

Od 8 lat  
Od 2 do 5 graczy

Ekscytująca gra,  
dosłownie jak  
z bajki!

## Zasady gry

### Zawartość

79 kart, w tym:

- 12 Królewien
- 8 Książąt
- 5 Błaznów
- 4 Rycerzy
- 4 Mikstury usypiające
- 3 Różdżki
- 3 Smoki
- Po 4 karty o numerach od 1 do 10

# Śpiące Królowny



### Cel gry

Każdy z graczy stara się być pierwszym, który:

- w grze dla 2 i 3 graczy zbierze 5 Królewien albo 50 punktów;
- w grze dla 4 i 5 graczy zbierze 4 Królowny albo 40 punktów;
- posiada najwięcej punktów w momencie, gdy wszystkie Królowny zostaną wybudzone ze snu.

### Przygotowanie

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



Rozdzielcie karty na dwa stopy zależnie od ich rewersów. Potasujcie 12 kart Królewien (zielone rewersy) i połóżcie je zakryte (czyli „śpiące”) pośrodku stołu w czterech kolumnach po trzy karty. Następnie potasujcie karty z czerwonym rewersem i rozdajcie każdemu z graczy po 5 kart.

Pozostałe karty połóżcie w zakrytym stosie pośrodku kolumn kart Królowien (karty odrzucone należy kłaść na odkryty stos umiejscowiony 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 w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. W swojej turze gracz wykonuje JEDNĄ z opisanych niżej akcji, a następnie dobiera kartę ze stosu. Możliwe akcje to:

Zagraj **Księcia** w 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 „przebudziła się”. Jeśli uda ci się wziąć Królowę Róż, obudź kolejną ze śpiących Królowien!



Zagraj **Rycerza** i weź dowolną z przebudzonych Królowien 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.

**Smok.** Zaatakowany przeciwnik może powstrzymać Twojego Rycerza, jeżeli natychmiast zagra ze swojej ręki kartę Smoka. Następnie odrzućcie zarówno Smoka, jak i Rycerza i oboje dobierzcie po jednej 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.



Zagraj **Miksturę usypiającą** i uspij dowolną z przebudzonych Królowien należącą do jednego z przeciwników. Umieść zagrana kartę Mikstury usypiającej na stosie kart odrzuconych, następnie odłóż jedną z Królowien należących do przeciwnika zakrytą na wolne miejsce pośród innych śpiących Królowien. *Uwaga!* Postaraj się zapamiętać wartość punktową tej Królowy oraz miejsce jej położenia.

**Różdżka.** Zaatakowany przeciwnik może obronić się przed Twoją Miksturą usypiającą, jeżeli natychmiast zagra ze swojej ręki kartę Różdżki. Następnie odrzućcie zarówno Różdżkę, jak i Miksturę usypiającą, i oboje dobierzcie po jednej 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.

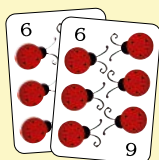




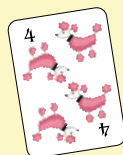
Zagraj **Blazna** i podejmij ryzyko! Umieść zagrana kartę Blazna odkrytą na stosie odrzuconych, następnie odkryj kartę z wierzchu stosu dobierania. Jeśli jest to karta specjalna (Książę, Rycerz, Smok, Mikstura usypiająca, Różdzka, Błazen), weź ją na rękę i rozegraj swoją kolejną turę. Jeśli jest to karta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

**Odrzuć** pewną liczbę kart i dobierz w ich miejsce taką samą liczbę nowych kart ze stosu. Możesz to zrobić na trzy różne sposoby:

1. Odrzuć jedną dowolną kartę i dobierz jedną nową kartę ze stosu.



2. Odrzuć parę identycznych kart numerowanych i dobierz dwie nowe karty ze stosu.



3. Odrzuć trzy lub więcej kart numerowanych, które wspólnie utworzą równanie opierające się na dodawaniu i dobierz tyle samo kart ze stosu. Przykładowo: jeśli posiadasz karty o numerach 2, 3 i 5, możesz odrzucić je wszystkie, gdyż  $2 + 3 = 5$ . Jeśli posiadasz karty 2, 3, 4 i 9, możesz odrzucić wszystkie, gdyż  $2 + 3 + 4 = 9$  (po prawej stronie równania może znajdować się tylko jedna liczba). Gdy odrzucasz karty, wypowiedz głośno równanie.



### Nie zapomnij!

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

## Specjalne moce Królowien

Niektóre Królowny posiadają specjalne moce, które uaktywniają się po przebudzeniu.

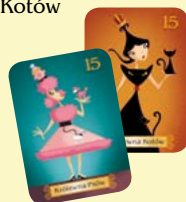
Królowna Róż warta jest jedynie 5 punktów, ale podczas przebudzenia ze środka stołu zabiera ze sobą jeszcze jedną Królownę.

Jeśli znajdziesz Królownę Róż, wybierz jeszcze jedną Królownę i obie karty połóż odkryte przed sobą.



Nie możesz równocześnie posiadać Królowny Kotów i Królowny Psów, gdyż walczą ze sobą jak pies z kotem!

Jeśli posiadasz Królownę Kotów i następnie obudzisz Królownę Psów, musisz kartę właśnie dobranej Królowny Psów odłożyć zakrytą z powrotem na stół i zakończyć swoją akcję (i vice versa).



## Koniec gry

Wygrywa gracz, który jako pierwszy zbierze:

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

Gracz zlicza punkty poprzez dodanie wartości na kartach swoich przebudzonych Królewien. Gra może się także zakończyć, gdy na środku stołu nie pozostaną żadne śpiące Królewiny. W takim wypadku zwycięzcą zostaje gracz posiadający najwięcej punktów.

## Pytania do królewiny:

**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 Królewnę Róż, czy może zabrać dodatkową Królewnę, tak jak w przypadku jej przebudzenia?

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

**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 zbierać dokładnie wskazaną liczbę punktów, aby zwyciężyć?

**O:** Nie, możesz ją przekroczyć.

## Słowo od wydawcy

Wyobraźcie sobie miejsce, w którym żyją: Królewna Naleśników, Księżę Ciastek i stadko nadopiekuńczych smoków... Jeśli brzmi to dla Was jak sen, to najwidoczniej tak jest! Śpiące Królewiny 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 zanurzysz się w fantastyczną krainę rodziny Evartsów, odnajdziesz grę, która pomoże Ci rozwijać pamięć, budować strategię i poznawać podstawową arytmetykę. Uważaj jednak na działanie Mikstur usypiających, aby przypadkiem nie uśpić wszystkich graczy!

Twórcy gry: Miranda, Madeleine, Denise i Max Evarts

Ilustracje: Jimmy Pickering

Rebel Sp. z o.o.  
ul. Budowlanych 64c  
80-298 Gdańsk  
e-mail: [wydawnictwo@rebel.pl](mailto:wydawnictwo@rebel.pl)  
[www.wydawnictwo.rebel.pl](http://www.wydawnictwo.rebel.pl)



**GAMERIGHT®** | Games for the Infinitely Imaginative®  
70 Bridge Street, Newton, MA 02458  
tel: 617-924-8008 | fax: 617-969-1758  
e-mail: [jester@gamewright.com](mailto:jester@gamewright.com) | [www.gamewright.com](http://www.gamewright.com)  
©2005 Gamewright, oddział Ceaco  
Wszystkie prawa zastrzeżone.