



**GAMERIGHT®**  
Games for the Infinitely Imaginative®  
70 Bridge Street, Newton, MA 02458  
www.gameright.com  
© 2005 Gameright, oddział Ceaco  
Wszystkie prawa zastrzeżone.

rebel

Rebel Sp. z o.o.  
ul. Budowlanych 64c  
80-298 Gdańsk  
e-mail: wydawnictwo@rebel.pl  
www.wydawnictworebel.pl

# Spiące Królowny

czas gry 20' wiek graczy 8+ liczba graczy 2-5

## Koniec gry

Wygrywa gracz, który jako pierwszy zbierze:

- ★ w grze na 2 albo 3 graczy – 5 kart Królowien albo karty Królowien o łącznej wartości 50 punktów,
- ★ w grze na 4 albo 5 graczy – 4 karty Królowien albo karty Królowien o łącznej wartości 40 punktów.

Gracz zlicza punkty poprzez dodanie wartości na kartach swoich przebudzonych Królowien. Gra może się także zakończyć, gdy na środku stołu nie pozostaną żadne śpiące Królowny. W takim przypadku zwyciężcą zostaje gracz posiadający najwięcej punktów.

## Pytania do królowny

**Pytanie:** Co się dzieje, gdy wyczerpie się stos kart?

**Odpowiedź:** Potasujcie karty odrzucone i uformujcie nowy stos dobierania.

**P:** Jeśli gracz z pomocą Rycerza zabierze innemu graczowi Królownę Róż, to może zabrać dodatkową Królownę tak jak w przypadku jej przebudzenia?

**O:** Nie. Królowna Róż działa jedynie wtedy, gdy gracz zabiera ją ze środka stołu. Jeśli jednak Królowna Róż ponownie zaśnie i ponownie zostanie obudzona, wtedy zabiera ze sobą jeszcze 1 Królownę.

**P:** Jeśli zapomnę zagrać Smoka albo Różdżkę w odpowiedzi na kartę Rycerza albo Mikstury usypiającej, czy mogę to zrobić nieco później?

**O:** Niestety nie. Przegapiłeś swoją szansę.

**P:** Czy muszę uzbierać dokładnie wskazaną liczbę punktów, aby zwyciężyć?

**O:** Nie, możesz ją przekroczyć.

## Słowo od wydawcy

Wyobraźcie sobie miejsce, w którym żyją: Królowna Naleśników, Księżę Ciastek i stadko nadopiekuńczych smoków... Jeśli brzmie to dla Was jak sen, to macie rację! *Spiące Królowny* zostały wymyślone przez 6-letnią Mirandę Evarts pewnej nocy, gdy dziewczynka długo nie mogła zasnąć. Obudzwszy się następnego ranka, wraz ze swoją starszą siostrą Madeleine oraz rodzicami, Denise i Maxem, stworzyła ten dziwaczny, acz cudowny świat śpiących możnowładców. Gdy zawitasz w fantastycznej krainie, odnajdziesz grę, która pomoże Ci w rozwijaniu pamięci, nauce budowania strategii i ćwiczeniu podstawowej arytmetyki. Uważaj jednak na działanie magicznych mikstur, aby przypadkiem nie uśpić wszystkich graczy!

## ZASADY GRY

### Cel gry

Każdy z graczy stara się być pierwszym, który:

- ★ w grze dla 2 albo 3 graczy zbierze 5 Królowien albo 50 punktów;
- ★ w grze dla 4 albo 5 graczy zbierze 4 Królowny albo 40 punktów.

**Uwaga!** Jeśli żaden z graczy nie zdobędzie wymaganej liczby Królowien ani punktów do momentu wybudzenia ze snu wszystkich Królowien, wygrywa ten, kto zgromadził najwięcej punktów.

### Zawartość

79 kart, w tym:

- ★ 12 Królowien,
- ★ 8 Ksiąząt,
- ★ 5 Błaznów,
- ★ 4 Rycerzy,
- ★ 4 Mikstury usypiające,
- ★ 3 Różdżki,
- ★ 3 Smoki,
- ★ po 4 karty o numerach od 1 do 10.

### Przygotowanie

Jeśli gracie po raz pierwszy, przejrzyjcie talię kart, aby zaznajomić się z jej zawartością. Zauważcie, że Królowny mają różne wartości punktowe, a w talii występują także Księżęta, Rycerze, Smoki, Błazny, Mikstury usypiające oraz Różdżki, jak również karty o numerach od 1 do 10.



Rozdzielcie karty na 2 stosy zależnie od ich rewersów. Potasujcie 12 kart Królowien (niebieskie rewersy) i połóżcie je zakryte [czyli „śpiące”] pośrodku stołu w 4 kolumnach po 3 karty. Następnie potasujcie karty z czerwonymi rewersami i rozdajcie każdemu z graczy po 5 kart.

Pozostałe karty połóżcie w zakrytym stosie pośrodku kolumn kart Królewien (odrzucone karty należy kłaść na odkryty stos obok zakrytego stosu dobierania). Gracze oglądają swoje karty, ale nie ujawniają ich treści innym uczestnikom rozgrywki.

## Jak grać?

Grę rozpoczyna gracz siedzący po lewej stronie gracza rozdającego karty. Rozgrywka toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze gracz wykonuje JEDNĄ z opisanych niżej akcji, a następnie dobiera kartę ze stosu. Możliwe akcje to:

### ★ Zagranie **Księcia** i celu obudzenia śpiącej Królowy.

Umieść zagrana kartę Księcia odkrytą na stosie kart odrzuconych, następnie weź dowolną kartę Królowy ze środka stołu i połóż odkrytą przed sobą w taki sposób, aby pozostali gracze widzieli jej treść. Królowa tym samym się przebudziła. Jeśli uda Ci się wziąć Królowę Róż, obudź kolejną ze śpiących Królewien!



### ★ Zagranie **Rycerza** i uprowadzenia dowolnej z przebudzonych Królewien należących do jednego z przeciwników. Umieść zagrana kartę Rycerza na stosie kart odrzuconych, a następnie weź dowolną kartę Królowy należącą do przeciwnika i połóż odkrytą przed sobą.



### ★ Zagranie **Smoka**. Zaatakowany przeciwnik może powstrzymać Twojego Rycerza, jeśli natychmiast zagra kartę Smoka z ręki. Odrzućcie zarówno Smoka, jak i Rycerza, i oboje dobierzcie po 1 karcie ze stosu. Powyższe działanie nie jest traktowane jako tura gracza zagrywającego Smoka. Rozgrywka toczy się dalej, począwszy od gracza siedzącego po lewej stronie gracza, który zagrał Rycerza.

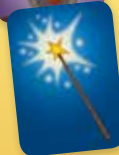


### ★ Zagranie **Mikstury usypiającej** i uspienie dowolnej z przebudzonych Królewien należących do jednego z przeciwników. Umieść zagrana kartę Mikstury usypiającej na stosie kart odrzuconych, następnie odłóż jedną z Królewien przeciwnika zakrytą na wolne miejsce pośród innych śpiących Królewien.

**Uwaga!** Postaraj się zapamiętać wartość punktową i położenie tej Królowy.



### ★ Zagranie **Różdżki**. Zaatakowany przeciwnik może obronić się przed Twoją Miksturą usypiającą, jeśli natychmiast zagra kartę Różdżki z ręki. Następnie odrzućcie zarówno Różdżkę, jak i Miksturę usypiającą, i oboje dobierzcie po 1 karcie ze stosu. Powyższe działanie nie jest traktowane jako tura gracza zagrywającego Różdżkę. Rozgrywka toczy się dalej, począwszy od gracza siedzącego po lewej stronie gracza, który zagrał Miksturę usypiającą.



★ Zagranie **Błazna**. Podejmij ryzyko! Umieść zagrana kartę Błazna odkrytą na stosie kart odrzuconych, następnie odkryj kartę z wierzchu stosu dobierania. Jeśli jest to karta specjalna (Książę, Rycerz, Smok, Mikstura usypiająca, Różdżka, Błazen), weź ją na rękę i rozegraj swoją kolejną turę. Jeśli jest to karta numerowana, zaczynając od siebie i kierując się w lewo, odlicz po kolei tyłu graczy, ile wynosi liczba na karcie. Ostatni gracz budzi jedną ze śpiących Królewien i kładzie przed sobą. Na koniec odrzuć odkrytą kartę.



★ **Odrzucenie** pewnej liczby kart i dobranie w ich miejsce takiej samej liczby nowych kart ze stosu. Możesz to zrobić na 3 różne sposoby:

1. Odrzuć 1 dowolną kartę i dobierz 1 nową kartę ze stosu.
2. Odrzuć parę identycznych kart numerowanych i dobierz 2 nowe karty ze stosu.
3. Odrzuć 3 lub więcej kart numerowanych, które wspólnie utworzą równanie opierające się na dodawaniu, i dobierz tyle samo kart ze stosu. Jeśli posiadasz karty o numerach 2, 3 i 5, możesz odrzucić je wszystkie, bo  $2 + 3 = 5$ . Jeśli posiadasz karty 2, 3, 4 i 9, możesz odrzucić wszystkie, bo  $2 + 3 + 4 = 9$ . Gdy odrzucasz karty, wypowiedz głośno równanie.



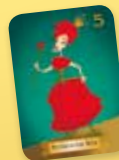
**Uwaga!** Po prawej stronie równania może znajdować się tylko jedna liczba.

**Nie zapomnij!** Na koniec swojej tury dobierz na rękę tyle kart ze stosu, aby mieć ich w sumie 5.

## Specjalne moce Królewien

Niektóre Królowy posiadają specjalne moce, które uaktywniają się po ich przebudzeniu.

Jeśli znajdziesz **Królową Róż**, wybierz jeszcze 1 Królowę i obie karty połóż odkryte przed sobą.



Nie możesz równocześnie mieć **Królowy Kotów** i **Królowy Psów**, bo walczą ze sobą jak... pies z kotem!



Jeśli masz Królowę Kotów, a następnie obudzisz Królowę Psów, musisz odłożyć zakrytą kartę Królowy Psów z powrotem na stół i zakończyć swoją akcję (i na odwrót).