

MIRANDA EVARTS & FAMILY



Sleeping Queens

-  Spielanleitung
-  Règles du jeu
-  Regole del gioco





Spielanleitung

Inhalt

79 Karten

12 Königinnen, 27 Spezialkarten (8 Könige, 5 Hoffnarren, 4 Ritter, 4 Schlaftänke, 3 Drachen, 3 Zauberstäbe), 40 Zahlenkarten

Ziel des Spiels

Bei 2–3 Spielern:

5 Königinnen oder 50 Punkte

Bei 4–5 Spielern:

4 Königinnen oder 40 Punkte



Spielvorbereitung

Suche die 12 Königinnen →  (grüne Kartenrückseite) aus den Karten heraus, und lege sie gut gemischt mit der Bildseite nach unten (schlafend) in die Mitte, siehe Spielsituation. Nun mische die Karten mit der roten Rückseite →  und verteile 5 Karten an jeden Spieler. Die restlichen Karten kommen als Nachziehstapel in die Mitte. Schau dir deine Karten an, aber halte sie geheim vor deinen Mitspielern. Gespielte Karten werden mit der Bildseite nach oben neben dem Nachziehstapel abgelegt. → 

Spielsituation

*Schlafende
Königinnen*



*Ablagestapel
(aktuell gespielte Karte)*



Schlafende Königinnen

Sie liegen verdeckt in der Mitte und können durch Könige geweckt werden. Die Königinnen werden aber auch durch Ritter erobert, mit Schlafränken zurück in den Schlaf geschickt oder durch mächtige Drachen und magischen Zauber geschützt.

Spielablauf

Das Spiel geht reihum im Uhrzeigersinn, der Spieler links vom Kartengeber beginnt. In deinem Zug führst du eine der folgenden Aktionen aus und ziehst danach so viele Karten vom Nachziehstapel, bis du wieder 5 auf der Hand hast.

Die 5 Möglichkeiten des aktiven Spielers

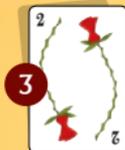
Spiele einen/eine...



König



Hofnarr



Zahlenkarte(n)



Ritter



Schlaftrank



1 Spiele einen **König** und küsse eine Königin wach. Nimm dir eine grüne Karte aus der Mitte und lege sie mit der Bildseite nach oben vor dich hin. Diese Königin ist nun wach und ihre Punkte gehören dir.



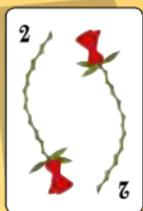
2 Spiele den **Hofnarr** und versuche dein Glück, indem du die oberste Karte des Nachziehstapels aufdeckst:

► **Ist es eine Spezialkarte** (König, Ritter, Drachen, Schlaftrank, Zauberstab oder Hofnarr), nimm sie auf deine Hand und führe noch einen Spielzug aus.

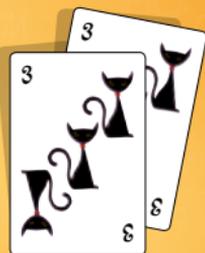
► **Ist es eine Zahlenkarte**, wird gezählt. Der aktive Spieler beginnt mit 1, der Spieler zur Linken folgt mit der Zahl 2 usw. Es wird so lange gezählt, bis der Wert der Zahlenkarte erreicht ist. (Zum Beispiel bei einer Karte mit dem Wert 4 der vierte Spieler.) Dieser darf eine schlafende Königin aufwecken und vor sich ablegen.

3 Spiele **Zahlenkarten** und erhöhe damit deine Chancen Spezialkarten zu ergattern.

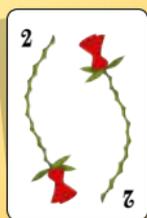
Es gibt drei verschiedene Wege dies zu tun:



A Lege eine einzelne Karte auf den Ablagestapel.



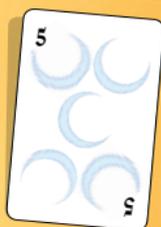
B Lege zwei gleiche Zahlenkarten ab.



+



=



C Lege drei oder mehr Zahlenkarten ab, aus denen sich eine Addition bilden lässt. Nenne die Addition laut, bevor du die Karten ablegst.

Vergiss nicht: Hast du am Anfang deines Zuges keine Karte auf der Hand, die du spielen kannst, darfst du eine beliebige Karte auf den Ablagestapel werfen und eine Neue nachziehen.

Nach jedem Spielzug musst du so viele Karten nachziehen, dass du wieder 5 Karten auf deiner Hand hast.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, mischt die Karten des Ablagestapels und legt sie verdeckt als neuen Nachziehstapel in die Mitte.



4 Spiele einen Ritter und erobere eine wache Königin eines Mitspielers. Lege sie mit der Bildseite nach oben vor dich hin. Nun gehört die Königin und ihre Punktzahl dir.



5 Spiele eine Schlaftrank-Karte und wähle eine Königin eines Mitspielers aus, die du wieder in den Schlaf versetzen möchtest. Du legst sie verdeckt in die Mitte zurück zu den übrigen schlafenden Königinnen.

Hinweis: Versuche dir für spätere Runden den Punktewert der Königin zu merken.

Die 2 Möglichkeiten seine Königin zu schützen



Spielst du einen Ritter oder einen Schlaftrank um eine Königin zu erobern bzw. zurück in den Schlaf zu versetzen, hat der Gegenspieler folgende Möglichkeit seine Königin zu schützen:

Aktiver Spieler

Inaktiver Spieler



Eroberung

Erobere eine Königin.

Schutz

Gilt nur bei einer Eroberung des Ritters.



Verbannen

Versetze eine Königin zurück in den Schlaf.

Schutz

Gilt nur bei einem Angriff mit Schlaftrank.



Beide spielen die entsprechende Karte aus und ergänzen ihre Hand wieder auf 5 Karten vom Nachziehstapel. Damit endet der Spielzug für dich und der Spieler zu deiner Linken setzt die Runde fort.

Königinnen mit speziellen Eigenschaften



Die **Rosen-Königin** gibt zwar nur 5 Punkte, dafür weckt sie eine weitere Königin auf. Wähle eine weitere grüne Karte aus der Mitte und lege beide mit der Bildseite nach oben vor dich hin. Dies gilt nur, wenn die Rosen-Königin geweckt wird und von der Tischmitte gezogen wird.



Die **Katzen-Königin** und die **Pudel-Königin** vertragen sich nicht. Deshalb ist es nicht möglich, beide Königinnen gleichzeitig zu besitzen. Hast du bereits die Katzen-Königin, ist es nicht möglich die Pudel-Königin aufzuwecken. Du musst sie wieder zurücklegen und deinen Spielzug beenden. Dies gilt auch im umgekehrten Fall.

Spielende

Hast du als Erster die benötigte Anzahl Punkte oder Königinnen vor dir ausliegend, beendest du das Spiel sofort und gewinnst.

Bei 2-3 Spielern: 5 Königinnen oder 50 Punkte (ausliegend)

Bei 4-5 Spielern: 4 Königinnen oder 40 Punkte (ausliegend)

Für das Erreichen des Spielziels zählen nur die Königinnen und ihre Punkte, die aktuell vor dir liegen. Die Punktzahl muss nicht exakt erreicht werden. Spielst du einen Hofnarr, gefolgt von einer Zahlkarte, kann auch einer deiner Mitspieler während deines Zuges das Spiel beenden und gewinnen.

Alternatives Ende: Sind alle Königinnen wach, ist das Spiel ebenfalls sofort beendet. Der Spieler mit den meisten Punkten seiner ausliegenden Königinnen gewinnt das Spiel.

Autor: Miranda, Madeleine, Denise and Max Evarts

Illustration: Jimmy Pickering

Anleitung: Game Factory