Reginele adormite

8-99 2-5 15’

Un joc incantator de memorie, strategie si aritmetica pentru 2-5 jucatori

Imagineaza-ti un loc de poveste unde dainuiesc reginele adormite ce pot fi trezite numai de regi. Pazeste-te de cavalerii care iti pot fura reginele si pastreaza aproape un dragon care sa te ajute sa iesi din incurcatura! Tine minte unde se afla potiunile magice, sa nu adormi toti jucatorii din greseala!

Continut:

79 de carti
- 12 regine
- 8 regi
- 5 bufoni
- 4 carti de la 1 la 10
- 4 cavaleri
- 4 potiuni magice
- 3 baghete
- 3 dragoni

Obiectiv: fii primul jucator care:

-aduna 5 regine sau 50 de puncte in varianta de joc cu 2-3 jucatori

-aduna 4 regine sau 40 de puncte in varianta de joc cu 4-5 jucatori

-are cele mai multe puncte cand toate reginele sunt trezite

Pregatirea jocului: prima data cand joci, arunca o privire in teancul cu carti pentru a te familiariza cu personajele. Observati ca fiecare regina are alt punctaj, iar in joc mai apar si regi, bufoni, cavaleri, potiuni magice, baghete, dragoni.

Separa cartile in 2 teancuri, in functie de culoarea de pe spate. Amesteca **cele 12 regine** (cu verde pe spate) si aseza-le in mijlocul mesei cu fata in jos (adormite) pe 3 sau 4 randuri. Apoi **amesteca teancul cu carti rosii**, imparte fiecarui jucator cate 5 carti si aseaza teancul in centrul mesei de joc, intre regine. Jucatorii vor **pune carti cu fata in sus,** langa teancul din centrul mesei. Uita-te la cartile tale, ferindu-le de ochii adversarilor.

Cum se joaca

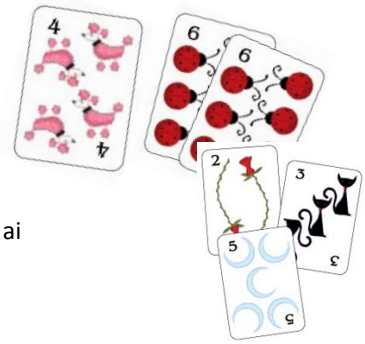
Jucatorul din stanga celui care a impartit cartile va incepe, iar ceilalti vor continua in sensul acelor de ceasornic. Pe tura ta, ai urmatoarele posibilitati de mutare:

Decarteaza una sau mai multe carti pentru a trage altele. Ai 3 optiuni:

1.Decarteaza o carte de orice fel pentru a trage alta de jos;

2.Decarteaza o pereche de carti identice pentru a trage o alta pereche de jos;

3. Poti decarta 3 (sau mai multe) carti cu conditia ca suma punctelor de pe 2 dintre ele sa formeze punctajul de pe cea de-a treia, pentru a trage din teanc acelasi numar de carti.



Exemplu: Daca ai un 2, un 3 si un 5 poti decarta toate cele 3 cartile deoarece 2+3=5. Sau daca ai un 2, un 3, un 4 si un 9 le poti decarta pe toate 4 (2+3+4=9);

Nu uita: la sfarsitul fiecarei ture, ia de jos cate carti ai nevoie pentru a complete mana de 5.

Joaca un rege pentru a trezi o regina din centrul zonei de joc. Aseaza regele cu fata in sus langa teancul rosu, apoi alege orice regina si pune-o in fata ta astfel incat sa o poata vedea toti jucatorii. Acum regina este ‘trezita’. Daca ai avut norocul sa gasesti regina trandafir, poti sa trezesti inca o regina!

Joaca un bufon- incearca-ti norocul! Pune bufonul cu fata in sus peste rege, apoi trage o carte din teancul rosu. Daca este un rege, cavaler, dragon, potiune magica, bagheta, sau bufon, ia-o si mai trage o carte. Daca este un numar, incepe cu tine si numara jucatorii din stanga pana ajungi la numarul de pe carte. Jucatorul la care te-ai oprit are voie sa trezeasca o regina!

Regine cu puteri speciale: anumite regine au puteri speciale atunci cand sunt trezite:

Regina Trandafir: desi valoreaza numai 5 puncte, daca este trezita, are abilitatea de a trezi si lua cu ea alta regina. Daca gasesti o regina trandafir, alege o alta regina si intoarce-le pe amandoua in dreptul tau.

Nu poti avea in acelasi timp o **regina Caine** si o **regina Pisica** pentru ca se vor lupta precum cainele si pisica.
Exemplu: daca ai regina pisica si ai luat de jos regina caine, trebuie s-o pui inapoi in centrul mesei cu fata in jos si tura ta se termina.

Joaca un cavaler- pentru a fura oricarui adversar o regina. Pune cavalerul langa teancul din mijlocul mesei, apoi alege o regina de la un adversar si aseaz-o cu fata in sus in dreptul tau.

Dragonul- adversarul poate opri cavalerul jucand o carte cu dragon. Decartati atat cavalerul cat si dragonul si trageti cate o carte din teancul din mijlocul mesei. Jocul se reia de la stanga celui care a jucat cavalerul.

Joaca o carte cu **potiune magica**- pentru a adormi la loc oricare dintre reginele adversarului. Pune potiunea magica langa teancul din mijlocul mesei, alege o regina de la oricare adversar si aseaz-o in centrul mesei langa celelalte regine adormite. Sfat: plaseaza regina strategic si tine minte unde se afla si cate puncte valoreaza.

Joaca o bagheta- te poti apara de potiunea magica folosind bagheta. Decartati atat bagheta cat si potiunea magica si trageti alte carti. Jocul se reia din stanga celui care a jucat potiunea magica.

Intrebari regale:
I: Daca nu mai raman carti in teancul din mijlocul mesei?
R: Amesteca cartile decartate langa teancul initial si incepe un nou teanc.
I: Daca un jucator foloseste cavalerul pentru a fura o regina trandafir, mai poate lua de jos o alta regina?
R: Nu, regina trandafir ia cu ea o alta regina doar atunci cand este trezita. Numai in cazul in care a fost adormita din nou si apoi trezita, poate lua cu ea inca o regina.
I: Daca nu ai fost atent si nu ti-ai folosit dragonul ca sa opresti cavalerul, sau bagheta sa opresti efectul potiunii magice, le mai poti folosi cand iti aduci aminte de ele?
R: Nu, din pacate ai ratat ocazia.
I: Trebuie sa ai numarul fix de puncte pentru a castiga?
R: Nu, poti sa depasesti punctajul.
Sfarsitul jocului:
Castiga cel care aduna 5 regine sau 50 de puncte (in varianta pentru 2-3 jucatori), ori 4 regine sau 40 de puncte (in varianta pentru 4-5 jucatori).

FoxMind Israel
www.foxmind.co.il
Autor: Miranda, Madeleine, Denise si Max Evarts

Importator: GrupPrimavi SRL Timisoara
www.happycolor.ro
www.facebook.com/happycolor.ro