

ПРАВИЛА ИГРЫ

Спящие королевы 2

Спасение королей

8+

2-5
игроков

20
минут



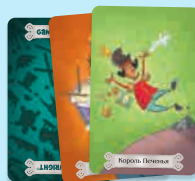
Состав игры



40 числовых карт
(по четыре экземпляра от 1 до 10)



12 королей



10 королей



2 памятки хода



6 Диких гномов (⚡)



5 Ведьм-менял (⚡)



5 Сонных ив (⚡)



4 Книги чар



10 волшебных помощников



6 рыцарей и подставок для них



1 кубик

Цель игры

Королевы отправляются в путешествие, но по дороге через зачарованный лес они слышат крики о помощи. Короли попали в беду! Спасти их могут только королевы. Но для этого им не обойтись без волшебных помощников. И каждой королеве подойдёт только определённый тип помощника. Жители леса, книги чар, драконы и странствующие рыцари тоже не останутся в стороне. Первый игрок, спасший необходимое количество королей, станет победителем!

2 игрока — спасите 4 королей
3-4 игрока — спасите 3 королей
5 игроков — спасите 2 королей



Подготовка к игре

1 Рассортируйте все карты на 2 стопки в зависимости от рубашек: **основная колода** и **короли**.



1 основная колода короли

2 Перемешайте **основную колоду** и положите её **рубашкой вверх** в центре стола. Откройте верхнюю карту и положите её лицом вверх рядом с колодой, чтобы начать стопку сброса.

Примечание: если на карте есть символ ⚡, замешайте её **обратно** в колоду и **откройте** другую карту.
(См. подробнее в разделе «⚡Карты мгновенного действия⚡».)



3 Перемешайте жетоны **помощников** и разложите их **рубашкой вверх** вокруг основной колоды и стопки сброса.



3 жетоны помощников

4 В произвольном порядке разложите карты **королей лицом вверх** вокруг помощников.



основная колода сброс



5

5 Раздайте каждому игроку по случайному **рыцарю** (вставьте рыцарей в подставки). Остальных рыцарей уберите в коробку.
(См. подробнее в разделе «**Рыцари**».)

Примечание: при игре вдвоём не используйте чёрного рыцаря.



4 короли

6 Положите **кубик** и **памятки хода** так, чтобы они были доступны всем игрокам.



кубик **6** памятки хода

Как играть?

Игрок, который последним нашёл что-то потерянное, начинает игру, а далее ход передаётся по часовой стрелке. В свой ход выполняйте следующие шаги по порядку:

1 Бросьте кубик и разыграйте выпавший результат:

1 / 2 / 3

Возьмите в руку 1/2/3 карты из основной колоды.

Примечание: если основная колода закончилась, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду.



• Все игроки передают своих рыцарей игроку слева от себя.



• Вы можете разбудить одну королеву (если есть) перед вами.



• Перебросьте кубик. (Если выпадает дракон, выполните эти действия снова.)

2 Разыграйте все выпавшие вам карты мгновенного действия (⚡) (Ведьма-меняла, Дикая гном, Сонная ива) в удобном вам порядке. (См. подробнее в разделе «⚡ Карты мгновенного действия ⚡».)

3 Вложите оставшиеся у вас в руках карты лицом вверх перед собой в своё «королевство».



ваше королевство

4 Выполните одно или несколько действий из описанных ниже в удобном вам порядке:

- Составьте уравнение из своих числовых карт, чтобы взять одного из закрытых помощников (лежащих рубашкой вверх в центре стола), и сбросьте использованные карты. (См. подробнее в разделе «Поиск волшебных помощников».)
- Сбросьте пару одинаковых числовых карт, чтобы разбудить всех своих спящих королев.
- Сбросьте Книгу чар, чтобы просмотреть стопку сброса и взять одну числовую карту.
- Спасите короля с помощью королевы и подходящего ей помощника. (См. подробнее в разделе «Как спасти короля».)

5 Проверьте, сколько карт в вашем королевстве. В конце хода у вас может оставаться не более пяти карт (шесть, если у вас есть зелёный рыцарь). Если у вас больше 5 карт, сбросьте лишние.

Примечание: помощники и спасённые короли в подсчёте не участвуют.

Рыцари

Рыцари патрулируют окрестности, чтобы защитить ваше королевство. Каждый рыцарь обладает особыми способностями и помогает игроку, у которого находится.



Увеличьте или уменьшите на единицу число на карте, чтобы составить уравнение.



Защищает от Ведьмы-менялы. (Не используется при игре вдвоём.)



Если вы выбросили 1, можете перебросить кубик.



Возьмите на одну карту больше, чем выпало на кубике.



Защищает от Сонной ивы.



В конце хода в вашем королевстве может быть до шести карт.



Когда на кубике выпадает дракон, все игроки передают своих рыцарей игроку слева от себя.


⚡ Карты мгновенного действия ⚡

В основной колоде встречаются три типа карт мгновенного действия: **Дикие гномы**, **Ведьмы-менялы** и **Сонные ивы**. Каждую из таких карт нужно разыграть сразу после того, как вы взяли карты из колоды и перед всеми остальными действиями. Если вам попалось больше одной карты мгновенного действия, вы можете выбрать, в каком порядке их разыграть. *(Одинаковые карты мгновенного действия не считаются одной картой и разыгрываются по отдельности.)* Положите разыгранную карту(-ы) в стопку сброса.



Дикие гномы

Волшебные гномы бродят по лесу и наделяют особыми способностями игроков, которым повезло их повстречать! Если вы открываете карту Дикого гнома, бросьте кубик, чтобы узнать, какой способностью вы можете тут же воспользоваться:

- 1 **Возьмите одного из закрытых помощников.**
 - 2 **Заберите карту из королевства другого игрока.**
(Кроме помощников и королей.)
 - 3 **Возьмите карту королевы из стопки сброса.**
-  **Поменяйте местами любых 2 рыцарей, участвующих в игре.**

Ведьмы-менялы

Хитрые Ведьмы-менялы неожиданно выскакивают из кустов и помогают вам поменять любую карту в своём королевстве (*королеву, число или Книгу чар*) на любую карту в королевстве другого игрока. Они позволяют также поменяться помощниками, если у другого игрока есть помощник для обмена. Если вы не можете (*или не хотите*) воспользоваться способностью Ведьмы-менялы, просто сбросьте её.



Сонные ивы

Сонные ивы растут по всему лесу и усыпляют всех ваших королей! Если вам досталась Сонная ива, вы должны **усыпить всех ваших бодрствующих королей** (*переверните их рубашкой вверх*). Если у вас нет таких королей, то дуновением ветра эффект Сонной ивы переносится на игрока слева от вас. Если и у него нет таких королей, то на игрока слева от него и т. д. Если ни у одного игрока таких королей нет, ничего не происходит.

Примечание: *уснувшая королева не может спасти короля.*

Как разбудить королеву:

- Если в вашем королевстве есть пара одинаковых числовых карт (например, две семёрки), вы можете разбудить ВСЕХ своих спящих королей. Сбросьте обе карты и переверните всех своих королей лицом вверх.
- Если на кубике вам выпадает дракон, вы можете разбудить одну из своих королей.



Книги чар



Вы можете использовать Книгу чар, чтобы просмотреть стопку сброса, выбрать одну числовую карту и добавить её в своё королевство. Сбросьте Книгу чар после использования.

Примечания:

- Вы можете сохранить Книгу чар для следующих ходов, а также иметь более одной Книги чар в королевстве, но не забывайте про правило пяти карт.
- Вы можете просмотреть стопку сброса до того, как решите, использовать ли Книгу чар.

Королевы

Бодрые королевы в вашем королевстве готовы спасать королей, если только они не заснули под воздействием Сонной ивы. В левом верхнем углу каждой карты королевы есть символ, подсказывающий, какой тип помощника ей нужен для спасения короля.

Примечание: Швейцарский морж — самый могущественный помощник, его можно использовать с любой королевой.



Поиск волшебных помощников

В королевских лесах обитает множество волшебных созданий. В распоряжении каждого животного есть инструмент, помогающий королевам спасать королей. Чтобы призвать помощника, вам нужно составить уравнение из числовых карт в вашем королевстве. Вы можете использовать **любое сочетание** числовых карт и **любое** арифметическое действие (сложение, вычитание, умножение, деление), соблюдая следующие правила:

- В одном уравнении можно использовать только один тип арифметического действия (+, -, × или ÷).
- Арифметические действия могут быть только с одной стороны равенства.

МОЖНО

$$\begin{array}{c} 2 \\ \text{2} \end{array} + \begin{array}{c} 3 \\ \text{3} \\ \text{3} \end{array} + \begin{array}{c} 3 \\ \text{3} \\ \text{3} \end{array} = \begin{array}{c} 8 \\ \text{8} \end{array} \quad \checkmark$$

$$\begin{array}{c} 2 \\ \text{2} \end{array} \times \begin{array}{c} 3 \\ \text{3} \\ \text{3} \end{array} = \begin{array}{c} 6 \\ \text{6} \end{array} \quad \checkmark$$

НЕЛЬЗЯ

$$\begin{array}{c} 4 \\ \text{4} \end{array} + \begin{array}{c} 3 \\ \text{3} \\ \text{3} \end{array} = \begin{array}{c} 5 \\ \text{5} \\ \text{5} \end{array} + \begin{array}{c} 2 \\ \text{2} \end{array} \quad \times$$

$$\begin{array}{c} 5 \\ \text{5} \\ \text{5} \end{array} \times \begin{array}{c} 2 \\ \text{2} \end{array} - \begin{array}{c} 8 \\ \text{8} \end{array} = \begin{array}{c} 2 \\ \text{2} \end{array} \quad \times$$

Составив уравнение, сбросьте все использованные числовые карты, затем выберите одного из закрытых помощников и положите его (лицом вверх) рядом со своим королевством.

Примечания:

- У вас может быть больше одного помощника. К помощникам не применяется правило 5 карт в конце хода.
- Если в центре стола не осталось закрытых помощников, перемешайте всех открытых помощников (лежащих там лицом вверх), и вновь разложите их рубашкой вверх.

Как спасти короля

Если в вашем королевстве есть **королева** и **помощник с одинаковым символом**, вы можете спасти короля. Во время своего хода выполните следующие шаги:

- 1 Положите карту королевы в стопку сброса.
- 2 Отправьте помощника обратно в лес: положите его жетон **лицом вверх** рядом с остальными помощниками в центре стола.
- 3 Спасите короля: возьмите любую карту короля из центра стола и положите её рядом со своим королевством.

Помните: *спасённого короля нельзя забрать из вашего королевства.*



Конец игры



Игра заканчивается сразу же, как только одному из игроков удаётся спасти нужное количество королей:

2 игрока — 4 короля | 3-4 игрока — 3 короля | 5 игроков — 2 короля

Пара слов от «Gamewright»

Как вы, возможно, уже знаете, «Спящие королевы» — одна из наших любимейших игр. Игра, придуманная тогда ещё шестилетней Мирандой Эвартс (и её семьёй) и впервые изданная в 2005 году, стала мировым бестселлером. Поэтому, когда мы услышали, что во время пандемии семья Эвартсов придумала продолжение, мы были в знатном предвкушении! Полная как уже знакомых, так и новых элементов, включая новых забавных персонажей (привет помощникам!) и украшенная очаровательными иллюстрациями Джимми Пикеринга, эта игра, мы надеемся, станет для вас достойным преемником первой части!

📷 Каролина Фернандес



(слева направо)

Стивен, Макс, Дениз, Мадлейн, Майло, Миранда

Авторы игры: Дениз Эвартс и её семья
Иллюстрации: Джимми Пикеринг, Ирина Печенкина
Редактор проекта и перевод: Мария Кравченко
Верстка: Анна Медведева
Технолог: Юрий Хмельской

Особая благодарность выражается
Александр Пешкову и Екатерине Плужниковой.



Издано по лицензии Gamewright,
подразделения Ceaco, Inc.
70 Bridge Street
Newton, MA 02458
jester@gamewright.com
www.gamewright.com



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр? Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов! Подробности на сайте <http://lifestyleltd.ru/authors/>

