

MIRANDA EVARTS & FAMILY



Sleeping Queens

-  Spielanleitung
-  Règles du jeu
-  Regole del gioco





Spielanleitung

Inhalt

79 Karten

12 Königinnen, 27 Spezialkarten (8 Könige, 5 Hoffnarren, 4 Ritter, 4 Schlaftänke, 3 Drachen, 3 Zauberstäbe,) 40 Zahlenkarten

Ziel des Spiels

Bei 2-3 Spielern:




5 Königinnen oder 50 Punkte

Bei 4-5 Spielern:

4 Königinnen oder 40 Punkte

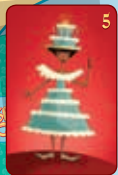


Spielvorbereitung

Suche die 12 Königinnen →  (grüne Kartenrückseite) aus den Karten heraus, und lege sie gut gemischt mit der Bildseite nach unten (schlafend) in die Mitte. Nun mische die Karten mit der roten Rückseite →  und verteile 5 Karten an jeden Spieler. Die restlichen Karten kommen als Nachziehstapel in die Mitte. Schau dir deine Karten an, aber halte sie geheim vor deinen Mitspielern. Gespielte Karten werden mit der Bildseite nach oben neben dem Nachziehstapel abgelegt. → 

Spielsituation

*Schlafende
Königinnen*



Schlafende Königinnen

Sie liegen verdeckt in der Mitte und können durch Könige geweckt werden. Die Königinnen werden aber auch durch Ritter erobert, mit Schlaftränken zurück in den Schlaf geschickt oder durch mächtige Drachen und magischen Zauber geschützt.

Spielablauf

Das Spiel geht reihum im Uhrzeigersinn, der Spieler links vom Kartengeber beginnt. In deinem Zug führst du eine der folgenden Aktionen aus und ziehst danach so viele Karten vom Nachziehstapel, bis du wieder 5 auf der Hand hast.

Die 5 Möglichkeiten des aktiven Spielers

Spiele einen/eine...



1

König



2

Hofnarr



3

Zahlenkarte(n)



4

Ritter



5

Schlaftrank



1 Spiele einen König und küsse eine Königin wach. Nimm dir eine grüne Karte aus der Mitte und lege sie mit der Bildseite nach oben vor dich hin. Diese Königin ist nun wach und ihre Punkte gehören dir.



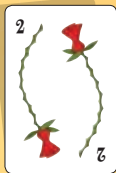
2 Spiele den Hofnarr und versuche dein Glück, indem du die oberste Karte des Nachziehstapels aufdeckst:

► **Ist es eine Spezialkarte** (König, Ritter, Drachen, Schlaftrank, Zauberstab oder Hofnarr), nimm sie auf deine Hand und führe noch einen Spielzug aus.

► **Ist es eine Zahlenkarte**, wird gezählt. Der aktive Spieler beginnt mit 1, der Spieler zur Linken folgt mit der Zahl 2 usw. Es wird so lange gezählt, bis der Wert der Zahlenkarte erreicht ist. (Zum Beispiel bei einer Karte mit dem Wert 4 der vierte Spieler.) Dieser darf eine schlafende Königin aufwecken und vor sich ablegen.

3 Spiele **Zahlenkarten** und erhöhe damit deine Chancen Spezialkarten zu ergattern.

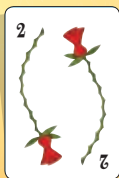
Es gibt drei verschiedene Wege dies zu tun:



A Lege eine einzelne Karte auf den Ablagestapel.



B Lege zwei gleiche Zahlenkarten ab.



+



=



C Lege drei oder mehr Zahlenkarten ab, aus denen sich eine Addition bilden lässt. Nenne die Addition laut, bevor du die Karten ablegst.

Vergiss nicht: Nach jedem Spielzug musst du so viele Karten nachziehen, dass du wieder 5 Karten auf deiner Hand hast.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, mischt die Karten des Ablagestapels und legt sie verdeckt als neuen Nachziehstapel in die Mitte.



4 Spiele einen Ritter und erobere eine wache Königin eines Mitspielers. Lege sie mit der Bildseite nach oben vor dich hin. Nun gehört die Königin und ihre Punktzahl dir.



5 Spiele eine Schlaftrank-Karte und wähle eine Königin eines Mitspielers aus, die du wieder in den Schlaf versetzen möchtest. Du legst sie verdeckt in die Mitte zurück zu den übrigen schlafenden Königinnen.

Hinweis: Versuche dir für spätere Runden den Punktewert der Königin zu merken.

Die 2 Möglichkeiten seine Königin zu schützen



Spielst du einen Ritter oder einen Schlaftrank um eine Königin zu erobern bzw. zurück in den Schlaf zu versetzen, hat der Gegenspieler folgende Möglichkeit seine Königin zu schützen:

Aktiver Spieler

Inaktiver Spieler

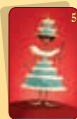


Eroberung

Erobere eine Königin.

Schutz

Gilt nur bei einer Eroberung des Ritters.



Verbannen

Versetze eine Königin zurück in den Schlaf.

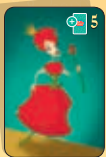
Schutz

Gilt nur bei einem Angriff mit Schlaftrank.

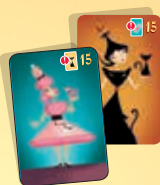


Beide spielen die entsprechende Karte aus und ergänzen ihre Hand wieder auf 5 Karten vom Nachziehstapel. Damit endet der Spielzug für dich und der Spieler zu deiner Linken setzt die Runde fort.

Königinnen mit speziellen Eigenschaften



Die **Rosen-Königin** gibt zwar nur 5 Punkte, dafür weckt sie eine weitere Königin auf. Wähle eine weitere grüne Karte aus der Mitte und lege beide mit der Bildseite nach oben vor dich hin. Dies gilt nur, wenn die Rosen-Königin geweckt wird und von der Tischmitte gezogen wird.



Die **Katzen-Königin** und die **Pudel-Königin** vertragen sich nicht. Deshalb ist es nicht möglich, beide Königinnen gleichzeitig zu besitzen. Hast du bereits die Katzen-Königin, ist es nicht möglich die Pudel-Königin aufzuwecken. Du musst sie wieder zurücklegen und deinen Spielzug beenden. Dies gilt auch im umgekehrten Fall.

Spielende

Hast du als Erster die benötigte Anzahl Punkte oder Königinnen vor dir ausliegend, beendest du das Spiel sofort und gewinnst.

Bei 2-3 Spielern: 5 Königinnen oder 50 Punkte (ausliegend)

Bei 4-5 Spielern: 4 Königinnen oder 40 Punkte (ausliegend)

Für das Erreichen des Spielziels zählen nur die Königinnen und ihre Punkte, die aktuell vor dir liegen. Die Punktzahl muss nicht exakt erreicht werden. Spielst du einen Hofnarr, gefolgt von einer Zahlkarte, kann auch einer deiner Mitspieler während deines Zuges das Spiel beenden und gewinnen.

Alternatives Ende: Sind alle Königinnen wach, ist das Spiel ebenfalls sofort beendet. Der Spieler mit den meisten Punkten seiner ausliegenden Königinnen gewinnt das Spiel.

Autor: Miranda, Madeleine, Denise and Max Evarts

Illustration: Jimmy Pickering

Anleitung: Game Factory



Règles du jeu

Contenu

79 cartes

12 reines, 27 cartes spéciales, (8x roi, 5x bouffon, 4x chevalier, 4x potion de sommeil, 3x dragon, 3x baguette magique)

40 cartes chiffre




But du jeu

2 à 3 joueurs: collecter 5 reines ou 50 points.

4 à 5 joueurs: collecter 4 reines ou 40 points.

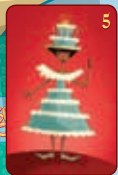


Préparation

Sépare les 12 reines →  (cartes avec le dos vert), mélange-les bien et pose-les, face cachée (c'est-à-dire, endormies), au milieu de la table. Mélange ensuite les cartes avec le dos rouge →  et distribue cinq cartes à chaque joueur. Les cartes restantes forment la pioche, elles sont posées au milieu de la table. Regarde tes cartes, mais sans que les autres joueurs ne puissent les voir. Les cartes jouées sont posées face visible à côté de la pioche. → 

Situation de jeu

*Reines
endormies*



Reines endormies

Elles sont couchées, face cachée, au milieu de la table et ne peuvent être réveillées que par les rois. Elles peuvent cependant aussi être conquises par les chevaliers, rendormies avec une potion de sommeil ou protégées par de puissants dragons et des ensorcellements magiques.

Déroulement de la partie

On joue dans le sens horaire. Le joueur assis à gauche du distributeur de cartes commence la partie. Lors de chaque tour, les joueurs exécutent une des actions ci-après puis piochent autant de cartes qu'il faut pour en avoir toujours 5 en main.

Les 5 possibilités du joueur actif

Joue un/une...



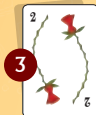
1

Roi



2

Bouffon



3

Carte(s) chiffre



4

Chevalier



5

Potion de sommeil



1 Joue un roi et embrasse une reine pour qu'elle se réveille. Prends une carte avec un dos vert au milieu de la table et pose-la, face visible, devant toi. Cette reine est désormais réveillée et les points t'appartiennent.

2 Joue un bouffon et tente ta chance en tirant la première carte de la pioche:

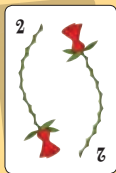
► C'est une carte spéciale (*roi, chevalier, dragon, potion de sommeil, baguette magique, bouffon*) – prends-la dans la main et joue encore un tour.

► C'est une carte chiffre, alors les joueurs doivent compter. Le joueur actif commence par 1, son voisin de gauche poursuit avec 2 et ainsi de suite. Les joueurs comptent jusqu'à ce que la valeur de la carte soit atteinte. Exemple: avec une carte de valeur 4, on compte jusqu'au quatrième joueur. Celui-ci peut alors réveiller une reine endormie et la déposer devant lui.



3 Joue une carte chiffre et tente ta chance pour remporter des cartes spéciales.

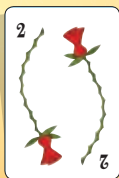
Il existe trois manières pour ce faire:



A Pose une seule carte sur la défausse.



B Pose deux cartes chiffre identiques sur la défausse.



+



=



C Pose trois ou plusieurs cartes chiffre formant une addition. Annonce cette addition à voix haute avant de poser les cartes.

A ne pas oublier: après chaque tour de jeu, tu dois piocher autant de cartes que nécessaire pour en avoir de nouveau 5 en main.

S'il n'y a plus de cartes dans la pioche, mélangez les cartes de la défausse et posez-les face cachée sur la table, c'est la nouvelle pioche.



4 Joue un **chevalier** et conquiers une reine réveillée d'un de tes adversaires. Pose-la, face visible, devant toi. Cette reine, ainsi que son nombre de points, t'appartiennent désormais.



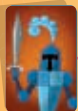
5 Joue une **carte potion de sommeil** et choisis une reine d'un de tes adversaires que tu aimerais à nouveau faire sombrer dans un profond sommeil. Pose cette reine face cachée au milieu de la table, elle rejoint alors les autres reines endormies.
Remarque: essaye de te souvenir de la valeur des points de cette reine pour les tours suivants.

Il existe 2 possibilités pour protéger sa reine

Si tu joues un **chevalier** ou une **carte de potion de sommeil** pour conquérir une reine ou pour la refaire tomber dans un profond sommeil, ton adversaire dispose des solutions suivantes pour protéger sa reine:

Joueur actif

Joueur inactif

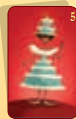


Conquête

Conquiers une reine.

Protection

Ne vaut que lors d'une conquête du chevalier.



Bannir

Rendons une reine.

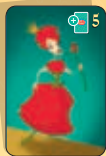
Protection

Ne vaut que lors d'une attaque avec une potion de sommeil.

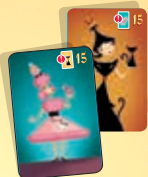


Les deux joueurs jouent la carte correspondante et piochent le nombre de cartes nécessaires pour en avoir de nouveau 5 en main. Ton tour de jeu est alors terminé et c'est au tour de ton voisin de gauche.

Reines avec des caractéristiques spéciales



La reine des roses ne rapporte que 5 points, mais elle peut réveiller une autre reine. Choisis alors une nouvelle carte avec un dos vert du milieu de la table et place les deux cartes, face visible, devant toi. Cela ne fonctionne que si la reine des roses est réveillée et qu'elle est retirée du milieu de la table.



La reine des chats et la reine des caniches ne s'entendent pas du tout. Il n'est dès lors pas possible de posséder les deux reines en même temps. Si tu possèdes déjà la reine des chats, tu ne peux pas réveiller la reine des caniches. Tu dois alors la reposer au milieu de la table et ton tour de jeu est terminé. Cette même règle s'applique au cas où tu possèdes déjà la reine des caniches.

Fin de la partie

Si tu es le premier, ou la première, à avoir devant toi le nombre de points ou de reines nécessaires, la partie se termine immédiatement et tu remportes le jeu.

2 à 3 joueurs: 5 reines ou 50 points (cartes posées devant le joueur).

4 à 5 joueurs: 4 reines ou 40 points (cartes posées devant le joueur).

Pour atteindre le but du jeu, les joueurs ne comptent que les reines et les points des cartes posées devant eux. Le nombre de points ne doit pas être exact, il peut être dépassé. Si tu joues un bouffon, suivi d'une carte chiffre, un des autres joueurs peut également terminer et gagner la partie pendant ton tour de jeu.

Auteur: Miranda, Madeleine, Denise and Max Evarts

Illustratoin: Jimmy Pickering

Règle du jeu: Game Factory



Regole del gioco

Contenuto

79 carte

12 regine, 27 carte speciali (8 re, 5 pagliacci di corte, 4 cavalieri, 4 pozioni sonnifere, 3 draghi, 3 bacchette magiche)

40 Gioca una carta coi numeri




Scopo del gioco

Con 2 – 3 giocatori: conseguire 5 regine o 50 punti

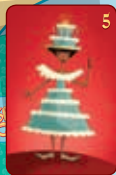
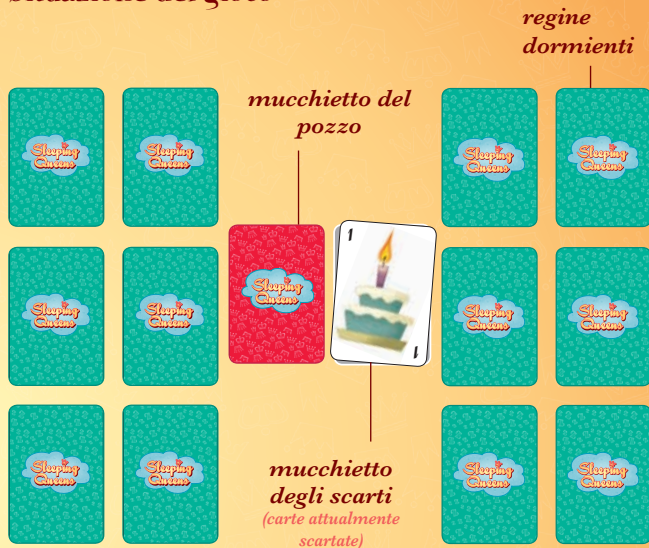
Con 4 – 5 giocatori: conseguire 4 regine o 40 punti



Preparativi

Togli le 12 regine →  (carte verdi) dal mazzo di carte, mescolale bene e mettile coperte (dormienti) al centro. Mescola poi le carte rosse →  e distribuiscine 5 ad ogni giocatore. Le rimanenti carte vengono messe a mucchietto al centro e formano il pozzo. Guarda le tue carte senza mostrarle agli altri. Le carte messe in tavola vengono poste scoperte accanto al pozzo → 

Situazione del gioco



Regine dormienti

Si trovano coperte al centro del cartellone e vengono svegliate dai re. Le regine possono venire conquistate anche dai cavalieri, rimesse a dormire con pozioni sonnifere o protette da potenti draghi o maghi prodigiosi.

Svolgimento del gioco

Si gioca a turno in senso orario iniziando dal giocatore a sinistra del mazziere. Il giocatore di turno dovrà attuare una delle seguenti azioni e successivamente pescare dal pozzo un numero di carte in modo da averne nuovamente 5 in mano.

Le 5 azioni possibili del giocatore di turno

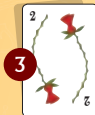
giocare un /una ...



Re



pagliaccio
di corte



carta/e
con numeri



cavaliere



pozione
sonnifera



1 Gioca un re e sveglia con un bacio una regina. Prendi una carta verde dal centro e mettila scoperta davanti a te. Ora la regina è sveglia e i punti appartengono a te.



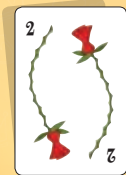
2 Gioca il pagliaccio di corte e tenta la fortuna scoprendo la carta superiore del pozzo.

► Se è una carta speciale (re, cavaliere, drago, pozione sonnifera, bacchetta magica o pagliaccio di corte) prendila in mano ed effettua nuovamente una giocata.

► Se è una carta coi numeri dovrai contare. Il giocatore attivo comincia a contare 1 per sé, per il giocatore alla sua sinistra conta 2 e così via fino al numero riportato dalla carta. Per una carta col numero 4, ad esempio, sarà il 4° giocatore. Questi potrà scoprire una regina dormiente che metterà davanti a sé.

- 3** Gioca una carta coi numeri e avrai la possibilità di ottenere carte speciali.

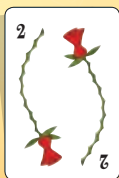
Tre sono le possibilità per giocarle:



- A** Metti una singola carta sul mucchietto degli scarti.



- B** Cala due carte uguali coi numeri.



+



=



- C** Cala due o più carte coi numeri che si possono sommare. Prima di mettere le carte in tavola dovrai dire a voce alta il risultato della somma.

Da non dimenticare! Ogni volta dopo aver fatto il tuo gioco dovrai pescare tante carte in modo da averne nuovamente 5 in mano.

Se le carte del pozzo sono esaurite, si dovranno mescolare quelle scartate che verranno messe coperte a mucchietto per formare il nuovo pozzo.



4 Gioca un cavaliere, conquista una regina sveglia di un tuo avversario e mettila scoperta davanti a te. Regina e rispettivo punteggio appartengono a te.



5 Gioca una carta con la pozione sonnifera e scegli la regina di un tuo avversario che desideri addormentare di nuovo. Metti la regina coperta nuovamente al centro insieme alle altre regine assopite.

Avvertenza! Per i giri successivi cerca di ricordarti i punti della regina riaddormentata.

Le 2 possibilità per proteggere la propria regina



Se giochi un cavaliere o una carta con la pozione sonnifera per conquistare una regina o per farla riaddormentare, l'avversario in questione ha le seguenti possibilità per proteggere la sua regina:

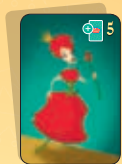
Giocatore attivo

Giocatore inattivo

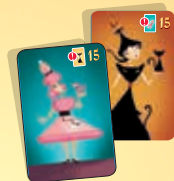


Entrambi i contendenti giocano la rispettiva carta e ne pescano una dal pozzo per averne 5 in mano. Tocca poi al giocatore alla tua sinistra continuare il gioco.

Regine con particolari doti



La regina con la rosa vale solo 5 punti ma, in cambio, ha la facoltà di risvegliare un'altra regina. Potrai quindi scegliere un'altra carta verde al centro e mettere entrambe le carte scoperte davanti a te. Questa operazione è valida solo se la regina con la rosa viene svegliata e pescata dalle carte verdi al centro.



La regina col gatto e la regina col cagnolino non si sopportano e per questo motivo non si possono possedere contemporaneamente. Se possiedi la regina col gatto non puoi svegliare la regina col cagnolino. Dovrai quindi metterla nuovamente in tavola e terminare così il tuo gioco. Questa regola vale anche per il caso contrario.

Fine del gioco

Quando hai calato davanti a te il punteggio o il numero di regine richiesti la partita termina e tu sei il vincitore.

Se i giocatori sono 2 – 3: 5 regine o 50 punti in tavola.

Se i giocatori sono 4 – 5: 4 regine o 40 punti in tavola.

Per raggiungere lo scopo del gioco valgono solo le regine col rispettivo punteggio che hai calato in tavola. Il punteggio non deve essere esatto. Se giochi un pagliaccio di corte seguito da una carta coi numeri anche un altro partecipante può terminare e vincere la partita durante la tua giocata.

Autori: Miranda, Madeleine, Denise e Max Evarts

Illustrazioni: Jimmy Pickering

Regole del gioco: Game Factory



GAMERIGHT®

Under license from Gamewright, a division of Ceaco Inc.

Exclusive Distribution:

Carletto GmbH
D-63128 Dietzenbach
www.carletto.de

Carletto AG
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch

www.gamefactory-spiele.com

