



- 1 règle du jeu
- 4 tuiles de départ
- 4 châteaux en 3D (1 orange, 1 violet, 1 blanc, 1 rouge)
- 48 dominos (1 face paysage, 1 face numérotée)

Matériel de jeu :

- 32 tuiles Bâtiments
- 8 figurines Rois en bois de 4 couleurs (orange, violet, blanc, rouge)
- 22 Chevaliers (figurines noires)
- 15 Tours (figurines grises)
- 42 pièces (12 de valeur 1, 18 de valeur 3, 12 de valeur 9)
- 1 plateau « bâtisseurs »
- 1 figurine Reine
- 1 figurine Dragon
- 1 carnet de score

Introduction

Vous incarnez un Seigneur en quête de terres pour étendre son Royaume. Champs de blé, lacs, montagnes, villes ... il vous faut tout explorer pour repérer les meilleurs territoires. Mais d'autres Seigneurs convoitent les mêmes terres que vous...

But du jeu

Connectez vos dominos pour construire un royaume de 5x5 cases (à 3 ou 4 joueurs) ou de 7x7 cases (à 2 joueurs) en faisant en sorte de marquer le plus de points de victoire, grâce à vos domaines et votre fortune.

Mise en place du jeu

- Placez la boîte de jeu comme indiqué sur l'image.
- Tous les dominos sont soigneusement mélangés face numérotée visible, puis placés aléatoirement dans l'insert de la boîte de jeu qui constituera la pioche du jeu. **Quel que soit le nombre de joueurs, on jouera avec la totalité des dominos.**
- Placez le plateau « bâtisseurs » au centre de la table.
- Mélangez soigneusement les 32 tuiles Bâtiments et faites-en une pile face grise visible que vous placez sur l'emplacement qui lui est réservé sur le plateau « bâtisseurs » (pointillés rouges). Ces tuiles présentent : une face grise (bâtiment en cours de construction) et une face rouge (bâtiment terminé)
- Prenez les 6 premières tuiles Bâtiments et placez-les faces grises visibles sur les emplacements du plateau « bâtisseurs ». La valeur en dessous de chaque bâtiment indique son coût de construction.
- Placez la Reine sur le côté du plateau et le Dragon sur la case grotte.
- Placez les Tours, les pièces et les Chevaliers sur le côté du plateau.
- Chaque joueur prend une tuile de départ (carrée) et le château de sa couleur. Il place la tuile face visible devant lui et pose son château sur cette tuile.
- Chaque joueur prend :
 - ♦ à 2 joueurs : deux Rois de sa couleur
 - ♦ à 3 et 4 joueurs : un Roi de sa couleur
- Chaque joueur prend aussi dans la réserve un Chevalier et un total de 7 en pièces. Il les place devant lui.

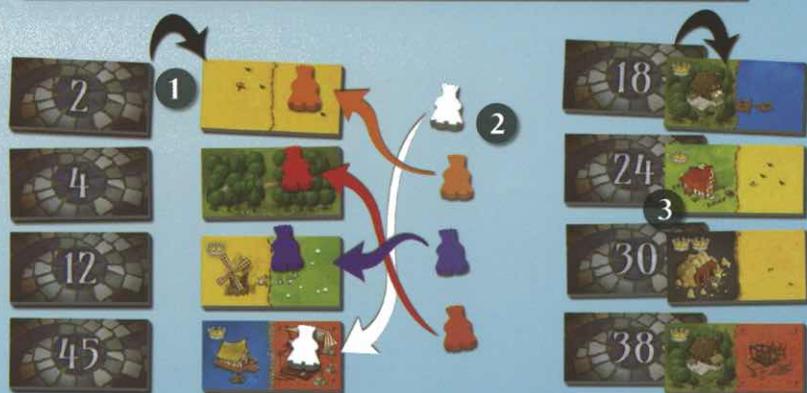


Puis :

❶ Prenez les 4 premiers dominos de la pioche et disposez-les en ligne à côté du plateau « bâtisseurs », face numérotée visible. Ces dominos doivent toujours être rangés par ordre croissant (le plus petit nombre du côté du plateau). Puis retournez-les du côté paysage.

❷ Un joueur prend les Rois dans sa main, les mélange et les sort un par un. Lorsque votre Roi apparaît, placez-le sur un domino libre de la ligne (le premier roi n'est pas obligé de prendre le premier domino de la ligne, libre à vous de choisir celui qui vous intéresse). Il ne peut y avoir qu'un seul Roi par domino.

(À 2 joueurs, révélé au hasard un premier roi, le joueur dont c'est la couleur place son roi sur le domino de son choix, puis le second joueur place ses 2 rois sur 2 des 3 dominos restants, le roi restant du premier joueur est placé sur le dernier domino libre.)



Dans cet exemple, le joueur blanc a été révélé en premier, il choisit de se positionner sur le 4^e domino de la ligne, le joueur orange est le second à être révélé, il se place sur le 1^{er} domino. Le violet arrive en troisième, il décide de prendre le 3^e domino. Enfin, le joueur rouge étant dernier, il n'a pas le choix, il se place sur le 2nd domino.

❸ Lorsque tous les rois ont été placés, formez une nouvelle ligne de dominos comme indiqué en ❶ avec les 4 premiers dominos de la pioche.

Jour de jeu

L'ordre du tour de jeu est déterminé par la position des Rois sur la ligne de dominos :

Le joueur dont le Roi est placé sur le 1^{er} domino de la ligne (le plus proche du plateau « bâtisseurs ») commence : il effectue les actions suivantes, dans l'ordre indiqué (Seules les actions A et E, en gras, sont obligatoires. Les autres sont facultatives) :

A - Ajouter le domino sélectionné dans son royaume en respectant les règles de connexion.

B - Envoyer un ou deux Chevaliers percevoir l'impôt.

C - Construire un bâtiment.

D - Payer le Dragon pour détruire un bâtiment.

E - Sélectionner un nouveau domino dans la nouvelle ligne.

Puis c'est au joueur placé sur le second domino d'effectuer ses actions, et ainsi de suite jusqu'à terminer par le joueur placé sur le dernier domino.

À 2 joueurs, chacun effectuera deux fois les actions de A à E, une fois pour chacun de ses Rois.

A - (obligatoire) Ajouter le domino sélectionné dans son royaume en respectant les règles de connexion :

Pour pouvoir poser son domino, le joueur doit respecter 2 règles :

♦ *La règle de connexion* : Le domino doit être connecté à un autre domino en faisant correspondre au minimum 1 paysage (horizontalement ou verticalement uniquement). La tuile de départ peut être considérée comme un joker, n'importe quel paysage peut être connecté à cette tuile.

♦ *La règle de superficie* : Tous les dominos doivent tenir dans un espace de 5x5 cases (3 ou 4 joueurs) ou 7x7 cases (2 joueurs).



Attention : Dans le cas où il est impossible de venir ajouter un domino à son royaume en respectant les règles ci-dessus, le domino est défaussé et ne vous rapportera aucun point (il n'est pas autorisé de défausser un domino qui aurait pu être ajouté au royaume dans le respect des règles ci-dessus). Bien anticiper est donc un point clé pour pouvoir avoir un Royaume complet en fin de partie.

B - (facultatif) Envoyer 1 ou 2 Chevaliers percevoir l'impôt :

Si vous possédez encore au moins 1 Chevalier dans votre réserve (vous démarrez la partie avec 1 Chevalier de base, mais vous pourrez en obtenir d'autres en construisant vos bâtiments), juste après avoir connecté votre domino à votre royaume, vous pouvez choisir de percevoir l'impôt :

♦ Placez 1 Chevalier de votre réserve sur une case du domino que vous venez de placer.

- ◆ Recevez immédiatement une valeur de pièces d'un montant égal au nombre de cases du domaine dans lequel a été placé le Chevalier.
- ◆ Ce Chevalier restera sur cette case jusqu'à la fin de la partie. Il est possible de placer jusqu'à 2 Chevaliers dans le même tour de jeu (un sur chaque case du domino). Il est possible de placer des Chevaliers dans un domaine dans lequel d'autres sont déjà présents.

C - (facultatif) Construire un bâtiment :

Vous ne pouvez construire un bâtiment que si vous disposez d'au moins une case ville encore en chantier, peu importe que cette case

ait été ajoutée à votre royaume ce tour-ci ou un tour précédent. Choisissez un bâtiment encore disponible parmi ceux présents sur le plateau « bâtisseurs » (les bâtiments de la pioche ne sont pas disponibles). Payez à la banque la somme indiquée sous le bâtiment choisi. Ajoutez ce bâtiment sur la case chantier que vous souhaitez construire en le plaçant face rouge visible.

Lorsqu'un bâtiment est construit, son emplacement sur le plateau « bâtisseurs » est laissé vide, jusqu'à ce que tous les joueurs aient terminé leur tour.

Les bâtiments

Coin supérieur gauche : Effets immédiats

En haut à gauche, certains bâtiments possèdent, sur leur face grise, une icône indiquant un effet obtenu immédiatement au moment où le bâtiment est construit:



Prenez le nombre de Chevaliers indiqué et ajoutez-les à votre réserve personnelle. Ils pourront être utilisés pour prélever l'impôt dès votre prochain tour.



Placez le nombre de Tours indiqué sur le bâtiment construit. Dès que vous devenez le joueur possédant le plus grand nombre de Tours (même à égalité avec un adversaire), la Reine rejoint votre Royaume.

La Reine : Lorsqu'elle est dans votre royaume, toutes vos acquisitions de bâtiment vous coûtent 1 pièce de moins. En fin de partie, le joueur qui l'accueille dans son royaume la place sur son plus grand domaine (le plus grand ensemble de cases adjacentes du même type : prairie, champ, forêt, rivière, marais, montagne et ville). Elle compte alors pour une couronne supplémentaire.



Coin supérieur droit : Les couronnes

En haut à droite, certains bâtiments possèdent une icône de Couronne. Lorsque c'est le cas, cette icône est rappelée sur les deux faces du bâtiment.



En fin de partie, chacun de vos domaines de ville vous rapportera autant de points que son nombre de cases multiplié par le nombre de couronnes présentes dans ce domaine.



Face du bâtiment en cours de construction



Face du Bâtiment terminé



Autre exemple de Bâtiment terminé

Coin inférieur gauche : Effets en cours de partie

En bas à gauche, certains bâtiments possèdent un encadré indiquant un effet supplémentaire s'appliquant sur toute la durée de la partie, une fois le bâtiment construit. Cet encadré est présent sur les deux faces du bâtiment.



À chaque fois que vous prélevez l'impôt, recevez EN PLUS une valeur de pièces d'un montant égal au nombre de Chevaliers que vous possédez (royaume + réserve).



À chaque fois que vous prélevez l'impôt, recevez EN PLUS une valeur de pièces d'un montant égal au nombre de Tours que vous possédez dans votre Royaume.

Coin inférieur droit : Valeur du Bâtiment en fin de partie

En bas à droite, certains bâtiments possèdent une icône indiquant les Points de Victoire qu'ils rapportent en fin de partie. Lorsque c'est le cas, cette icône est rappelée sur les deux faces du bâtiment.



En fin de partie, marquez le nombre de points indiqué.



En fin de partie, marquez 2 points pour chaque Domaine du type indiqué, quel que soit son nombre de cases et son nombre de couronnes.



En fin de partie, marquez 1 point pour chaque Tour que vous possédez dans votre Royaume.

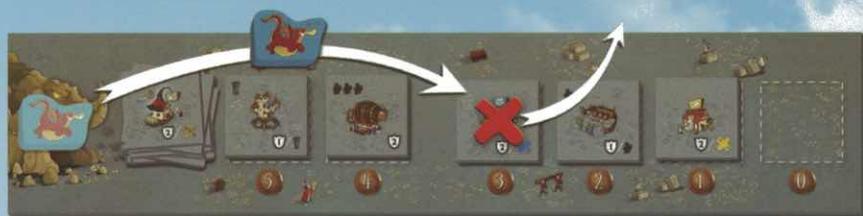


En fin de partie, marquez 1 point pour chaque Chevalier en votre possession (royaume + réserve).

D - (facultatif) Payer le Dragon pour détruire un bâtiment :

Vous ne pouvez effectuer cette action QUE lorsque le Dragon est encore dans sa grotte ET que la Reine n'est pas dans votre royaume.

Choisissez n'importe quel bâtiment présent sur le plateau « bâtisseurs ». Payez une pièce de valeur 1 à la banque. Puis détruisez le bâtiment : la tuile est retirée du jeu et ne pourra plus être construite. Placez la figurine Dragon à la place du bâtiment détruit.



Le Dragon n'est utilisable que par un joueur, lors de chaque tour. Si vous souhaitez accéder à ses pouvoirs, autant jouer en premier !

E - (obligatoire) Sélectionner un domino dans la nouvelle ligne :

Prenez votre pion Roi et placez-le sur le domino de votre choix pour le tour prochain.

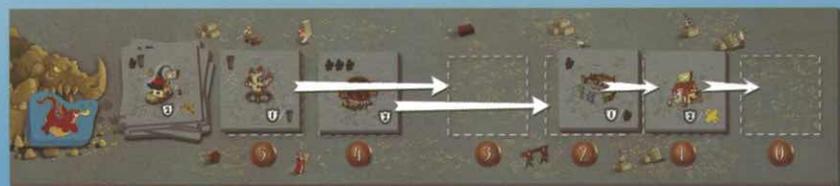


Une fois que TOUS les joueurs ont terminé leurs actions de A à E, préparez le tour de jeu suivant :

- ◆ Le Dragon retourne dans sa grotte.



- ◆ Sur le plateau « bâtisseurs », faites glisser les bâtiments non construits afin qu'ils occupent les emplacements de construction les moins chers. Puis remplissez les cases vides avec les premiers bâtiments de la pioche.



- ◆ Formez ensuite une nouvelle ligne de dominos (après avoir définitivement retiré du jeu le domino non sélectionné dans le cas des parties à 3 joueurs).

Un nouveau tour de jeu peut commencer.



La partie dure donc 12 tours, quelque soit le nombre de joueurs, permettant ainsi de voir passer tous les dominos présents dans le jeu.

Fin du jeu

Lorsque les derniers dominos sont placés en ligne, les joueurs jouent un dernier tour en effectuant que les phases A à D.

Chaque joueur devrait avoir devant lui un territoire de 5x5 cases (pour 3 ou 4 joueurs) ou 7x7 cases (à 2 joueurs).

Certains royaumes peuvent être incomplets si le joueur a été obligé de défausser des dominos - voir plus haut.

Le joueur possédant la Reine ne doit pas oublier de la placer dans son domaine de plus grande surface (villes comprises), où elle va compter comme une couronne supplémentaire.

Chacun va calculer les points de victoire de son royaume de la façon la suivante :

- ◆ **Fortune** : 1 point de victoire par tranche de 3 pièces (exemple, pour un total de pièces d'une valeur de 8 vous marquez 2 points).

- ◆ **Domaines de base** (Blé, Forêt, Lac, Prairie, Marais, Montagne) : Un royaume est constitué de différents DOMAINES (groupe de cases connectées du même type de paysage).

Chaque domaine rapporte autant de points de victoire que son NOMBRE DE CASES multiplié par le NOMBRE DE COURONNES présentes sur le domaine.

Il peut y avoir plusieurs domaines du même type de paysage dans un même royaume.

Un domaine sans couronne ne rapporte rien.

Pour chaque type de domaine, reportez vos points sur la case correspondante du carnet de score.

♦ Domaines spéciaux, les Villes :

Pour ne pas se tromper lors du calcul des points relatifs aux villes, le mieux est de le faire avec méthode :

Prenez vos bâtiments un par un, et retirez-les de votre royaume au fur et à mesure que vous additionnez leurs points de victoire.

Reportez la valeur totale obtenue sur la case correspondante du carnet de score.

Chaque joueur additionne l'ensemble de ses points dans la case finale du carnet, le résultat de cette addition lui donne son score final. Le joueur qui a le plus haut score gagne la partie. (Un exemple de décompte est présenté page suivante.)

En cas d'égalité, le joueur qui a construit le domaine le plus étendu (plus grand nombre de cases d'un même type adjacentes), remporte la partie.

Si les joueurs n'arrivent toujours à se départager de cette façon, ils se partagent la victoire.



Variantes et modes de jeu

❖ Mode de jeu « Royal Wedding » :

Si vous possédez les jeux Kingdomino ET Queendomino vous avez accès à 3 modes de jeu supplémentaires :

Quel que soit le mode de jeu choisi, préparez les dominos des deux boîtes comme d'habitude, chacune contenant SES dominos (leur dos n'a pas la même couleur).

Les règles de sélection et de pose des dominos restent exactement les mêmes.

La première ligne de dominos sera toujours issue de la boîte de Queendomino.

La suivante sera issue de celle de Kingdomino.

Et ainsi de suite en alternant les deux boîtes.

❖ En individuel :

♦ À 3 ou 4 joueurs, construisez des **royaumes de 7x7 cases**. À 3 joueurs, à la fin de chaque tour, défaussez le domino non sélectionné avant de constituer la prochaine ligne.

♦ À 5 ou 6 joueurs, construisez des **royaumes de 5x5 cases** ! Au début de chaque tour, constituez une ligne de 8 dominos. À la fin de chaque tour, défaussez les dominos non sélectionnés avant de constituer la prochaine ligne.

❖ En équipe :

On peut jouer de 6 à 8 joueurs en équipes de 2.

Avant la partie, les joueurs constituent des équipes de 2 joueurs soit par affinité, soit par tirage au sort. Il est recommandé que les partenaires soient assis côte à côte.

Chaque joueur possède son roi de sa propre couleur. Mais il n'y a qu'un seul château fort par équipe. De même, chaque équipe ne possède qu'un seul chevalier et un total de 7 en pièces.

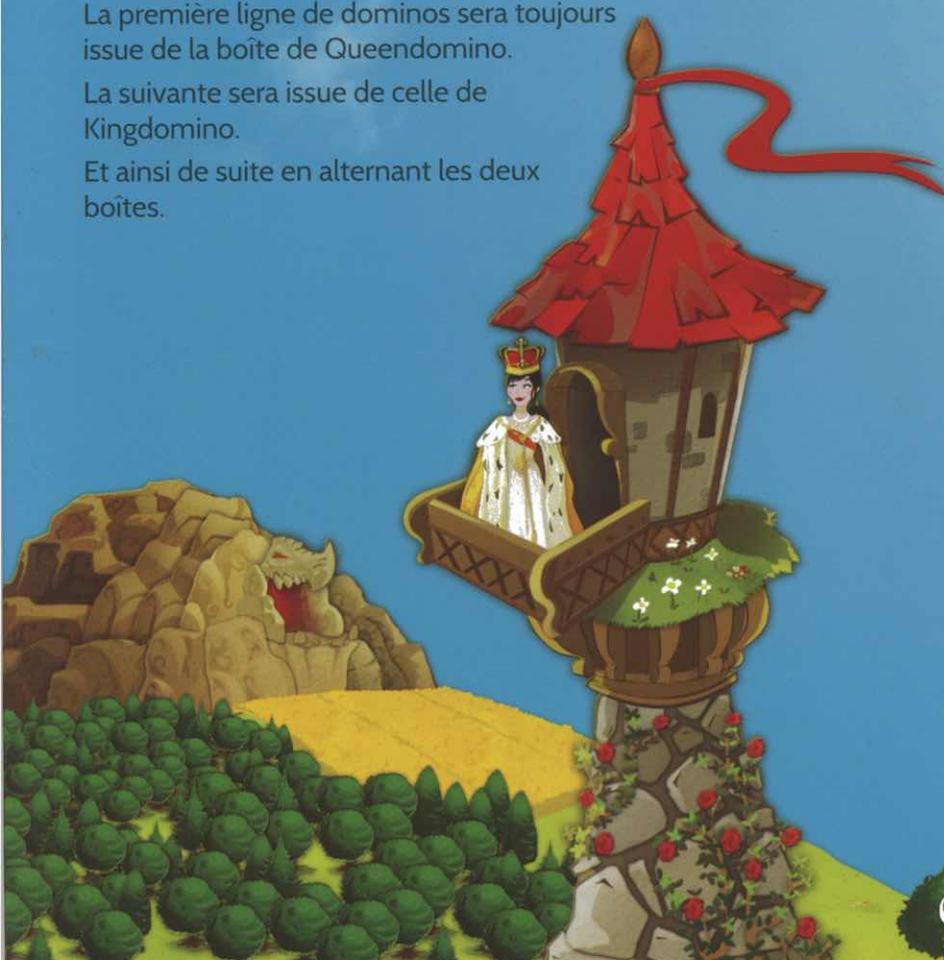
Les joueurs de chaque équipe peuvent se concerter sur leurs choix. Mais en cas de désaccord chacun est libre du choix de la sélection de son domino, de l'endroit où il le place dans le royaume commun, ainsi que d'utiliser ou non les chevaliers et l'argent de la réserve commune.

Le jeu se déroule ensuite normalement avec les modifications suivantes :

♦ La première ligne de dominos sera toujours issue de la boîte de Queendomino. La suivante sera issue de celle de Kingdomino. Et ainsi de suite en alternant les deux boîtes.

♦ À chaque tour, les lignes de dominos sont constituées de 8 dominos (à 6 joueurs, à la fin de chaque tour, on défaussera les dominos non sélectionnés avant de constituer la prochaine ligne).

♦ Les 2 joueurs d'une même équipe construisent un royaume commun de 7x7 cases.



Exemple de décompte des points

Dans cet exemple,

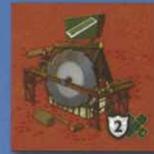
1 Décompte des pièces :

Le joueur a des pièces d'une valeur totale de 11, cela lui rapporte donc 3 points.

2 Les couronnes :

- ◆ les champs de blé rapportent 3 points (3 cases x 1 couronne)
- ◆ les forêts 3 points (2 cases x 1 couronne + 1 case x 1 couronne)
- ◆ les rivières 6 points (3 cases x 2 couronnes)
- ◆ les prairies rapportent 16 points (4 cases x 4 couronnes, la Reine – obtenue car c'est ce joueur qui possède le plus de tours – compte comme une couronne supplémentaire)
- ◆ les marais rapportent 1 point (1 case x 1 couronne)
- ◆ les montagnes rapportent 12 points (3 cases x 4 couronnes)
- ◆ Les villes ne rapportent aucun point dans cet exemple, car aucune d'entre elles ne contient de couronne.

3 Les bâtiments :



◆ la scierie, le joueur gagne 2 points par domaine de forêt distinct : 6 points (3 domaines distincts x 2 points)



◆ l'église rapporte 2 points par domaine de ville distinct, donc 8 points (4x2)



◆ le château ambulant rapporte 1 point par tour : donc 3 points

◆ enfin, la grande taverne rapporte 2 points, la statue 5, et la tour de garde 3, pour un total de 10 points.



	Joueur blanc	Joueur orange
1/3	3	
1/3	3	
1/3	3	
1/3	6	
1/3	16	
1/3	1	
1/3	12	
1/3	0	
2/2	6	
2/2	8	
2/2	3	
2/2	0	
2/2	10	
TOTAL	71	

Le total de point s'élève donc à 71 points.



Queendomino™



x 14



x 8



x 1



x 5



x 2



x 1



x 11



x 2



x 3



x 6



x 4



x 1



x 8



x 2



x 20



x 6



x 2



La Boulangerie

x 2



La Scierie

x 2



La Poissonnerie

x 2



La Filerie

x 2



L'École de Magie

x 2



La Fonderie

x 2



L'Église

x 2



x 1

Le Coffre-fort



x 1



La Petite Taverne

x 2



La Grande Taverne

x 1



La Tour de Garde

x 2



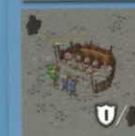
Le Château Fort

x 1



Le Château Ambulant

x 2



Le Camp d'entraînement

x 2



La Statue

x 3



La Tour de la Reine

x 3



**Blackrock
GAMES**

Distribué par
Blackrock Games,
2 allée des sports,
03120 Lapalisse, France.



blue orange
Hot Games Cool Planet

© 2017 Blue Orange. Queendomino et Blue
Orange sont des marques de Blue Orange.
Made in China. Designed in France.
www.blueorangegames.eu