

Спящие Королевы

для 2-5 игроков
от 7 лет

Игра о пробуждении королевских особ

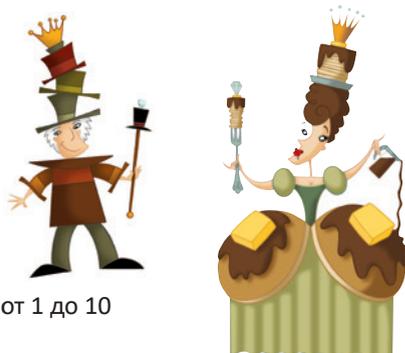
Правила игры

Обратите внимание: мелкий шрифт. Для прочтения правил может понадобиться взрослый игрок.

Состав игры

79 карточек:

- 12 Королев
- 8 Королей
- 5 Шутов
- 4 Рыцаря
- 4 Сонных Зелья
- 3 Волшебные Палочки
- 3 Дракона
- по четыре экземпляра карточек с числами от 1 до 10



Цель игры

Цель игры заключается в том, чтобы стать первым игроком, который:

- Соберёт 5 Королев или 50 очков при участии в игре 2-3 игроков, или
- Соберёт 4 Королевы или 40 очков при участии в игре 4-5 игроков, или
- Наберёт больше всех очков к моменту, когда проснутся все Королевы.

Подготовка к игре

Перед первой игрой рассмотрите все карточки. Обратите внимание, что у каждой Королевы есть собственное числовое значение и помимо Королев в колоде находятся карточки Королей, Рыцарей, Драконов, Шутов, Сонных Зелий и Волшебных Палочек, а также четыре экземпляра карточек с числами от 1 до 10.



Разделите карточки на две колоды, ориентируясь по цвету их рубашек. Перемешайте 12 карточек Королев (зелёные рубашки) и поместите их лицевой стороной вниз в центре стола (они спят), расположив их четырьмя столбиками, в каждом из которых должно находиться по три карточки. Затем перемешайте карточки с красной рубашкой и раздайте по 5 карточек каждому игроку. Оставшиеся карточки положите лицевой стороной вниз в колоду, расположив её между двумя столбцами карточек с зелёной рубашкой. (Игроки будут в процессе игры сбрасывать карточки лицевой стороной вверх в стопку сброса рядом с колодой.) Посмотрите на свои карточки, но держите их в тайне от других игроков.

Игровой процесс

Игрок слева от раздающего действует первым, затем игра идёт по часовой стрелке от него. В свой ход вы можете предпринять ОДНО из следующих действий, затем возьмите из колоды необходимое число карточек, чтобы на руках у вас их снова стало 5:



Сыграть Короля, чтобы разбудить Спящую Королеву, находящуюся в центре игровой зоны. Поместите своего Короля лицевой стороной вверх в стопку сброса, затем возьмите из центра игровой зоны любую Королеву и положите её лицевой стороной вверх перед собой так, чтобы её могли видеть другие игроки — эта Королева «проснулась». Если вы разбудили приносящую удачу Королеву Роз, то разбудите дополнительную Спящую Королеву!



Сыграть Рыцаря, чтобы украсть одну из пробуждённых Королев другого игрока. Поместите Рыцаря в стопку сброса, затем выберите одну из Королев любого участника и поместите её лицевой стороной вверх перед собой.

Драконы: Ваш противник может остановить вашего Рыцаря, немедленно сыграв из руки карточку Дракона. Сбросьте и Дракона, и Рыцаря, затем оба возьмите по одной карточке из колоды. Это действие не считается ходом игрока, сыгравшего Дракона. Затем право хода получает игрок, сидящий слева от игрока, сыгравшего Рыцаря.



Сыграть карточку Сонного Зелья, чтобы снова погрузить в сон любую проснувшуюся Королеву другого игрока. Поместите карточку Сонного Зелья в стопку сброса, затем выберите одну из Королев любого участника и поместите её лицевой стороной вниз на любое свободное место среди других Спящих Королев. (Подсказка по стратегии: Постарайтесь запомнить числовое значение этой Королевы и её местонахождение.)

Волшебные Палочки: Ваш противник может защититься от Сонного Зелья, немедленно сыграв из руки Волшебную Палочку. Сбросьте и Палочку, и Зелье, затем оба возьмите по одной карточке из колоды. Это действие не считается ходом игрока, сыгравшего Волшебную Палочку. Затем право хода получает игрок, сидящий слева от игрока, сыгравшего Сонное Зелье.

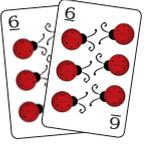




Сыграть Шута и испытать свою удачу! Поместите карточку Шута лицевой стороной вверх в стопку сброса, затем переверните лицевой стороной вверх верхнюю карточку в колоде. Если это: Король, Рыцарь, Дракон, Сонное Зелье, Волшебная Палочка или Шут, возьмите эту карточку себе в руку и получите право дополнительного хода. Если перевернутая карточка — это просто карточка с числовым значением, то начните считать сидящих за столом игроков, начиная с себя и двигаясь по часовой стрелке до тех пор, пока не сосчитаете до указанного на карточке числа. Последний посчитанный вами игрок может разбудить и взять себе одну из находящихся в центре стола Королев!

Сбросить одну или несколько карточек, чтобы взять новые. Есть три способа это сделать:

1. Сбросить одну карточку любого типа и взять одну карточку,

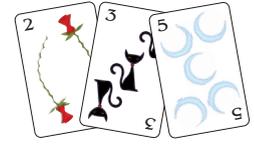
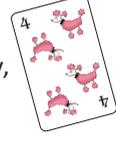


или

2. Сбросить пару одинаковых простых карточек с числами и взять две карточки,

или

3. Сбросить три или более карточки, из которых можно составить равенство сложения и взять три или более карточки. Например: если у вас есть карточки с числами 2, 3 и 5, вы можете сбросить все три карточки, потому что $2 + 3 = 5$. Или если у вас есть карточки с числами 2, 3, 4 и 9, вы можете их сбросить, потому что $2 + 3 + 4 = 9$. При сбросе карточек называйте вслух своё равенство.



Помните:

В конце каждого хода проверяйте, сколько у вас на руках карточек, и если их меньше пяти, то доберите руку до 5 карточек.

Специальные способности Королев

У некоторых Королев есть способности, которые применяются при их пробуждении.



Королева Роз, хоть и приносит всего 5 очков, имеет специальную способность, позволяющую пробудить и взять себе дополнительную Королеву. Если вы разбудили Королеву Роз, выберите другую Спящую Королеву и поместите обеих лицевой стороной вверх перед собой.



У вас не могут одновременно находиться Королева Кошек и Королева Собак, так как они дерутся, как кошка с собакой! Например: если у вас есть Королева Кошек и затем вы пробуждаете Королеву Собак, вы должны в конце своего хода вернуть её лицевой стороной вниз в центр игровой зоны.

Конец игры

Первый игрок, который соберёт 5 Королев или 50 очков при участии в игре 2-3 игроков или 4 Королевы и 40 очков при участии в игре 4-5 игроков, становится победителем. Очки — это сумма чисел на имеющихся у игрока проснувшихся Королевах. Также игра может подойти к концу, если в центре не останется Спящих Королев. В этом случае победителем становится игрок, набравший больше всех очков.

Королевские вопросы

Вопрос: Что происходит, когда заканчивается колода?

Ответ: Перемешайте стопку сброса и сформируйте из неё новую колоду.

Вопрос: Если один из игроков крадёт у противника при помощи Рыцаря Королеву Роз, может ли он взять дополнительную Королеву, как в случае, когда Королева Роз просыпается?

Ответ: Нет. Королева Роз позволяет получить дополнительную Королеву только в момент своего пробуждения, когда находится в центре стола. Также, если она повторно была погружена в сон и вы заново её разбудили, вы можете взять дополнительную Королеву.

Вопрос: Что если я забыл сразу же сыграть карточку Дракона, чтобы остановить Рыцаря, и карточку Волшебной Палочки, чтобы остановить Сонное Зелье? Можно ли мне сыграть её чуть позже?

Ответ: Нет, к сожалению, вы упустили свой шанс.

Вопрос: Чтобы выиграть, необходимо набрать точное количество очков?

Ответ: Нет, вы можете и превысить необходимое для выигрыша количество очков.



Пара слов от «Gamewright»

Представьте себе страну, где живут Блинная Королева, Король Печенья и стая супернадёжных драконов... Если это покажется вам сном, то так оно и есть! Игру «Спящие Королевы» придумала за одну ночь шестилетняя Миранда Эвартс, когда никак не могла заснуть. Она проснулась на следующее утро и создала этот причудливый мир спящих придворных при помощи своей старшей сестры Мадлейн и своих родителей Дэниз и Макса. Когда вы погрузитесь в сказочную страну Эвартсов, то поймёте, что эта игра помогает развивать память, стратегию и элементарные арифметические навыки. Но будьте осторожны при использовании карт сонных зелий, а то сами ненароком заснёте!



Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!

