

Reinas Durmientes

Rainhas Adormecidas

A partir de 8 años

De 2 a 5 jugadores

REGLAS DEL JUEGO

Contenido

- 79 Cartas
- 12 Reinas (de diferente valor)
- 8 Reyes
- 5 Bufones
- 4 Caballeros
- 4 Somníferos
- 3 Varitas mágicas
- 3 Dragones
- 4 de cada uno de los numeros del 1 al 10



Preparación del juego

Separar las cartas en dos montones, rojas y verdes. Barajar las 12 reinas (verdes) y colocarlas bocabajo (dormidas) en el centro del área de juego en cuatro columnas de tres cartas. Luego barajar las cartas rojas y repartir 5 cartas a cada jugador.

Poner las cartas restantes, boca abajo, en el centro de las reinas. Este será el montón de robar y se irá haciendo al lado un montón con las cartas de descarte durante el juego. Cada jugador mira sus cartas, sin dejárselas ver a los demás jugadores.



Como jugar

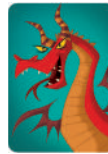
El jugador a la izquierda de quien reparte las cartas, jugará primero y la partida continuará hacia la izquierda. En cada turno se puede hacer UNA de las siguientes jugadas, luego se coge una carta del montón.

Jugar un **Rey** para despertar una Reina Durmiente del área de juego. Pon tu rey, boca arriba, en el montón de descarte, luego coge una reina y ponla boca arriba delante de ti a la vista de los demás jugadores. La reina ahora está "despierta". Si tienes la suerte de despertar a la Reina Rosa, puedes despertar otra reina durmiente.

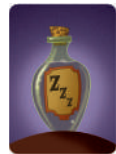


Jugar un **Caballero** para robar una reina despierta de otro jugador. Pon el caballero en el montón de descarte, luego escoge una reina de otro jugador y ponla, boca arriba, delante de ti.

Dragones: Tu oponente puede detener a tu caballero, si inmediatamente juega un Dragón. Cada jugador se descarta de su carta, primero del Caballero y si el jugador "atacado" lo tiene, del Dragón y cada jugador coge una carta del montón en el mismo orden. Esto no cuenta como un turno para el jugador que haya usado la carta del Dragón. La jugada continuará hacia la izquierda del jugador que haya usado el Caballero.



Jugar una carta **Somnífero** para dormir una de las reinas que estén despiertas (de los demás jugadores). Pon la carta del somnífero en el montón de descarte, luego escoge una reina de otro jugador y ponla boca abajo en cualquier espacio libre entre las demás Reinas Durmientes. (Nota Estratégica: Para turnos futuros, trate de recordar tanto el valor de la reina, como el lugar donde estaba.)



Varitas Mágicas: un jugador se puede defender del somnífero si inmediatamente juega una carta de Varita Mágica. Después de que el jugador se descarta del somnífero el jugador "atacado" se descarta de la varita mágica y luego cada jugador coge una carta del montón en el mismo orden. Esto no cuenta como un turno para el jugador que uso la Varita Mágica. La jugada continuará hacia la izquierda del jugador que usó el somnífero.

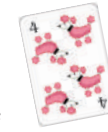


Juega un **Bufón** y ¡arriésgate! Descártate del bufón y coge una carta del montón. Si es una carta de poder (Rey, Caballero, Dragón, Somnífero, Varita mágica o Bufón) quédatela y juega otro turno. Si es una carta de número, empezando por ti y continuando hacia la izquierda, cuenta el número de jugadores equivalente al número de la carta. El último jugador podrá despertar una reina del centro.



Si no tienes cartas especiales o no quieres usarlas debes descartarte de una o más cartas de número y luego coger cartas nuevas. Hay tres maneras diferentes de descartarse de las cartas de número:

1. Descártate de una carta de cualquier número y coge otra.



2. Descártate de un par de cartas del mismo número y coge dos cartas.

3. Descártate de tres o más cartas de números que produzcan una suma y coge tres o más cartas.



Por ejemplo: Si tiene los números 2, 3 y 5, te puedes deshacer de las 3 cartas, ya que $2+3=5$. O si tienes 2, 3, 4 y 9 puedes descartar todas estas cartas, ya que $2+3+4=9$. Asegúrate de anunciar tu suma en voz alta mientras estás descartando las cartas.

No Olvides:

Al final de cada turno debes coger del montón el mismo número de cartas que las descartadas para que vuelvas a tener 5 cartas en la mano.

Poderes especiales de Reinas

Algunas reinas tienen poderes especiales cuando están despiertas. La Reina Rosa, aunque solo vale 5 puntos, tiene la habilidad especial de permitirte despertar otra reina cuando se le despierta. Si encuentras a la Reina Rosa, selecciona otra reina durmiente y pon ambas reinas delante de ti, boca arriba.

No se pueden tener simultáneamente la Reina Gato y la Reina Caniche, ya que ¡siempre pelean como perros y gatos! Por ejemplo: Si tienes a la Reina Gato y despiertas a la Reina Caniche, deberás devolver a la Reina Caniche a dormir.



Fin de la partida

El primer jugador en conseguir 5 reinas o 50 puntos en cartas de reinas, en un juego de 2 - 3 jugadores o 4 reinas o 40 puntos en cartas de reinas en un juego de 4 - 5 jugadores, ganará la partida. La puntuación de cada jugador se obtiene sumando el valor de las reinas despiertas. Alternativamente, el juego termina cuando ya no haya más reinas durmientes en el centro y quien tenga más puntos ganará la partida.

Preguntas Reales

P: ¿Qué pasa si se acaba el montón de cartas?

R: Se barajan de nuevo las cartas y se convierte en un montón nuevo.

P: ¿Si un jugador roba la Reina Rosa de otro jugador con una carta de caballero, puede también robar una segunda reina que esté despierta?

R: No, la Reina Rosa sólo puede traerse otra reina consigo cuando se despierta del centro. Sin embargo, si la reina se pone a dormir otra vez y luego se despierta de nuevo, si deberá despertar una segunda reina.

P: Qué pasa si se te olvida jugar una carta de Dragón para parar a un Caballero o una Varita Mágica para detener un somnífero. ¿Puedes jugar la carta más tarde?

R: No, desafortunadamente se pasa turno.

P: ¿Es necesario tener el número exacto de puntos para ganar?

R: No, se pueden tener más.

Una nota de Gamewright

Imagine un lugar donde hay una reina de las tortitas, un rey de las galletas y una manada de dragones protectores... Si esto le suena como salido de un sueño, ¡es porque realmente lo es! Reinas Durmientes es un juego inventado por Miranda Evarts, una niña de 6 años, que inventó el juego una noche que no podía dormir. Ella despertó a la mañana siguiente y creó este maravilloso juego de reinas durmientes, con la ayuda de su hermana mayor Madeleine, y sus padres Denise y Max. Cuando te sumerges en el mundo fantástico creado por los Evarts, encuentras un juego que ayuda a desarrollar la memoria, la estrategia, y la aritmética básica. Ilustraciones de Jimmy Pickering.



Importado por: Lúdilo S.L.
Parque Empresarial Tàctica
C/ Corretger, 127. 46980. Paterna,
Valencia, Spain.



GAMERIGHT™ Games for the
Infinitely Imaginative®
©2005 Gamewright, a division
of Ceaco. All worldwide rights
reserved.

Reinas Durmientes

Rainhas Adormecidas

A partir dos 8 anos

De 2 a 5 jogadores



REGRAS DO JOGO

Conteúdo

- 79 Cartas:
- 12 Rainhas (de diferente valor)
- 8 Reis
- 5 Bobos
- 4 Cavalheiros
- 4 Soníferos
- 3 Varinhas de condão
- 3 Dragões
- 4 de cada um dos números de 1 a 10

Preparação do jogo

Separar as cartas em dois montes, vermelhas e verdes. Baralhar as 12 rainhas (verdes) e colocá-las viradas para baixo (adormecidas) no centro da área de jogo em quatro colunas de três cartas.

Depois, baralhar as cartas vermelhas e dar 5 cartas a cada jogador. Colocar as cartas restantes, viradas para baixo, no centro das rainhas. Este será o monte de roubar e tem que se fazer ao lado um monte com as cartas de descarte durante o jogo.

Todos os jogadores veem as suas cartas, sem as deixar ver aos outros jogadores.



Como jogar

O jogador à esquerda de quem distribui as cartas, jogará em primeiro lugar e o jogo continuará para a direita. Em cada vez pode-se fazer UMA das seguintes jogadas, depois tira-se uma carta do monte.

Jogar um **Rei** para acordar uma Rainha Adormecida da área de jogo. Coloca o teu rei, virado para cima, no monte de descarte, depois tira uma rainha e coloca-a virada para cima em frente a ti à vista dos outros jogadores. A rainha agora está "acordada". Se tiveres a sorte de acordar a Rainha Rosa, podes acordar uma outra Rainha Adormecida.



Jogar um **Cavalheiro** para roubar uma rainha acordada de um outro jogador. Coloca o cavaleiro no monte de descarte, depois escolhe uma rainha de outro jogador e coloca-a, virada para cima, em frente a ti.

Dragões: O teu oponente pode deter o teu cavaleiro, se imediatamente jogar um Dragão. Cada jogador se descarta da sua carta, primeiro do Cavalheiro e se o jogador "atacado" o tiver, do Dragão, e cada jogador tira

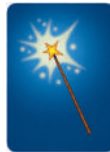
uma carta do monte na mesma ordem. Isso não conta como uma vez para o jogador que tenha utilizado a carta do Dragão. A jogada continuará para a esquerda do jogador que tenha utilizado o Cavalheiro.



Jogar uma carta **Sonífero** para adormecer uma das rainhas que estejam acordadas (dos outros jogadores). Coloca a carta do sonífero no monte de descarte, depois escolhe a rainha de outro jogador e coloca-a virada para baixo em qualquer espaço livre entre as outras Rainhas Adormecidas.

(Nota Estratégica: Para vezes futuras, trata de recordar quer a pontuação da rainha, quer o lugar onde estava.)

Varinhas de Condão: um jogador pode defender-se do sonífero se imediatamente jogar uma carta de Varinha de Condão. Depois de que o jogador se descarta do sonífero, o jogador "atacado" descarta-se da varinha de condão e depois cada jogador tira uma carta do monte na mesma ordem. Isso não conta como vez para o jogador que utilizou a Varinha de Condão. A jogada continuará para a esquerda do jogador que utilizou o sonífero.



Joga um **Bobo** e, arrisca! Descarta-te do bobo e tira uma carta do monte. Se for uma carta de poder (Rei, Cavalheiro, Dragão, Sonífero, Varinha de Condão ou Bobo) fica com ela e joga outra vez. Se for uma carta de número, a começar por ti e a continuar para à esquerda, conta o número de jogadores equivalente ao

número da carta. O último jogador poderá acordar uma rainha do centro.

Se não tiveres cartas especiais ou não quiseres utilizá-las, deves descartar-te de uma ou mais cartas de número e depois tirar cartas novas. Há três formas diferentes de se descartar das cartas de número:

1. Descarta-te de uma carta de qualquer número e tira outra.



2. Descarta-te de um par de cartas do mesmo número e tira duas cartas.



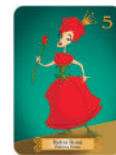
3. Descarta-te de três ou mais cartas de números que produzam uma soma e tira três ou mais cartas.



Por exemplo: Se tiveres os números 2, 3 e 5, podes descartar as 3 cartas, uma vez que $2+3=5$. Ou se tiveres 2, 3, 4 e 9 podes descartar todas estas cartas, uma vez que $2+3+4=9$. Assegura-te de anunciar a tua soma em voz alta quando estiveres a descartar as cartas.

Não Esqueças: no final de cada vez deves tirar do monte o mesmo número de cartas que as descartadas para que tenhas de novo 5 cartas na mão.

Poderes especiais de Rainhas



Algumas rainhas têm poderes especiais quando estão acordadas. A Rainha Rosa, apesar de valer apenas vale 5 pontos, tem a habilidade especial de te permitir acordar outra rainha quando é acordada. Se encontrares a Rainha Rosa, seleciona outra Rainha Adormecida e coloca ambas as rainhas em frente a ti, viradas para cima.

Não se podem ter simultaneamente a Rainha Gato e a Rainha Cão, dado que, brigam sempre como cães e gatos! Por exemplo: Se tiveres a Rainha Gato e acordares a Rainha Caniche, deverás devolver a Rainha Caniche a dormir.



Final do jogo

O primeiro jogador em conseguir 5 rainhas ou 50 pontos em cartas de rainhas, num jogo de 2 – 3 jogadores ou 4 rainhas ou 40 pontos em cartas de rainhas em um jogo de 4 – 5 jogadores, vencerá no jogo. A pontuação de cada jogador é obtida somando o valor das rainhas acordadas. Alternativamente, o jogo acaba quando já não houver mais Rainhas Adormecidas no centro e quem tiver mais pontos vencerá no jogo.

Perguntas Reais

P: O que é que se passa se o monte de cartas acabar?

R: Baralham-se de novo as cartas e torna-se num monte novo.

P: Se um jogador roubar a Rainha Rosa de outro jogador com uma carta de cavaleiro, pode também roubar uma segunda rainha que esteja acordada?

R: Não, a Rainha Rosa apenas pode trazer uma outra rainha com ela quando é acordada do centro. No entanto, se a rainha for colocada a dormir outra vez e depois for acordada de novo, sim deverá acordar uma segunda rainha.

P: O que é que se passa se esquecer jogar uma carta de Dragão para parar um Cavalheiro ou uma Varinha de Condão para deter um sonífero. Pode jogar a carta mais tarde?

R: Não, infelizmente passa-se a vez.

P: É necessário ter o número exato de pontos para vencer?

R: Não, podem ter-se mais pontos.

Uma Nota do Gamewright

Imagine um lugar onde há uma rainha das panquecas, um rei das bolachas e uma manada de dragões protetores... Se isto lhe parecer como saído de um sonho, é porque realmente é assim! Rainhas Adormecidas é um jogo inventado por Miranda Evarts, uma menina com 6 anos, que inventou o jogo uma noite em que não podia dormir. Ela acordou na manhã seguinte e criou este maravilhoso jogo de Rainhas Adormecidas, com a ajuda da sua irmã mais velha Madeleine, e os pais Denise e Max. Quando mergulhares no mundo fantástico criado pelos Evarts, encontras um jogo que ajuda a desenvolver a memória, a estratégia, e a aritmética básica. Ilustrações de Jimmy Pickering.



GAMEWRIGHT Games for the Infinitely Imaginative®
©2005 Gamewright, a division of Ceaco
All worldwide rights reserved.



Importado por: Lúdilo S.L.
Parque Empresarial Tàctica
C/Corretger, 127. 46980. Paterna, Valencia, Spain.