

Spící královny

Královsky zábavná karetní hra pro 2-5 hráčů od 8 let!



PRAVIDLA HRY:

Cíl hry:

Cílem hry je být prvním hráčem, který:

- sesbírá 5 královen nebo 50 bodů při hře 2-3 hráčů.
- sesbírá 4 královny nebo 40 bodů při hře 4-5 hráčů.
- má nejvíce bodů, jakmile jsou všechny královny probuzené.

Příprava hry:

Před první hrou si prohlédněte všechny karty, abyste se s nimi seznámili. Všimněte si že, každá královna má jinou bodovou hodnotu. Prohlédněte si také karty králů, rytířů, draků, šašků, uspávacích lektvarů a kouzelných hůlek a všechny karty očíslované od 1 do 10.

Rozdělte karty na dva různé balíčky podle zadních stran karet. Zamíchejte karty královen (zelené pozadí karet) a umístěte je doprostřed hrací plochy obrázkem dolů (uspané). Rozložení ponechte takové, jaké vidíte na obrázku (4 sloupce po třech kartách). Zamíchejte všechny zbývající karty (hnědé pozadí) a každému hráči rozdejte 5 karet. Zbytek karet bude tvořit balíček, ze kterého budou hráči brát karty. Umístěte tento balíček doprostřed mezi sloupce s královnami. (Při odhazování karet bude vznikat nová hromádka karet hned vedle hromádky, ze které se berou karty.) Podívejte se na své karty, ale před soupeři je držte v tajnosti.



Jak hrát:

Hru začíná hráč po levici od rozdávajícího hráče a dále hra pokračuje po směru hodinových ručiček. Ve svém kole můžete použít JEDNU z následujících akcí:

Zahrání krále - způsobí probuzení spící královny uprostřed herní plochy. Umístěte svého krále obrázkem vzhůru na hromádku odložených karet. Ihned poté si vyberte libovolnou královnu a umístěte ji opět obrázkem vzhůru do prostoru před sebou tak, aby byla kýmkoli lehce viditelná. Královna je nyní „probuzená“. Pokud probudíte Růžovou královnu, můžete probudit další královnu!



Zahrání rytíře – rytíř může unést libovolnou vzbuzenou královnu soupeře. Umístěte rytíře na hromádku odložených karet, vyberte si libovolnou probuzenou královnu soupeře a umístěte ji na viditelné místo před sebou.



Zahrání draka – oponent může zastavit rytíře, který mu jde unést královnu tak, že mu do cesty postaví draka (z ruky). Odložte rytíře i draka na hromádku odložených karet a oba si lízněte novou kartu. Tato akce není součástí běžného kola hráče, který zahrál draka. Hra dále pokračuje hráčem po levici od hráče, který zahrál rytíře.



Zahrání uspávacího lektvaru – tato karta uspi libovolnou královnu, která je vzhůru. Umístěte kartu uspávacího lektvaru na hromádku odložených karet a libovolnou královnu položte zpět mezi ostatní spící královny. Strategický tip: Zkuste si zapamatovat název královny, její bodovou hodnotu a polohu mezi ostatními spícími královnami pro pozdější fázi hry!

Zahrání kouzelné hůlky – Soupeř se může bránit spícímu lektvaru zahráním kouzelné hůlky (z ruky). Odložte uspávací lektvar a kouzelnou hůlku na hromádku odložených karet a oba si vezměte novou kartu. Pro hráče, který zahrál hůlku, se tento tah nepočítá jako kolo a hra pokračuje hráčem po levici od hráče, který zahrál uspávací lektvar.





Zahrání karty šaška – zahrajte šaška a dostanete speciální šanci! Umístěte šaška na hromádku odložených karet a otočte vrchní kartu „lízacího“ balíčku. Pokud otočíte „silnou kartu“ (král, rytíř, drak, uspávací lektvar, kouzelná hůlka nebo šašek) vezměte si ji do ruky a dostáváte další kolo navíc! Pokud se jedná o číselnou kartu, začněte, počínaje sebou, počítat hráče (po směru hodinových ručiček) až do čísla uvedeného na kartě. Na koho to padne, ten dostává šanci si probudit a vzít libovolnou a zatím uspanou královnu!

Zahazování karet a lízání karet nových

Ve hře jsou celkem tři způsoby této akce:

- 1) Zahodíte libovolnou kartu a lízněte si místo ní kartu jinou.
- 2) Zahození libovolného páru se stejným číslem a líznutí dvou nových karet.
- 3) Zahození tří, nebo více karet pokud například ze dvou karet můžete sčítáním získat číslo na kartě třetí.



Nezapomeňte: Na konci každého kola si lízněte tolik karet, abyste jich měli na ruce opět pět.

Příklad:

Pokud máte karty s čísly 2,3 a 5 můžete zahodit všechny tři, protože $2+3=5$. Pokud máte karty s čísly 2,3,4 a 9 můžete zahodit všechny čtyři, protože $2+3+4=9$.

Počítání provádějte nahlas a zřetelně.

Speciální schopnosti královen:

Několik královen má speciální vlastnosti. Pokud se vám tyto královny podaří probudit, jejich vlastnosti se ihned spustí!

Růžová královna – přestože má jen 5 bodů, její speciální schopnost probudí další spící královnu. Pokud probudíte Růžovou královnu máte možnost probudit další královnu!



Nemůžete mít zároveň **Kočičí královnu** a **Psí královnu**, protože tyto královny spolu pořád válčí jako kočka se psem!

Příklad: Pokud máte Kočičí královnu a vzbudíte Psí královnu musíte Psí královnu na konci svého kola poslat opět do říše spánku mezi ostatní královny.



Konec hry:

První hráč, který sesbírá 5 královen nebo alespoň 50 bodů na královnách (2-3 hráči) – NEBO 4 královny a 40 bodů na královnách (4-5 hráčů) vyhrává hru. Body se počítá za každou vzbuzenou královnu. Další možnosti, jak skončit hru, je vzbuzení všech královen. V tomto případě vyhrává hráč s nejvíce body na královnách.

Časté otázky:

- 1) Co se stane, pokud si již nemůžeme lízat nové karty?
Zamíchejte hromádku „odhozených“ karet a udělejte z ní novou „lízací“ hromádku.
- 2) Pokud vezmu někomu Růžovou královnu mám možnost probudit další královnu?
Ne – tato schopnost se spouští pouze při „probuzení“ královny. Pokud je však tato královna uspaná lektvarem a později opět probuzena, tak se její schopnost opět spouští.
- 3) Pokud zapomenu zahrát draka, nebo kouzelnou hůlku, můžu ji zahrát trošku později?
Ne – tyto karty musíte zahrát ihned jako reakci na zahrání rytíře, resp. uspávacího lektvaru.

WWW.BLACKFIRE.CZ • WWW.HRAJ.CZ

Tvůrci hry: Miranda, Madeleine, Denise a Max
Ilustrace: Jimmy Pickering | Grafika CZ verze: Radan Wagner
Český překlad: Michal Ekrť

