de jogadores:

♦ Seja qual for a versão que você escolher jogar, prepare os dominós de ambas as caixas como de costume, cada caixa guardando seus próprios dominós (os versos dos dominós têm cores e ilustrações diferentes).

♦ As regras para escolher e incluir dominós são as mesmas.

♦ A primeira fila de dominós virá da caixa do **Queendomino**.

♦ A próxima fila será retirada da caixa do **Kingdomino**.

♦ E assim por diante, sempre alternando as duas caixas.

\* *jogo da mesma série e autor, vendido separadamente.*



Retire, um a um, os Estabelecimentos de seu Reino, somando os pontos de prestígio à medida que os retira.

Marque seus pontos no espaço correspondente do bloco de pontuação.

Cada jogador somará o total de seus pontos na última linha do bloco, que conterà sua pontuação final.

O jogador com a maior pontuação vence o jogo.

Um exemplo de contagem de pontos está apresentado na próxima página.

Em caso de empate, o jogador com o território mais extenso (maior quantidade de quadrados de mesmo tipo ligados) vence o jogo.

Se ainda houver empate, os jogadores dividem a vitória.

## Jogar Individualmente

♦ Construa Reinos de **7 por 7 quadrados** em uma partida com **3 ou 4 jogadores**. Com 3 jogadores, **descarte** o dominó restante na fila ao final de cada rodada, antes de formar uma nova fila.

♦ Jogue com **5 ou 6 jogadores**, construindo Reinos de **5 por 5 quadrados!** No começo de cada rodada, forme uma fila com **8 dominós**. Ao final de cada rodada, **descarte** os dominós restantes e forme uma nova fila com 8 dominós.

**Nota:** É possível, **mas não recomendado**, jogar com **7 ou 8 jogadores individualmente**. Neste caso, os jogadores constroem Reinos de **5 por 5 quadrados**. No começo de cada rodada, forme uma fila com **8 dominós**. Ao final de cada rodada, **descarte** o dominó restante (em um jogo com 7 jogadores) e forme uma nova fila com 8 dominós.

Para grupos **maiores que 6 pessoas**, sugerimos o **jogo em times**, conforme instruções a seguir.

## Jogar em Times

Entre **6 a 8 jogadores** podem jogar em **times de 2 jogadores**.

Antes de cada partida, os jogadores decidem os **times de 2 jogadores** por afinidade ou sorteio. Membros do mesmo time devem sentar-se lado a lado.

Cada jogador tem um rei da sua cor, mas existe apenas um castelo por time. Além disso, cada time tem apenas um Cavaleiro e recebe um valor total de 7 em moedas.

Dentro de cada time, os jogadores podem consultar um ao outro sobre suas escolhas. Contudo, em caso de discordância, cada jogador tem autonomia:

- Na escolha do dominó e no seu posicionamento no Reino compartilhado e
- Para usar ou não os Cavaleiros e moedas acumuladas.

Então, o jogo corre normalmente, com as seguintes exceções:

♦ A primeira fila sempre será formada por dominós da caixa do **Queendomino**. A próxima fila virá da caixa do **Kingdomino** e assim por diante, alternando as caixas.

♦ Em cada rodada, as filas são compostas por 8 dominós (em uma partida de 6 jogadores, os dominós que restarem ao final de cada rodada serão descartados antes que uma nova fila seja formada).

♦ Os 2 jogadores de cada time constroem juntos um Reino de 7 por 7 quadrados.

# Exemplo de Contagem de Pontos

No exemplo do reino da imagem abaixo, temos:

## 1 Contagem de Moedas:

O jogador tem 11 em moedas, portanto marca 3 pontos.

## 2 As Coroas:

- ◆ Campos de Trigo produzem 3 pontos (3 quadrados x 1 coroa)
- ◆ Florestas, 3 pontos (2 quadrados x 1 coroa + 1 quadrado x 1 coroa)
- ◆ Lagos, 6 pontos (3 quadrados x 2 coroas)
- ◆ Pastagens produzem 16 pontos (4 quadrados x 3 coroas e, como o jogador com mais Torres tem a Rainha, posicionada no maior território, ela conta como uma coroa extra neste território)
- ◆ Pântanos produzem 1 ponto (1 quadrado x 1 coroa)
- ◆ Montanhas produzem 12 pontos (3 quadrados x 4 coroas)
- ◆ Vilas não marcam pontos, pois o Estabelecimento "Torre da Rainha" não foi construído e, portanto, não há coroas para multiplicar.

## 3 Estabelecimentos:



◆ a Serraria: o jogador ganha 2 pontos para cada território de floresta: 6 pontos (3x2),



◆ a Igreja produz 2 pontos para cada território de vila, portanto 8 pontos (4x2),



◆ o Castelo Animado produz 1 ponto por Torre, portanto 3 pontos,



◆ por fim, a Grande Taberna produz 2 pontos; a Estátua, 5 e a Torre de Guarda, 3, um total de 10 pontos.

Portanto, o total de pontos é 71.

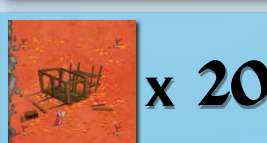
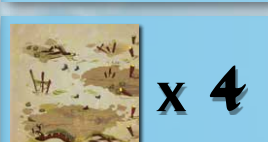
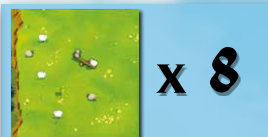
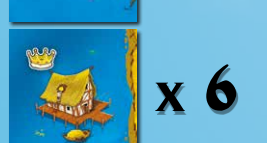
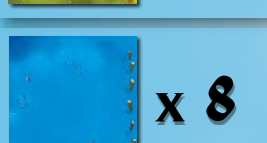
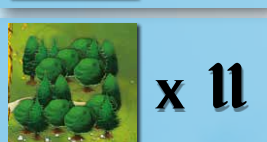


	Jogador 1	Jogador 2
1 / 3	3	
1	3	
1	3	
1	6	
1	16	
1	1	
1	12	
1	0	
2 / 2	6	
2 / 2	8	
2 / 2	3	
2 / 2	0	
2 / 2	10	
TOTAL	71	

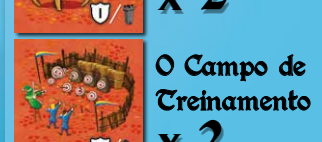
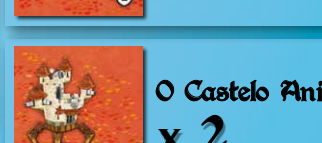
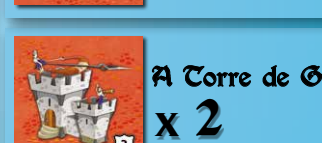
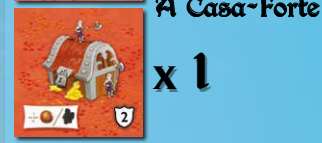
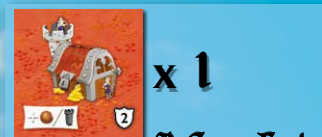


# Queendômino™

## Paisagens



## Estabelecimentos



## Créditos

Tradução: Gabriel C. Schweitzer

Revisão: Eduardo Cella, Lucas Andrade e Romir G. E. Paulino

Edição e Produção: Eduardo Cella

Diagramação: Gilberto Martimiano Jr.



Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site: [www.papergames.com.br](http://www.papergames.com.br)



PAPERGAMES

© 2018 PaperGames. Produzido e distribuído sob licença da Blue Orange, 97 Impasse Jean Lamour, 54700 - Pont-à-Moussoun, França. Todos os direitos reservados.



© 2017 Blue Orange. Queendomino, Kingdomino e Blue Orange são marcas registradas da Blue Orange. Todos os direitos reservados.

Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia. (Regras v1.0)