

Queendömino

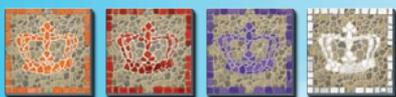
Ein machtvolles Dominospiel für 2-4 Spieler
ab 8 Jahren von Bruno Cathala

Spielidee

Du bist Herrscherin über ein Königreich und auf der Suche nach Ländereien, um dein Reich zu vergrößern. Es gilt, zum richtigen Zeitpunkt der richtigen Länderei habhaft zu werden. Dann steht dir nichts mehr im Wege, das prestigeträchtigste aller Königreiche zu errichten!

Spielmaterial

4 Startsteine
(jeweils 1 Feld groß)



48 Dominosteine
(mit Zahlen- und Ländereiseite)



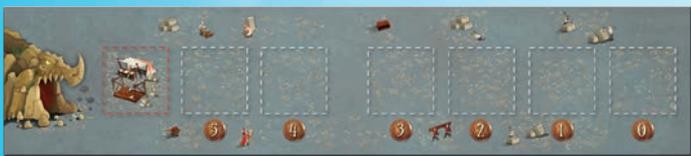
Länderei-Seite: Jeder Dominostein ist 2 Felder groß. Auf jedem Feld ist jeweils 1 der 7 Landschaftstypen abgebildet und auf einigen Feldern zusätzlich 1 bis 3 Kronen. Deren Häufigkeiten sind auf der letzten Seite zusammengefasst.

1 3D-Turm
(in ihm sind alle Dominosteine aufbewahrt)

Hinweis: Unterhalb des Tors auf der Vorderseite könnt ihr die Dominosteine einzeln herausziehen. An der linken Seite mit Hilfe des Öhrchens lässt sich der Magnetverschluss des Turms öffnen.



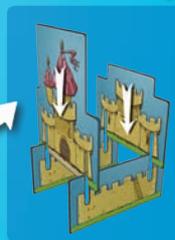
1 Gebäudetableau



4 3D-Schlösser
(je 1 in Orange, Rot, Violett und Weiß)



Hinweis: Steckt vor dem ersten Spiel die 4 Schlösser - wie in der Abbildung gezeigt - zusammen.



32 Gebäudeplättchen



8 Könige
(je 2 in Orange, Violett, Weiß und Rot)



22 schwarze Ritter



15 graue Türme



1 Wertungsblock



42 Münzen



1 Queen



1 Drache



Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: ersatzteilservice@pegasus.de. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

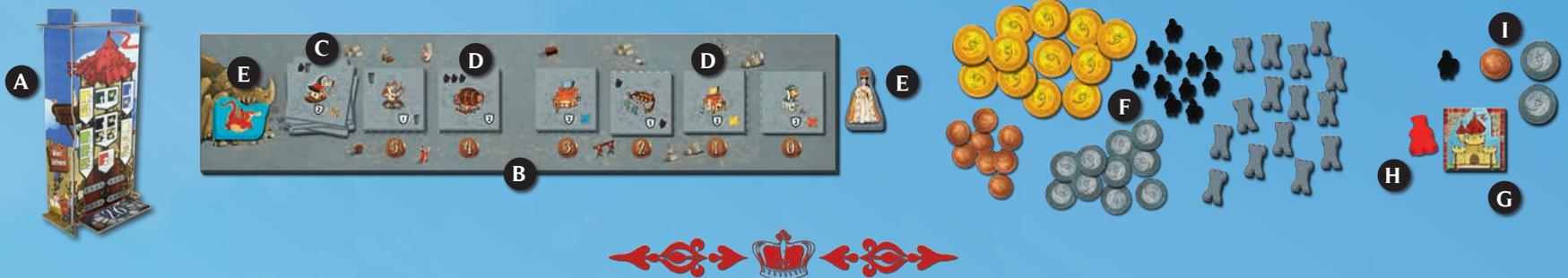
Vorbereitung

- A** Stellt den Turm mit allen Dominosteinen darin an den Rand eurer Spielfläche. (Bei Queendomino werden immer alle Steine verwendet.)
- B** Platziert das Gebäudetableau in der Mitte eurer Spielfläche.
- C** Mischt die 32 Gebäudeplättchen sorgfältig und legt sie als Stapel mit der grauen Seite nach oben auf den dafür vorgesehenen (rot umrandeten) Platz des Gebäudetableaus. Im Bau befindliche Gebäude werden auf der grauen, fertiggestellte Gebäude auf der roten Plättchenseite dargestellt.
- D** Legt die obersten 6 Gebäudeplättchen des Stapels mit der grauen Seite nach oben auf die 6 Felder des Gebäudetableaus. Der unterhalb jedes Gebäudeplättchens angegebene Wert entspricht den jeweiligen Baukosten.

- E** Platziert die Queen rechts neben dem Gebäudetableau, den Drachen in seiner Höhle links auf dem Gebäudetableau.
- F** Legt die Türme, Münzen und Ritter ebenfalls neben dem Gebäudetableau als allgemeinen Vorrat bereit.

Jeder von euch wählt eine Farbe und erhält:

- G** 1 Startstein, auf den ihr das Schloss in eurer Farbe stellt; rund um den Startstein sollte genug Platz für ein 5x5-Felder großes Königreich sein.
- H** 1 Holzfigur der gewählten Farbe, den König (in einem 2-Personen Spiel beide Holzfiguren der gewählten Farbe).
- I** Außerdem erhält jeder von euch aus dem allgemeinen Vorrat 1 Ritter sowie Münzen im Wert von 7, die er offen vor sich bereit legt.



- 1** Zieht nun 4 Dominosteine einzeln unterhalb des Tors aus dem Turm. Legt sie mit der Zahlenseite nach oben in aufsteigender Reihenfolge von der kleinsten zur größten Zahl unterhalb des Gebäudetableaus aus. Dreht dann die Dominosteine um.

Wichtig: Beachtet, dass die Reihen der Dominosteine immer gleich ausgerichtet sind – „oben“ beginnend mit der kleinsten Zahl, nach „unten“ in aufsteigender Zahlenfolge und zu „unten“ die größte Zahl!

- 2 3- & 4-Personen Spiel:** Ein Spieler nimmt die Könige der Spieler in seine Hände und lässt einen nach dem anderen zufällig herausfallen. Der Spieler, dem ein herausgefallener König gehört, muss diesen sofort auf einen freien Dominostein seiner Wahl stellen. Auf jedem Dominostein darf nur 1 König stehen. Der letzte Spieler muss seinen König auf den letzten freien Stein setzen.

2-Personen Spiel: Bestimmt auf beliebige Art einen Startspieler. Dieser stellt zunächst seinen ersten König auf einen Dominostein seiner Wahl. Danach setzt der andere Spieler seine beiden Könige auf 2 der verbliebenen 3 Dominosteine. Schlussendlich stellt der Startspieler seinen zweiten König auf den letzten freien Dominostein.

- 3** Sind alle Könige gesetzt, zieht 4 weitere Dominosteine aus dem Turm. Legt sie in aufsteigender Reihenfolge neben die anderen, mit euren Königen besetzten Dominosteine. Dreht abschließend die Steine auf die Länderei-Seite.

Beispiel: Spieler Weiß wird zuerst gezogen und stellt seinen König auf den 4. Dominostein. Orange wird als Zweiter gezogen und wählt den 1. Dominostein. Anschließend folgt Violett und besetzt den 3. Dominostein. Als Letztem bleibt Rot keine Wahl mehr und setzt seinen König auf den verbliebenen 2. Dominostein.



Spielziel

Jeder lässt vor sich sein eigenes Königreich entstehen – 5x5 Felder (im 2-Personen Spiel 7x7 Felder) groß. Ziel dabei ist es, möglichst große Gebiete mit möglichst vielen Kronen entstehen zu lassen. Vergesst dabei nicht, auch wertvolle Gebäude zu kaufen. Überlegt daher gut, welche Dominosteine ihr wählt. Bei Steinen mit niedriger Zahl kommt ihr zwar früher an die Reihe, diese weisen aber keine Kronen und keine Bauplätze für die Gebäude auf.

Spielrunde

Derjenige von euch, der seinen König auf den obersten Dominostein, also den mit der kleinsten Zahl, gestellt hat, beginnt die Runde. Du musst die folgenden Aktionen in der angegebenen Reihenfolge ausführen (die Aktionen A und E sind verpflichtend, während B bis D freiwillig sind):

A - Dominostein in deinem Königreich anlegen,

B - 1 oder 2 Ritter Steuern eintreiben lassen,

C - 1 Gebäude errichten,

D - Drachen bestechen, damit er 1 Gebäude des Tableaus zerstört,

E - deinen König auf einen freien Dominostein der neuen Reihe setzen.

Anschließend folgt der Spieler, der seinen König auf den Dominostein mit der nächsthöheren Zahl gestellt hat. Letzter Spieler einer Runde ist immer der Spieler, der seinen König auf den Dominostein mit der höchsten Zahl gestellt hat.

Im 2er-Spiel ist jeder 2x an der Reihe: je König 1x mit den Aktionen A bis E.

A - Muss-Aktion: Dominostein in deinem Königreich anlegen

Hierbei gilt es, die beiden Anlegeregeln zu beachten:

◆ **Anschlussregel:** Entweder an deinen Startstein angrenzend legen (der wie ein Joker zählt und an den jeder Landschaftstyp angelegt werden darf) oder an einen anderen Dominostein so anlegen, dass zumindest 1 der beiden Felder des Steins mit zumindest 1 Seite an einen identischen Landschaftstyp eines anderen Steins deines Königreichs angrenzt (waagrecht oder senkrecht). (Ob bzw. an welchen Landschaftstyp das andere Feld des Dominosteins angrenzt, unterliegt keiner Einschränkung.) Den Dominostein darfst du in einer Orientierung deiner Wahl legen. (Also auch so, dass die Illustration am Kopf steht.)



◆ **Flächenregel:** Alle Dominosteine deines Königreiches müssen in ein 5x5 Felder großes Raster passen (bzw. 7x7 Felder im 2-Personen Spiel).

Du musst beide Anlegeregeln erfüllen; kannst du dies nicht, darfst du den Dominostein nicht anlegen, sondern musst ihn aus dem Spiel entfernen. (Du darfst auch freiwillig darauf verzichten, einen passenden Dominostein in dein Königreich zu legen.) Der Schlüssel zum Erfolg besteht folglich darin, weise voranzuplanen, um ein möglichst vollständiges Königreich zu erschaffen.

B - Kann-Aktion: 1 oder 2 Ritter Steuern eintreiben lassen

(Zu Spielbeginn startet jeder von euch mit 1 Ritter und kann durch Gebäudebau weitere erhalten.)

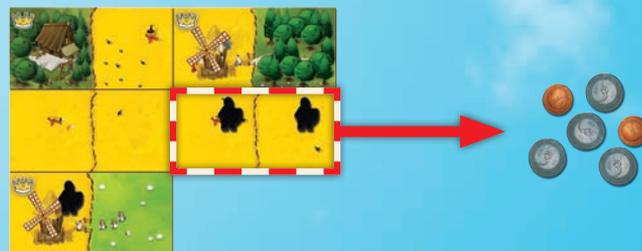
Besitzt du unmittelbar nach dem Anlegen eines Dominosteins noch mindestens 1 Ritter in deinem Vorrat, darfst du Steuern eintreiben:

◆ Setze dazu 1 Ritter deines persönlichen Vorrats auf 1 Feld des soeben angelegten Dominosteins.

◆ Die Steuereinkünfte in Münzen entsprechen der Anzahl Felder des zusammenhängenden Gebietes, in das du den Ritter gesetzt hast. Nimm dir die entsprechende Summe aus dem allgemeinen Vorrat.

◆ Der Ritter verbleibt bis zum Ende des Spiels auf diesem Feld.

Im selben Spielzug darfst du bis zu 2 Ritter einsetzen – je 1 pro Feld des soeben angelegten Dominosteins. (Es gibt keine Begrenzung, wie viele Ritter in einem Gebiet stehen dürfen.)



Beispiel: Maria hat gerade den Stein mit 2 Getreidefeldern angelegt. Sie besitzt 2 Ritter und möchte mit beiden Steuern eintreiben.

Dazu setzt sie jeweils 1 Ritter auf die beiden Getreidefelder des soeben gelegten Dominosteins. (Dass in diesem Getreidegebiet bereits 1 Ritter steht, hat keine Bedeutung.) Da dieses Gebiet aus 7 Getreidefeldern besteht, erhält sie nun für beide Ritter jeweils Münzen im Wert von 7, in Summe somit im Wert von 14. Die beiden Ritter verbleiben bis zum Spielende auf diesen Feldern.

C - Kann-Aktion: 1 Gebäude errichten

1 Gebäude darfst du nur dann errichten, wenn du noch über mindestens 1 freien Bauplatz (freies, rotes Feld) auf einem Dominostein verfügst.

Den Bauplatz darfst du in einem früheren Spielzug gelegt haben.

Wähle 1 Gebäude des Gebäudetableaus und bezahle die unterhalb angegebenen Münzen in den allgemeinen Vorrat.

Platziere das Gebäude mit der roten Seite nach oben auf einem freien Bauplatz deiner Wahl in deinem Königreich. Beachte dabei mögliche Soforteffekte.

Das frei gewordene Feld des Gebäudetableaus bleibt bis zum Ende der laufenden Runde leer.

Die Gebäude

Links oben: Soforteffekte

Beim Bau eines Gebäudes, das auf der **grauen Seite** links oben ein Symbol aufweist, kommen folgende Soforteffekte zum Tragen:



Nimm die abgebildete Anzahl an Rittern aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie in deinen persönlichen Vorrat. Sie können ab deinem nächsten Spielzug Steuern eintreiben.



Nimm die abgebildete Anzahl an Türmen aus dem allgemeinen Vorrat und stelle sie auf dieses Gebäude. Sobald du die meisten Türme aller Spieler hast (Gleichstand genügt), besucht die Queen dein Königreich.

Die Queen: Befindet sie sich beim Gebäudekauf in deinem Königreich, bezahlst du **1 Münze weniger**.

Ist sie bei Spielende in deinem Königreich, stelle sie auf dein größtes zusammenhängendes Gebiet (1 der 7 Landschaftstypen wie Weideland, Seen ...). Sie zählt dort als **1 zusätzliche Krone**.



Links unten: Dauerhafter Vorteil

Manche Gebäude bringen ab dem Zeitpunkt ihrer Fertigstellung bis Spielende einen dauerhaften Vorteil, der links unten in einem hellen Feld abgebildet ist (auf Vorder- und Rückseite).



Für jeden bei der Aktion „1 oder 2 Ritter Steuern eintreiben lassen“ soeben eingesetzten Ritter erhältst du zusätzlich 1 Münze pro Ritter in deinem Besitz (Königreich + persönlicher Vorrat).



Für jeden bei der Aktion „1 oder 2 Ritter Steuern eintreiben lassen“ soeben eingesetzten Ritter erhältst du zusätzlich 1 Münze pro Turm in deinem Königreich.

Rechts oben: Kronen

Besitzt ein Gebäude rechts oben eine Krone, so ist diese auf beiden Plättchenseiten abgebildet.



Werte bei Spielende ein rotes Gebiet mit Kronen wie üblich: Anzahl der zusammenhängenden roten Felder multipliziert mit der Anzahl darin enthaltener Kronen.



graus Gebäudeplättchen
(noch nicht gebaut)



rotes Gebäudeplättchen
(fertiggestellt)



weiteres rotes
Gebäudeplättchen

Rechts unten: Prestigepunkte bei Spielende

Bringt ein Gebäude bei Spielende Prestigepunkte, ist auf dem Plättchen rechts unten im Wappen die entsprechende Anzahl (auf Vorder- und Rückseite) angegeben.



Du erhältst die im Wappen angegebenen Prestigepunkte.



Du erhältst **2 Prestigepunkte je Gebiet des angegebenen Landschaftstyps** (unabhängig von deren Größe oder Kronenanzahl).



Du erhältst **1 Prestigepunkt je Turm** in deinem Königreich.



Du erhältst **1 Prestigepunkt je Ritter** in deinem Besitz (Königreich + persönlicher Vorrat).

D - Kann-Aktion: Drachen bestechen, damit er 1 Gebäude des Tableaus zerstört

Voraussetzung: Der Drache muss sich noch auf der Drachenhöhle befinden und die Queen darf nicht in deinem Königreich sein.

Wähle 1 Gebäude des Gebäudetableaus und bezahle 1 Münze in den Vorrat. Bewege den Drachen auf ein Gebäude deiner Wahl und zerstört es. Lege das Gebäudeplättchen in die Schachtel zurück. Es kann in dieser Partie nicht mehr errichtet werden.



Pro Spielrunde darf der Drache immer nur von 1 von euch bestochen werden. Je früher du an der Reihe bist, umso höher sind deine Chancen, mit dem Drachen ins Geschäft zu kommen.

E - Muss-Aktion: Deinen König auf einen freien Dominostein der neuen Reihe setzen

Setze deinen König auf 1 Dominostein deiner Wahl für die nächste Runde.

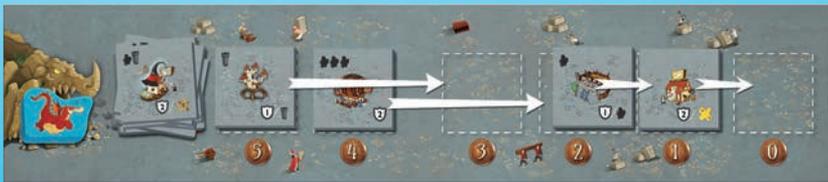


Habt ihr alle eure Aktionen (A-E) ausgeführt, bereitet die nächste Runde vor:

- ◆ Setzt den Drachen zurück auf die Drachenhöhle.



- ◆ Schließt ggfs. Lücken auf dem Gebäudetableau, indem ihr teurere Gebäude nach rechts auf die nächstgünstigeren freien Plätze rückt und anschließend die verbliebenen (teuersten) Plätze mit den obersten Gebäuden des Gebäudestapels auffüllt.



- ◆ (Entfernt in einem 3-Personen Spiel zunächst den übrig gebliebenen Dominostein aus dem Spiel.) Legt eine neue Dominostein-Reihe aus und beginnt die nächste Runde.



Unabhängig von der Spielerzahl dauert eine Partie *Queendomino* 12 Runden, im Rahmen derer alle Dominosteine einmal zur Auswahl stehen.

Spielende

Sobald die letzte Dominostein-Reihe mit Königen besetzt ist, folgt noch eine Schlussrunde, in der ihr ausschließlich die Aktionen A bis D durchführt.

Jeder sollte nun ein 5x5 Felder großes Königreich vor sich ausliegen haben (bzw. 7x7 Felder im 2-Personen Spiel).

Königreiche können unvollständig sein, wenn ihr Dominosteine ungenutzt abgelegt habt.

Der Spieler, dessen Königreich von der Queen besucht wird, stellt sie nun auf sein größtes zusammenhängendes Gebiet, wo sie als 1 zusätzliche Krone zählt.

Eure Prestigepunkte ermittelt ihr folgendermaßen:

- ◆ **Vermögen:** Je Münzen im Wert von 3 ergeben 1 Prestigepunkt. Notiert die ermittelten Prestigepunkte auf dem Wertungsblick im jeweiligen Feld.
- ◆ **Gebiete (ohne Gebäude):** Jedes Königreich besteht aus mehreren Gebieten. Ein Gebiet setzt sich aus waagrecht und/oder senkrecht verbundenen Feldern desselben Landschaftstyps zusammen. (Der Startstein zählt zu keinem Landschaftstyp dazu.) Die Prestigepunkte eines Gebiets ergeben sich aus der Anzahl seiner Felder multipliziert mit der Anzahl darin enthaltener Kronen.

Innerhalb eines Königreiches kann es mehrere voneinander getrennte Gebiete desselben Landschaftstyps geben.

Ein Gebiet ohne Krone bringt keine Punkte.

Notiert eure Prestigepunkte für jeden Landschaftstyp auf dem Wertungsblock in der entsprechenden Zeile.

◆ **Gebäude:**

Wertet ein Gebäude nach dem anderen und tragt entsprechend die Prestigepunkte auf dem Wertungsblock ein.

Zählt nun jeweils alle eure Prestigepunkte zusammen. Der Spieler mit den meisten Prestigepunkten gewinnt das Herz der Queen und damit die Partie.

(Ein Wertungsbeispiel befindet sich auf der Folgeseite.)

Bei einem Gleichstand gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler mit dem größten (aus den meisten Feldern bestehenden) einzelnen Gebiet (unabhängig davon, ob dieses Kronen aufweist).

Könnt ihr auch so keinen Sieger ermitteln, teilen sich die Spieler den Sieg.

Vor der nächsten Partie: Mischt die Dominosteine. Befüllt dann den Turm derart, dass die Zahlen der Steine nach oben gerichtet sind. (Führt dies bereits vor der ersten Partie durch, da die Steine in aufsteigender Zahlenfolge im Turm liegen!)



Varianten

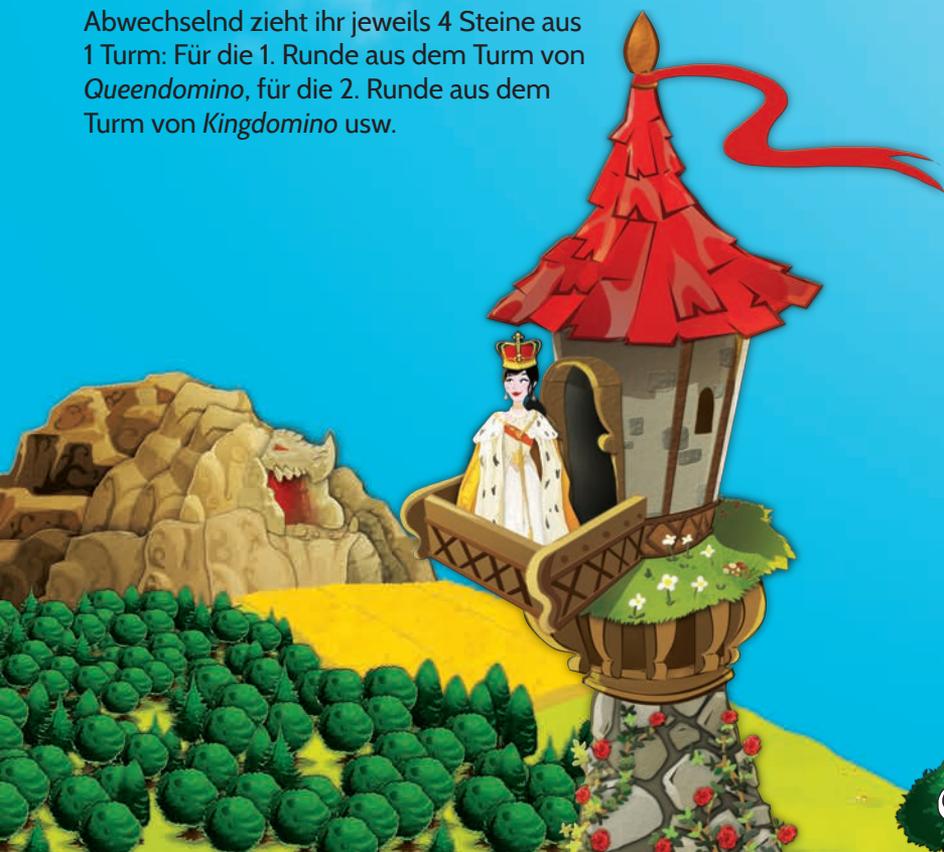
Empfohlene Variante des Autors: Wenn du den Dominostein entsprechend der Anlegeregeln platzieren kannst, musst du ihn legen.

Verheiratet man *Queendomino* mit *Kingdomino*, ergeben sich neue Spielvarianten.

Egal welche ihr auswählt, die Vorbereitung erfolgt wie oben beschrieben. Stellt beide Türme mit ihren jeweiligen Dominosteinen an den Rand eurer Spielfläche. (Oder falls ihr eine der ersten *Kingdomino*-Auflagen besitzt, legt entsprechend den Beutel bereit.)

Es wird nach den Regeln von *Queendomino* gespielt.

Abwechselnd zieht ihr jeweils 4 Steine aus 1 Turm: Für die 1. Runde aus dem Turm von *Queendomino*, für die 2. Runde aus dem Turm von *Kingdomino* usw.



❖ **Wettstreit der Könige:**

3 oder 4 Spieler können nun **7x7** Felder große Königreiche errichten.

Auch **5 oder 6 Spieler** können nun gleichzeitig **5x5** Felder große Königreiche errichten. Zieht in dieser Variante immer 8 Dominosteine aus dem jeweiligen Turm. (Entfernt am Ende jeder Spielrunde die nicht ausgewählten Dominosteine aus dem Spiel.)

❖ **Mit vereinten Kräften:**

6 oder 8 Spieler können in 3 bzw. 4 2er-Teams spielen.

Bildet zu Spielbeginn nach Belieben 2er-Teams. Die jeweiligen beiden Teampartner sollten bevorzugt nebeneinander sitzen, damit sie sich besser über den gemeinsamen Ausbau ihres Königreiches verständigen können. Jeder nimmt sich 1 König seiner individuellen Farbe. Jedes Team besitzt jedoch nur 1 gemeinsames Schloss und baut zusammen sein Königreich aus. Zusätzlich erhaltet ihr zusammen 1 Ritter und Münzen im Wert von 7.

Das Spiel läuft nach den bekannten Regeln ab mit folgenden Anpassungen:

- ◆ Das Königreich jedes Teams besteht aus **7x7** Feldern.
- ◆ Die Anzahl der gezogenen Dominosteine pro Runde erhöht sich auf 8. (Entfernt im 6-Personen Spiel am Ende jeder Spielrunde die beiden nicht ausgewählten Dominosteine aus dem Spiel.)
- ◆ Das Team darf sich beraten, wer welchen Stein wählen soll und ob Ritter und Münzen eingesetzt werden sollen. Wird dabei keine Einigung erzielt, entscheidet jeder selbst darüber, welchen Dominostein er auswählt, wo er ihn im gemeinsamen Königreich anlegt und ob er Ritter und Münzen einsetzen möchte.

Wertungsbeispiel

Dieses ausführliche Beispiel soll eine Wertung veranschaulichen.

1 Münzen:

Der Spieler hat bei Spielende 11 Münzen übrig, die ihm insgesamt $11 : 3 = 3$ Prestigepunkte (PP) bringen.

2 Gebiete und Kronen:

- ◆ 3 PP für Getreidefelder (3 Felder x 1 Krone)
- ◆ 3 PP für Wälder (2 Felder x 1 Krone ; 1 Feld x 1 Krone)
- ◆ 6 PP für Seen (3 Felder x 2 Kronen)
- ◆ 16 PP fürs Weideland (4 Felder x 4 Kronen), denn die Queen zählt wie 1 zusätzliche Krone (sie befindet sich beim Spieler mit den meisten Türmen)
- ◆ 1 PP für Sümpfe (1 Feld x 1 Krone)
- ◆ 12 PP für Gebirge (3 Felder x 4 Kronen)
- ◆ 0 PP für Stadtgebiete, da keines der Stadtfelder eine Krone aufweist

3 Gebäude:



◆ Sägewerk: 2 PP je Waldgebiet (3 Gebiete x 2 PP), in Summe 6 PP



◆ Kirche: 2 PP je Stadtgebiet (4 Gebiete x 2 PP), in Summe 8 PP



◆ Das wandelnde Schloss: 1 PP je Turm im Königreich (3 Türme x 1 PP), in Summe 3 PP



◆ Die Große Taverne bringt 2 PP, die Statue 5 PP und der Wachturm 3 PP, das ergibt 10 PP.

Gesamtpunktzahl: 71 Prestigepunkte.



	Joueur blanc	Joueur orange
1	3	3
2	3	3
3	3	3
4	6	6
5	16	16
6	1	1
7	12	12
8	0	0
9	6	6
10	8	8
11	3	3
12	0	0
13	0	0
14	10	10
TOTAL	71	71



Queendömino



x 14



x 5



x 11



x 6



x 8



x 6



x 8



x 2



x 2



x 4



x 2



x 2



x 1



x 1



x 3



x 1



x 20



Bäckerei
x 2



Sägewerk
x 2



Fischerei
x 2



Näherei
x 2



Zaubererschule
x 2



Gießerei
x 2



Kirche
x 2



x 1

Schatztruhe



x 1



Kleine Taverne
x 2



Große Taverne
x 1



Wachturm
x 2



Festung
x 1



Das wandelnde
Schloss
x 2



Übungsplatz
x 2



Statue
x 3



Turm der
Queen
x 3

Impressum

Autor: Bruno Cathala • Illustrationen: Cyril Bouquet

Deutsche Ausgabe: Grafikdesign: Jens Wiese • Realisation: Klaus Ottmaier

Schachtellayout basierend auf dem Grunddesign von Hans-Georg Schneider

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Blue Orange Europa.

© 2017 Blue Orange. © der deutschen Ausgabe 2017 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist ohne Genehmigung nicht erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Spiele