

## Pozostałe karty



### Księga czarów

Zagraj *Księgę czarów*, aby przejrzeć stos kart odrzuconych, wziąć 1 kartę numerowaną i umieścić ją w swoim królestwie. Następnie odrzuć *Księgę czarów*.

#### Wyjaśnienia:

- Nie musisz od razu zagrywać „Księgi czarów” – możesz ją zachować na kolejną turę. Możesz mieć kilka „Ksiąg czarów” w swoim królestwie, ale pamiętaj o limicie 5 kart.
- Możesz przejrzeć stos kart odrzuconych, zanim zdecydujesz, czy zagrasz „Księgę czarów”.

### Królowny

Królowny są przebudzone i gotowe do akcji! Jeśli dobierzesz kartę królowny, umieść ją **odkrytą** w swoim królestwie. W lewym górnym rogu każdej karty królowny znajduje się symbol rodzaju pomocnika, bez którego królowna nie uratuje księcia.

## Szukanie pomocników

W królestwie ukrywają się stada magicznych stworzeń wyposażonych w specjalne narzędzia, które pomogą królownom w uratowaniu ksiąząt. Aby wezwać pomocnika, musisz ułożyć równanie, korzystając z kart numerowanych w swoim królestwie. Możesz użyć **dowolnej kombinacji** kart numerowanych do ułożenia **dowolnego rodzaju** równania (opierającego się na dodawaniu, odejmowaniu, mnożeniu albo dzieleniu). Musisz pamiętać o następujących wymaganiach:

- Za każdym razem możesz użyć tylko 1 rodzaju równania.
- Nie możesz mieć symboli matematycznych (+, -, x, ÷) po obu stronach znaku równości.

#### Przykłady.

#### TAK

$$2 \times 3 + 3 = 9$$

$$2 \times 3 = 6$$

#### NIE

$$4 + 3 = 5 + 2$$

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

Po ułożeniu równania odrzuć wszystkie karty numerowane, które do niego wykorzystałeś, a następnie wybierz 1 z **zakrytych** kart pomocników ze środka stołu i umieść **odkrytą** w swoim królestwie.

#### Wyjaśnienia:

- Możesz mieć więcej niż 1 pomocnika. Karty pomocników nie wliczają się do limitu kart w Twoim królestwie.
- Jeśli na stole nie ma zakrytych kart pomocników, potasuj wszystkie odkryte karty pomocników ze środka stołu i rozmieść zakryte wokół talii i stosu kart odrzuconych.
- „Morświn wielofunkcyjny” jest najpotężniejszym pomocnikiem i może wesprzeć każdą królownę.



## Jak uratować księcia?

Aby uratować księcia, **gracz musi zagrać kartę królowny i pasującego do niej pomocnika**. Gracz, który ma kartę królowny i kartę pomocnika z tym samym symbolem, może wykonać w swojej turze następujące kroki:

1. Położyć kartę królowny na stosie kart odrzuconych.
2. Odłożyć **odkrytą** kartę pomocnika w odpowiednim miejscu wokół talii i stosu kart odrzuconych.
3. Wziąć dowolną kartę księcia i położyć obok swojego królestwa.

**Uwaga!** Uratowanych ksiąząt nie można zabrać z królestwa gracza.



## Koniec gry



Gra kończy się natychmiast, gdy 1 z graczy uratuje następującą liczbę ksiąząt:

**w grze dla 2 graczy – 4 ksiąząt | w grze dla 3 albo 4 graczy – 3 ksiąząt  
w grze dla 5 graczy – 2 ksiąząt**

## Słowo od wydawcy

Jak być może wiecie, *Śpiące Królowny* to jedna z naszych ukochanych gier. Wymyślona przez 6-letnią Mirandę Evarts z rodziną i opublikowana po raz pierwszy w 2005 roku, gra stała się światowym bestsellerem. Gdy usłyszeliśmy, że w czasie pandemii powstała jej kontynuacja, byliśmy po królewsku zaskoczeni! Mamy nadzieję, że gra *Śpiące Królowny 2: Na ratunek!* z czarującymi ilustracjami Jimmy'ego Pickeringa, w której znajdziecie mieszankę znanych i nowych elementów, a także zabawne postacie (takie jak dzikie krasnale), będzie jej godną następczynią!



Od lewej: Stephen, Max, Denise, Madeleine, Milo, Miranda



**ZAOBSERWUJ NAS!**  
 @Gamewright  
 fb.com/Gamewright  
 youtube.com/Gamewright

Licencjodawca:  
 Gamewright  
 70 Bridge Street  
 Newton, MA 02458, USA  
[www.Gamewright.com](http://www.Gamewright.com)  
 © 2022 Gamewright, oddział Ceaco, Inc.  
 Wszystkie prawa zastrzeżone.  
 Licensed with permission from Gamewright,  
 a division of Ceaco, Inc.

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

Już po rozgrywce? Podziel się wrażeniami z innymi graczami w grupie **PLANSZOWA REBELIA**  
[FB/groups/planszowarebelia](https://www.facebook.com/groups/planszowarebelia)

**rebel**



2-5 graczy  
 Od 8 lat

# Śpiące Królowny Na ratunek!

## Zasady gry

## Zawartość



40 kart numerowanych  
 (po 4 karty o numerach od 1 do 10)



12 królowien



10 ksiąząt



2 pomoce graczy



6 Dzikich krasnali (+)



5 Czarownic zamiennic (+)



5 Wierzb usypiających (+)



4 Księgi czarów



10 pomocników



6 rycerzy z podstawkami

## Opis gry

Przebudzone królowny wróciły do swoich zamków, aby znów wieść królewskie życie. Niestety to jeszcze nie czas na „i żyły długo i szczęśliwie”! Zmierzający do nich książęta wpadli bowiem w poważne tarapaty i potrzebują pomocy. Aby uratować książęta, królowny muszą najpierw odnaleźć skrywających się w lesie pomocników. Wygrywa gracz, który jako pierwszy uratuje wymaganą liczbę ksiąząt.

**Gra dla 2 graczy – uratuj 4 książęta.  
 Gra dla 3 albo 4 graczy – uratuj 3 książęta.  
 Gra dla 5 graczy – uratuj 2 książęta.**



kość



## Przygotowanie

1. Podzielcie karty na 3 stopy (według kolorów rewersów): **talie**, **książąt** i **pomocników**.

2. Potasujcie **talie** i połóżcie **zakrytą** pośrodku stołu. Następnie dobierzcie wierzchnią kartę i połóżcie **odkrytą** obok talii, aby stworzyć miejsce na stos kart odrzuconych.

**Uwaga!** Jeśli jest to karta z symbolem ⚡, wtasujcie ją z powrotem do talii i dobierzcie nową kartę (zob. „⚡ Karty akcji natychmiastowej ⚡”).

3. Potasujcie karty **pomocników** i rozłóżcie **zakryte** wokół talii.

4. Odkryte karty **książąt** rozłóżcie wokół kart pomocników.

5. Rozdajcie każdemu z graczy po 1 losowym **rycerzu** i umieśćcie ich na podstawkach. Odłóżcie pozostałych rycerzy do pudełka (zob. „Rycerze”).

**Uwaga!** W rozgrywce 2-osobowej nie należy grać z czarnym rycerzem.

6. Umieśćcie **kość** i **pomoce graczy** w zasięgu wszystkich graczy.



1. talia

1. księżęta

1. pomocnicy



3. pomocnicy



2. talia  
stos kart odrzuconych

4. księżęta

kość

6. pomoce graczy

## Jak grać?

Grę rozpoczyna gracz, który ostatnio znalazł zagubiony przedmiot. Następnie rozgrywka toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze gracz wykonuje poniższe kroki w podanej kolejności.

1. **Rzuć kością** i w zależności od wyniku wykonaj następujące czynności:

1 / 2 / 3 → **Dobierz odpowiednio 1, 2 albo 3 karty z talii.**



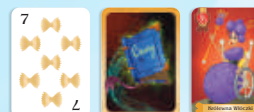
• Każdy z graczy przekazuje swojego rycerza graczowi po lewej stronie.

• Możesz obudzić 1 śpiącą królową (jeśli ją masz) w swoim królestwie.

• Ponownie rzuć kością. (Jeśli znowu wyrzucisz smoka, wykonaj te czynności ponownie).

2. **Zagraj wszystkie karty akcji natychmiastowej** (z symbolem ⚡) w dowolnej kolejności. Do tych kart należą: *Czarownica zamiennica*, *Dziki krasnal* i *Wierzba usypiająca*.

3. Połóż przed sobą dowolną liczbę **odkrytych** kart numerowanych, kart *Ksiąg czarów* lub kart królowien, aby utworzyć swoje królestwo.



Twoje królestwo

4. **Wykonaj co najmniej 1 z poniższych czynności** w dowolnej kolejności.

- **Utwórz równanie**, korzystając ze swoich kart numerowanych, aby wziąć 1 z zakrytych kart pomocników ze środka stołu.
- **Odrzuć 2 identyczne karty numerowane**, aby obudzić wszystkie swoje śpiące królowy.
- **Zagraj *Księgę czarów***, aby przejrzeć stos kart odrzuconych i wziąć 1 kartę numerowaną.
- **Uratuj księcia**. Potrzebujesz do tego królowy i przypisanego jej pomocnika.

5. **Odrzuć tyle kart, aby zostało Ci 5 kart.** Na koniec swojej tury możesz zatrzymać maksymalnie 5 kart w swoim królestwie (albo 6, jeśli masz zielonego rycerza), nie licząc pomocników i uratowanych książąt. Wybierz karty, które chcesz odrzucić, i umieść je odkryte na wierzchu stosu kart odrzuconych.

**Uwaga!** Jeśli talia się wyczerpie, potasujcie stos kart odrzuconych i utwórzcie z nich nową talię.

## Rycerze

Odważni rycerze zajmują się obroną królestw. Każdy z rycerzy posiada specjalną moc, która pomaga kontrolującemu go graczowi.



Dodaj 1 albo odejmij 1 od dowolnej karty numerowanej, aby ukończyć równanie.



Zyskujesz ochronę przed *Czarownicą zamiennicą*. (Tego Rycerza nie używa się w rozgrywce 2-osobowej).



Jeśli wyrzucisz „1”, możesz ponownie rzucić kością.



Dobierz o 1 kartę więcej, niż wynosi Twój wynik na kości.



Zyskujesz ochronę przed *Wierzbami usypiającymi*.



Zachowaj do 6 kart w swoim królestwie na koniec swojej tury.



Gdy wyrzucisz smoka, każdy z graczy przekazuje swojego rycerza graczowi po lewej stronie.

## ⚡ Karty akcji natychmiastowej ⚡

W talii znajdują się 3 rodzaje kart akcji natychmiastowej: **Dzkie krasnale**, **Czarownice zamiennice** i **Wierzby usypiające**. Każda z tych kart musi zostać rozpatrzona natychmiast po dobraniu, ale przed podjęciem dalszych działań. Jeśli gracz dobierze więcej niż 1 kartę akcji natychmiastowej, może wybrać kolejność ich zagrania. (Jeśli dobierze więcej niż 1 kartę tego samego rodzaju, zagrywa każdą z nich jako osobną akcję). Zagraną kartę odkłada się na stos kart odrzuconych.



### Dzkie krasnale

Magiczne krasnale spacerują po lesie. Gdy któregoś spotkasz, obdaruje Cię specjalnymi zdolnościami! Jeśli dobierzesz kartę *Dzkiego krasnala*, rzuć kością i sprawdź, której mocy możesz natychmiast użyć.

1 **Weź 1 zakrytą kartę pomocnika ze środka stołu.**

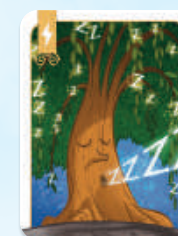
2 **Ukradnij kartę z królestwa innego gracza.** (Nie możesz kraść kart pomocników ani kart książąt).

3 **Weź kartę królowy ze stosu kart odrzuconych.**

**Zamień miejscami 2 dowolnych rycerzy w grze.**

### Czarownice zamiennice

Przebiegłe czarownice zamiennice czają się w lesie i mogą w każdej chwili pojawić się znikąd, aby przekazać Ci moc **zamiany dowolnej karty** w Twoim królestwie (karty królowy, karty numerowane albo karty *Księgi czarów*) na kartę z królestwa innego gracza. Możesz również zamienić karty pomocników, ale w tym wypadku obowiązuje specjalna zasada: możesz je zamienić tylko wtedy, gdy wybrany gracz również ma co najmniej 1 kartę pomocnika. Jeśli nie możesz (albo nie chcesz) użyć efektu karty *Czarownicy zamiennicy*, po prostu ją odrzuć.



### Wierzby usypiające

Wierzby usypiające rosną w całym lesie i mają moc usypiania wszystkich królowien! Jeśli dobierzesz kartę *Wierzby usypiającej*, **musisz uśpić wszystkie swoje przebudzone królowy** (odwróć karty królowien w swoim królestwie rewersami do góry). **Jeśli nie masz żadnych przebudzonych królowien**, wieje wschodni wiatr i efekt *Wierzby usypiającej* wpływa na kolejnego gracza z **przebudzonymi królowkami** (po Twojej lewej stronie). Jeśli żaden z graczy nie ma przebudzonych królowien, nic się nie dzieje.

**Uwaga!** Śpiąca królowa nie może uratować księcia.

### Jak obudzić śpiącą królową?

- Jeśli masz w swoim królestwie parę identycznych kart numerowanych (np. 2 karty z numerem „7”), możesz obudzić **wszystkie** swoje śpiące królowy. Odrzuć obie karty numerowane i odkryj karty królowien.
- Jeśli wyrzucisz smoka, możesz obudzić 1 ze swoich królowien.

**Uwaga!** Możesz podejrzec swoje karty królowien w dowolnym momencie rozgrywki.

