

## Egyéb kártyák



### Bűbájkönyvek

Egy bűbájkönyv segítségével átnézheted a dobópaklit, majd vedd el onnan egy tetszőleges számkártyát és helyezd azt a birodalmadba. Ezt követően dobd el a bűbájkönyvet.

#### Megjegyzés:

- A bűbájkönyvet nem kell azonnal használnod, félreteheted későbbre, és akár több bűbájkönyvet is lehet a birodalmadban, de az ötkártyás határt be kell tartanod.
- Átnézheted a dobópaklit még azelőtt, hogy eldöntened, használsz-e az egyik bűbájkönyvet.

## Hercegnők

A hercegnők felébredtek és bevetésre készek. Amikor hercegnőt húzol, helyezd **képpel felfelé** a birodalmadba. Minden hercegnőkártya bal felső sarkában egy szimbólum látható, ami meghatározza, hogy milyen mentőtárral összeállva tud megmenteni egy herceget.

## Mentőtársak felkutatása

Mágikus állatsereglet rejtőzködik birodalomszerte, olyan eszközökkel felszerelve, ami a hercegnők segítségére lehet a hercegek megmentésében. Ahhoz, hogy megidézz egy mentőtárral, a birodalmadban lévő számkártyák használatával egyenletet kell alkotnod. **Bármennyi számkártyát és bármilyen műveletet használhatsz** (összeadást, kivonást, szorzást, osztást), ha az alábbi szabályokat betartod:

- Minden egyenletben **kizárólag egyetlen művelettípust használhatsz**.
- Csak az egyenlet egyik oldalán használhatsz műveleti jeleket.

Példák:

**SZABÁLYOS**

**SZABÁLYTALAN**

$$2 + 3 + 3 = 8$$

$$4 + 3 = 5 + 2$$

$$2 \times 3 = 6$$

$$5 \times 2 - 8 = 2$$

Amikor létrehoztál egy egyenletet, dobd el az abban szereplő összes számkártyát, majd válaszd ki a játéktér közepéről az egyik **képpel lefelé** lévő lényt, és helyezd a birodalmadba **képpel felfelé**.

#### Megjegyzések:

- Több mentőtárral is lehet, és ezeket a kártyákat nem kell figyelembe vened, amikor a birodalmad kártyalimitjét ellenőrzöd.
- Ha nincs egyetlen képpel lefelé lévő mentőtárs sem a játéktér közepén, keverjétek meg az összes közepén, képpel felfelé szereplő mentőtárral, és helyezzétek őket vissza képpel lefelé a megszokott elrendezésben.
- A Multidelfin a legerőteljesebb mentőtárs, bármelyik hercegnővel használható.



## Hercegek megmentése

Ahhoz, hogy megmentés egy herceget, **ki kell játszani egy hercegnőt és egy hozzá tartozó mentőtárral**. Amikor hercegnővel és ugyanolyan szimbólumos mentőtárral is rendelkezel, hajtsd végre az alábbi lépéseket a körödben:

1. Helyezd a hercegnőt a dobópakli tetejére.
2. Helyezd vissza a mentőtárral a játéktér közepére **képpel felfelé**.
3. Vedd el bármelyik herceget a játéktér közepéről, és helyezd a birodalmadba, kissé elkülönítve a többi lapodtól.

**Megjegyzés:** A birodalmadban lévő megmentett hercegeket más nem veheti el tőled.



## A játék vége



A játék azonnal véget ér, amikor az egyik játékos megfelelő számú herceget mentett meg:

2 játékos — 4 herceg | 3-4 játékos — 3 herceg | 5 játékos — 2 herceg

## Néhány szó a gyártótól

Mint azt minden bizonnyal már tudjátok, a Szendergő hercegnők az egyik legszeretettebb játékunk. Azt az akkor 6 éves Miranda Everts alkotta meg a családjával, 2005-ben adtuk ki először, a játék pedig világszerte nagyon sikeres lett. Így érthető, hogy igazán izgatottak lettünk, amikor hírt kaptunk, hogy a pandémia során nagyon sikeres lett. Így érthető, hogy igazán izgatottak lettünk, amikor hírt kaptunk, hogy a pandémia során nagyon sikeres lett. Így érthető, hogy igazán izgatottak lettünk, amikor hírt kaptunk, hogy a pandémia során nagyon sikeres lett.



(balról jobbra)  
Stephen, Max, Denise, Madeleine, Milo, Miranda

Denise Everts és családjának játéka Jimmy Pickering illusztrációival, Mitch Morris grafikai tervezésével.

Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**  
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.  
Tel.: +36 1 / 773 3600  
E-mail: [ugyfelszolgalat@reflexshop.hu](mailto:ugyfelszolgalat@reflexshop.hu)  
[www.reflexshop.hu](http://www.reflexshop.hu)



**KÖVESS MINKET!**



70 Bridge Street  
Newton, MA 02458  
Gamewright.com  
©2022 Gamewright, a division of Ceaco, Inc.  
Minden jog fenntartva.



2-5 játékos számára | 8 éves kortól  
**A MAGYAR NYELVŰ JÁTEKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT. TULAJDONÁT KÉPZI. ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ, SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE, SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.**

# Hercegnők

## Habcsók-hadművelet



### Játékszabály

### Játékelemek



40 számkártya  
(1-10-ig, mindegyikből 4 példány)



12 hercegnő



10 herceg



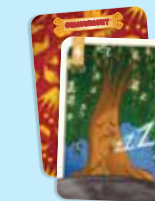
2 segédlet



6 varázstörpe (+)



5 csiki-csuki boszi (+)



5 szendergőfűz (+)



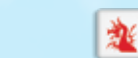
4 bűbájkönyv



10 mentőtárs



6 lovak talppal



1 egyedi dobókocka

## Áttekintés

A hercegnők felébredtek és visszaindultak a kastélyaikba, hogy visszazökkenjenek fenséges életük megszokott menetébe, de még nem jött el a „boldogan éltek, míg meg nem haltak” ideje. Ugyanis a hazafelé vezető úton a hercegek olyan veszélyes helyzetekbe kerültek, amelyekben nélkülözhetetlen a hercegnők segítsége. A hercegek megmentéséhez a hercegnőknek először is erdőben bujkáló mentőtársakat kell toborozniuk. Aki elsőként ment meg adott számú herceget, megnyeri a játékot.

- 2 játékos esetén 4 herceget kell megmenteni a győzelemhez.
- 3 és 4 játékos esetén 3 herceget kell megmenteni a győzelemhez.
- 5 játékos esetén 2 herceget kell megmenteni a győzelemhez.





## Előkészületek

1. Válogassátok szét a kártyákat a hátlapjuk alapján: **főpakli, hercegek** és **mentőtársak**.



2. Keverjétek meg a **főpaklit**, és **képpel lefelé** helyezétek azt a játéktér közepére. Ezt követően húzzátok fel a felső kártyát, és helyezétek azt **képpel felfelé** a pakli mellé, ezzel megkezdve a dobópaklit.

**Megjegyzés:** Ha -ot tartalmazó kártyát dobtok el így, keverjétek azt vissza a pakliba és húzzatok fel helyette egy másik kártyát. (Lásd az „**Azonnali akciókártyák**” részt a részletekért.)

3. Keverjétek meg a **mentőtársakat** és rendezétek őket **képpel lefelé** az itt látható módon a fő pakli köré.



4. Terítsétek ki a **hercegeket** a mentőtársak köré, **képpel felfelé**.



5. Osszatok minden játékosnak egy-egy véletlenszerűen választott **lovagot**, ezeket állítsátok egy-egy talpba. A megmaradt lovagokat helyezétek vissza a játék dobozába. (Lásd a „**Lovagok**” részt a részletekért.)  
**Megjegyzés:** 2 fős játék esetén ne használjátok a fekete lovagot.



6. Helyezétek a **dobókockát** és a **segédleteket** mindenki számára könnyen elérhető helyre.



dobókocka 6. segédlet

## Játékmenet

Az lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb talált meg egy elveszett tárgyat, vele kezdve a játék menete az óramutató járásával megegyező irányban halad.

Amikor sorra kerülsz, hajtsd végre az alábbiakat ebben a **sorrendben**:

1. **Dobj a dobókockával**, és az eredmény függvényében tedd a következőket:

**1 / 2 / 3** → Húzz 1/2/3 kártyát a fő pakliból.



- Minden játékos **adja tovább a lovagját a bal oldali szomszédjának**.
  - Felébreszthetsz **egy** előttd lévő szendergő hercegnőt (ha van).
  - **Dobj újra**. (Ha újra sárkányt dobsz, hajtsd végre a hatást újra.)
2. **Játszd ki az összes azonnali akciókártyát** (+) (csiki-csuki boszi, varázstörpe, szendergőfűz), az általad választott sorrendben.
3. Helyezz minden számkártyát, bűbájkönyvet és/vagy hercegnőt magad elé **képpel felfelé**, ezzel kialakítva a birodalmadat. A kezeden nem maradhat kártya. → a saját birodalmad
4. **Hajts végre egy vagy több akciót az alábbiak közül** az általad választott sorrendben:
- **Alkoss a számkártyáiddal egy egyenletet**, hogy elvehess a játéktér közepéről egy képpel lefelé lévő mentőtársat.
  - **Játsz ki két ugyanolyan értékű számkártyát**, hogy felébreszd az összes szendergő hercegnődet.
  - **Játsz ki egy bűbájkönyvet**, hogy átnézd a dobópaklit és kézbe vegyél egy számkártyát.
  - **Ments meg egy herceget** egy hercegnővel és egy hozzá tartozó mentőtársal.
5. **Dobj el annyi kártyát, hogy végül öt vagy annál kevesebb maradjon**. A köröd végén legfeljebb öt kártyát tarthatsz meg a birodalmodban (vagy hatot a zöld lovaggal), ebbe ne számold bele mentőtársakat és a megmentett hercegeket. Válassz ki, hogy melyik kártyákat szeretnéd eldobni, és helyezd azokat a dobópakliba képpel felfelé.

**Megjegyzés:** Ha a főpakli elfogy, keverjétek meg a dobópakliban lévő kártyákat és alkossatok belőlük egy új főpaklit.

## Lovagok

A lovagok őrzik a területet és segítenek megvédeni a birodalmad. Minden lovagnak különleges képessége van, ami az őt irányító játékosat segíti.



Csökkentsd vagy növeld 1-gyel az egyik számkártya értékét, hogy azzal igazá tegyél egy egyenletet.



Megvéd a csiki-csuki boszi ellen. (2 fős játék esetén nem használható.)



Ha 1-est dobsz, dönthetsz úgy, hogy újradobod a dobókockát.



Húzz eggyel több kártyát a dobott értékhez képest.



Megvéd a szendergőfűz ellen.



A köröd végén legfeljebb hat kártyát tarthatsz meg a birodalmodban.



Amikor egy játékos sárkányt dob, minden lovagot balra tovább kell adni.

## Azonnali akciókártyák

A pakliban háromfajta azonnali akciókártya van: a **varázstörpék**, a **csiki-csuki boszik** és a **szendergőfűzek**. Ezeknek a kártyáknak a hatását mind végre kell hajtani a felhúzásuk után, még mielőtt bármilyen akciót végrehajtanál. Ha egynél több azonnali akciókártyát húzol, játszd ki őket tetszőleges sorrendben. Ha több ugyanolyan kártyát is húzol, mindegyiket hajtsd végre külön-külön. Amikor végeztél, helyezd a kártyá(ka)t a dobópakli tetejére.



### Varázstörpék

Az erdőben kószáló, mágikus törpék különleges képességeket biztosítanak számodra, már ha olyan szerencsés vagy, hogy találkozol velük. Amikor varázstörpét húzol, dobj a dobókockával, és az alapján hajtsd végre az azonnali hatást:

1. Vegyél el a játéktér közepéről egy képpel lefelé fordított mentőtársat.

2. Lopj el egy kártyát egy másik játékos birodalmából. (Mentőtársat vagy herceget nem lophatsz el.)

3. Vegyél el egy hercegnőt a dobópakliból.

- Cserélj fel két játékban lévő lovagot.

### Csiki-csuki boszik

Ravasz boszorkányok leleselkednek az erdőben, akik bármikor felbukkanhatnak, lehetőséget biztosítva neked, hogy egy birodalmodban lévő kártyát **felcserélj** egy másik játékos birodalmában lévő kártyára (hercegnőt, számkártyát, bűbájkönyvet választhatsz). Mentőtársakat is felcserélhetsz, de hozzájuk különleges szabályok tartoznak: akkor cserélheted fel őket, ha a választott ellenfelednek is van legalább egy, amit el tud cserélni. Ha nem tudod vagy nem akarsz használni a csiki-csuki boszort, egyszerűen csak dobj el a kártyát a hatás érvényesítése nélkül.



### Szendergőfűzek

Álmatag fűzfák nőnek szerte az erdőben, és az összes hercegnődet elaltatják. Amikor szendergőfűzet húzol, **minden ébren lévő hercegnődet altasd el**, azaz fordítsd a kártyá(ka)t képpel lefelé. **Amennyiben egyetlen ébren lévő hercegnőd sincs**, a keleti szél feltámad, és a fűz a tőled balra ülő, **ébren lévő hercegnőkkel rendelkező első játékoson fejt ki hatását**. Ha senkinek sincs ébren hercegnője, nem történik semmi.

**Megjegyzés:** Szendergő hercegnő nem tud herceget megmenteni.

### Hogy kell egy szendergő hercegnőt felébreszteni?

- Ha a birodalmodban van egy számpárod, azaz két ugyanolyan értékű kártyád (pl. két 7-esed), az **ÖSSZES** szendergő hercegnődet felébresztheted. Dobd el mindkét kártyát, majd fordítsd képpel felfelé az összes szendergő hercegnődet.
- Ha sárkányt dobsz, felébresztheted az egyik szendergő hercegnődet.

**Megjegyzés:** Mindig meglehetsz a szendergő hercegnőidet.

