

Szendergő Hercegnők

8 éves kortól
2-5 játékos
számára

Bűbajos kártyajáték,
boszorkányos
cselszövőknek

Játékszabály

Tartalom

79 kártya, ebből:
12 hercegnő
8 herceg
5 udvari bolond
4 lovag
4 altató bájital
3 varázspálca
3 sárkány és
számkártyák 1-10-ig, mindegyikből 4 példány



A játék célja

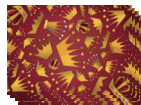
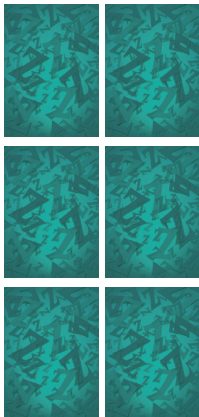
A célod, hogy te legyél az a játékos, aki:

- elsőnek gyűjt össze 5 hercegnőt vagy 50 pontot (2-3 fős játék esetén), vagy
- elsőnek gyűjt össze 4 hercegnőt vagy 40 pontot (4-5 fős játék esetén), vagy
- a legtöbb ponttal rendelkezik, amikor az összes hercegnő felébred.

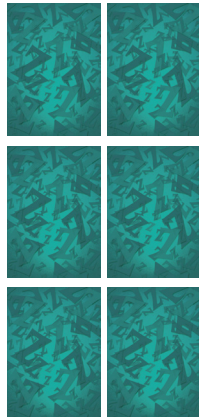
Előkészületek

Amikor először játszotok, nézzétek végig a paklit, hogy lássátok, milyen kártyákkal találkozhattok a játék folyamán! Figyeljétek meg, hogy minden hercegnő más pontértékkel rendelkezik, a hercegnők mellett pedig hercegek, lovagok, sárkányok, udvari bolondok, altató bájitalok, varázspálcák, valamint 1-10-ig számozott kártyák fordulhatnak elő.

Válogassátok szét a hátlapjuk alapján a kártyákat két pakliba! Keverjétek meg a 12 hercegnőkártyát (zöld hátlapúak), és helyezétek azokat az asztal közepére képpel lefelé harmasával négy oszlopba elrendezve, ez lesz a játéktér!



DOBÓPAKLI



Ezt követően válasszatok egy osztot, ő keverje meg a piros hátlapú paklit, és osszon minden játékosnak 5-5 kártyát, ezeket mindenki vegye a kezébe és nézze meg úgy, hogy a többiek ne lássák mi van rajtuk! A többi kártyát az osztó tegye egy képpel lefelé fordított húzópakliba a játéktér közepére! A játék során eldobott kártyákat a húzópakli melletti dobópakliban fogjátok gyűjteni.

A játék menete

Az osztótól balra ülő játékos lesz a kezdőjátékos, majd amikor végezt a körével, a tőle balra ülő játékoson a sor, és így tovább. Amikor sorra kerül sz, hajts végre a következő akciók közül EGYET, majd húzz egy kártyát!



Játssz ki egy herceget, hogy felébressz egy játéktéren lévő alvó hercegnőt! Helyezd a kijátszott herceget a dobópakliba képpel felfelé, majd vedd el egy tetszőleges hercegnőt a játéktérről, és helyezd magad elé képpel felfelé jól láthatóan! A hercegnőt felébresztetted, most „ébred” van. Ha szerencséd van, és a Rózsza hercegnőt veszed el, felébreszthetsz egy újabb hercegnőt.



Játssz ki egy lovagot, hogy egy ellenfeled ébreden lévő hercegnőjét ellop! Helyezd a kijátszott lovagot a dobópakliba képpel felfelé, majd válassz ki egy ellenfeled előtt lévő hercegnőt és helyezd magad elé képpel felfelé!

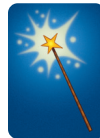
Sárkányok: Az ellenfeled, akitől lopni szeretnél, megállíthatja a lovagodat (és ezáltal a lopásodat), ha azonnal kijátszik egy sárkánykártyát a kezéből.

A lovag és a sárkány egyaránt a dobópakliba kerül képpel felfelé, és mindkettőtöknek húznotok kell egy-egy kártyát a húzópakliból, hogy újra öt kártya legyen a kezetekben. Mivel nem a sárkányt kijátszó játékos köre van, a lovagot kijátszó játékostól balra ülő játékoson a sor.



Játssz ki egy altató bájitalt, hogy az ellenfeleid ébreden lévő hercegnői közül egyet elaltass! Helyezd a kijátszott altató bájitalt a dobópakliba, majd válassz egyet az ellenfeleid előtt lévő hercegnők közül, és helyezd a játéktéren lévő alvó hercegnők közé egy üres helyre képpel lefelé! (Stratégiai tipp: Gykez megjegyezni, hogy melyik hercegnőnek mennyi a pontértéke, illetve hogy ki hova került!)

Varázspálcák: Az ellenfeled, akinek a hercegnőjét el szeretnéd altatni, semlegesítheti az altató bájitalt, ha azonnal kijátszik egy varázspálcát a kezéből. Az altató bájitalt és a varázspálcát egyaránt a dobópakliba kerül képpel felfelé, és mindkettőtöknek húznotok kell egy-egy kártyát a húzópakliból, hogy újra öt kártya legyen a kezetekben. Mivel nem a varázspálcát kijátszó játékos köre van, az altató bájitalt kijátszó játékostól balra ülő játékoson a sor.

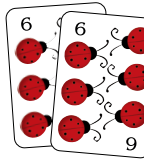


Játssz ki egy udvari bolond kártyát és próbálj szerencsét! Helyezd a kijátszott udvari bolond kártyát a dobópakliba képpel felfelé, majd fordítsd meg a húzópakli legfelső lapját! Amennyiben ez egy hatalomkártya (herceg, lovag, sárkány, altató bájital, varázspálca, udvari bolond), vedd a kezédbe, és újra te következ: hajts végre még egy akciót! Amennyiben viszont a megfordított kártya számkártya, vedd kezdve, balra haladva számolj el egyesével a játékosokra mutatva addig, amíg el nem éred a megfordított kártyán látható számot! A játékos, akire így rámutatsz, felébreszt és maga elé helyez egy játéktéren lévő alvó hercegnőt.



Dobj el egy vagy több kártyát, hogy új kártyákat húzhass!
Ezt háromféleképpen teheted meg:

1. Dobd el egy tetszőleges lapodat, és húzz egy kártyát a húzópakliból, vagy



2. Dobd el két ugyanolyan értékű számkártyát, és húzz két kártyát a húzópakliból, vagy

3. Dobd el három vagy több számkártyát, amelyekből az egyiknek az értéke megegyezik a többi eldobott kártya számértékének összegével, és húzz annyi kártyát, amennyit eldobtál!



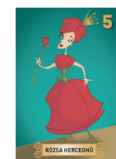
Például, ha van nálad 2-es, 3-as és 5-ös számkártya, akkor eldobhatod mind a hármat, hiszen 2+3=5. Vagy amennyiben 2, 3, 4 és 9 számértékű kártyák vannak nálad, eldobhatod őket együtt, hiszen 2+3+4=9. A helyes műveletsort eldobásuk kötelező jelezned és megmutatnod a többieknek.

Ne feledd:

minden köröd végén annyi kártyát kell húznod a húzópakliból, hogy újra öt lap legyen a kezédben!

Hercegnők különleges hatalommal

Néhány hercegnő különleges hatalommal bír, amikor ébreden van.



A Rózsza hercegnő, bár csak 5 pontot ér, amikor a játéktéren felébreszti öt valaki, egy újabb hercegnő is felébreszthető, és így elvihető vele együtt. Amikor a Rózsza hercegnőre bukkanasz, válassz egy másik alvó hercegnőt is, és helyezd mind a két kártyát képpel felfelé magad elé!

Nem lehet nálad egyszerre a Kutya hercegnő és a Macska hercegnő, mert összeverekcsenek, ugyanúgy, mint a kutyák és macskák. Például, ha nálad van a Macska hercegnő, és felébresztetted a Kutya hercegnőt, vissza kell helyezned azt képpel lefelé, és a körödnek vége.



A játék vége

Aki előtt először gyűlik össze 5 hercegnő vagy 50 pontértéknyi hercegnő egy 2-3 fős játékban, nyert. 4-5 fős játékban a leggyorsabb játékosnak 4 hercegnőre vagy 40 pontértéknyi hercegnőre van szüksége a győzelemhez. Egy játékosnak aktuálisan mindig annyi pontja van, amennyi az előtte ébreden lévő hercegnők összesített pontértéke. A játék úgy is véget érhet, hogy már egy alvó hercegnő sincs a játéktéren, ilyenkor a legnagyobb összesített pontértékkel rendelkező játékos a győztes.

Hercegnői kérdések

K: Mi történik, ha elfogy a húzópakli?

V: Meg kell keverni a dobópaklit, és azt képpel lefelé fordítva kell kialakítani az új húzópaklit.

K: Ha egy játékos, kijátszva a lovagot, ellopja egy másik játékostól a Rózsza hercegnőt, elvehet egy másik hercegnőt ugyanúgy, mint amikor a Rózsza hercegnő felébred?

V: Nem, a Rózsza hercegnő csak akkor teszi lehetővé egy újabb hercegnő elvételét, ha valaki a játéktéren kelti fel őt. Ugyanakkor, ha visszakerül a játéktérré és újra alszik, akkor az újabb felébresztésekor lehetővé teszi egy másik hercegnő elvételét.

K: Mi történik, ha valaki elfelejti azonnal kijátszani a sárkányt vagy a varázspálcát, hogy megállítsa a lovagot vagy az altató bájitalt? Kijátszható egy kicsit később?

V: Sajnos nem, a feledékeny játékos akkor elveszítette a védekezés lehetőségét.

K: A győzelemhez szükséges pontszámot pontosan kell elérnem?

V: Nem, túlléphetesz rajta.

Néhány szó a gyártótól

Képzeld el egy helyet, ahol a Palacsinta hercegnő, a Sütik királya és egy csapat védelmező sárkány lakik. Álomszerűen hangzik, igaz? Valójában az is, ugyanis a Szendergő hercegnőket a 6 éves Miranda Evarts alkotta meg, aki egy álmatlan éjszakán találta ki ezt a játékot. Másnap, amikor felkelt, a nővére, Madeleine, és a szülei, Denise és Max, segítségével kidolgozta a szunyókáló nemesek játéka részleteit. Ahogyan elmerül Evartsék fantáziavilágában, észre fogod venni, hogy olyan játékra lertél, amely fejleszt a memóriát, a stratégiai és az alapvető számolási készségeidet. Az altató bájitalok kijátszásával csak ügyesen jó, ha nem csak a hercegnőt altatod el, hanem a játékosársaid gyanúját is!

Tervezők: Miranda, Madeleine, Denise és Max Evarts
Illusztrátor: Jimmy Pickering

 reflexshop

Importálja és forgalmazza:
Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezred utca 2. B2/5
Tel.: +36 1 / 773 3600
E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu