

Sleeping Queens

Ages 8 and Up
2 to 5 Players
A Royally Rousing Card Game

Íhlutir

79 spil

- 12 drottningar
- 8 kóngar
- 5 hirðfífl
- 4 riddarar
- 4 svefnseyði
- 3 sprotar
- 3 drekar
- 4 af hverri tölu frá 1 uppí 10



Markmið

Markmið leiksins er að vera fyrstur til að:

- Safna 5 drotningum eða fá 50 stig í 2-3 manna leik, eða
- Safna 4 drotningum eða fá 40 stig í 4-5 manna leik, eða
- Hafa flest stig þegar allar drotningarnar eru vaknaðar.

Uppsetning

Þegar þú spilar leikinn í fyrsta skipti þá skuluð þið skoða stokkinn til að kynnað spilunum. Takið eftir að hver drottning hefur mismunandi stigagildi Það eru spil með Kóng, Riddara, Dreka, Hirðfífl, Svefnseyði og Sprotar, og líka spil með tölum frá einum upp í 10.



Skiptu spilunum í tvö stokka eftir litnum á bak-hliðinni. Stokkaðu drotningarnar tólf (græn bók) leggðu þær á grúfu (sofandi) á mitt borðið í fjórar raðir af þremur spilum. Stokkaðu svo spilin með raudri bakhlíð og gefðu hverjum manni fimm spil. Leggðu stokkin síðan á milli drotninganna (Leikmenn munu síðan henda spilum í kastbunka við hliðina á stokknum.) Skoðuðu spilin þín og passaðu að andstæðingarnir sjái þau ekki.

Hvernig á að spila

Leikmaðurinn til vinstri við gjafarann á að gera fyrst og síðan skiptist þið á að gera réttisælis. Þegar þú átt að gera þá mátt þú gera EINN af eftirfarandi hlutum og draga svo eitt spil:

Spilaðu Kóngi til að vekja eina Sofandi Drottningu. Láttu kónginn þannig að hann snýr upp á kastbunkanum. Taktu svo eina af drottingunum sem sefur á miðju borðinu og láttu hana fyrir framan þig þannig að allir sjái hvaða drottningu þú ert með. Drottningin er núna „vakandi“. Ef þú vaktir Rósadrottninguna þá mátt þú vekja aðra Sofandi Drottningu!



Spilaðu Riddara til að stela einni af vakandi drotningum andstæðings. Láttu riddarann á kastbunkann og taktu síðan eina drottningu sem andstæðingur er með fyrir framan sig og láttu hana fyrir framan þig.

Drekar: Andstæðingar þínir geta varið sig fyrir Riddaranum þínum samstundis með því að sýna að þeir eru með Dreka á hönd. Hentu bæði Riddaranum og Drekanum í kastbunkann og hvor spilari dregur eitt nýtt spil á hönd. Þetta telst ekki vera umferð fyrir þann sem spilaði Drekanum en sá sem spilaði Riddaranum er búinn að gera og sá sem situr vinstra megin við hann heldur áfram.



Spilaðu Svefnseyði til að svæfa eina drottningu sem annar leikmaður er með vakandi fyrir framan sig. Láttu Svefnseyðið á kastbunkann og veldu síðan eina af drotningum meðspilara þinna til að setja á grúfu í eitthvað autt pláss á meðal hinna drotninganna. (Kænskubragð: Reyndu að muna hversu mörg stig drottningin er og í hvaða pláss hún er látin.)



Sprotar: Andstæðingar þínir geta varið sig gegn Svefnseyðum samstundis með því að sýna að þeir eru með Sprotar á hönd. Hentu bæði Svefnseyðinu og Sprotanum í kastbunkann og hvor spilari dregur eitt nýtt spil á hönd. Þetta telst ekki vera umferð fyrir þann sem spilaði Sprotanum en sá sem spilaði Svefnseyðinu er búinn að gera og sá sem situr vinstra megin við hann heldur áfram.



Spilaðu Hirðfífl til að taka áhættu! Láttu Hirðfíflid á kastbunkann, dragðu síðan efsta spilið úr stokknum og leggðu það ofan á kastbunkann. Ef það er persónuspil (Kóngur, Riddari, Dreki, Seyði, Sproti, Hirðfífl) taktu það þá á hendi og gerðu aftur. Ef það er spil með númeri þá fær einn leikmaður að vekja drottningu. Byrjaðu að telja á þér og teldu síðan réttisælis eins hátt og talan er á spjaldinu. Sá sem er síðast talinn fær að vekja drottningu og eiga hana.

Henda einu eða fleir töluspilum til að draga ný spil. Það eru þrjár mismunandi leiðir til að gera það:

1. Hentu einu spili með einhverri tölu og dragðu eitt spil.



eða

2. Hentu einu pari af eins töluspilum og dragðu tvö spil.

eða

3. Hentu þremur eða fleiri töluspilum sem búa til samlagningardæmi og dragðu eins mörg spil og þú hentir. T.d. Ef þú hefur töluspilin 2, 3, og 5 mátt þú henda þessum þremur spilum í einu vegna þess að $2 + 3 = 5$. Eða ef þú hefur 2, 3, 4 og 9 mátt þú henda þeim öllum því $2 + 3 + 4 = 9$. Segðu dæmið upphátt þegar þú hendir spilunum.



Ekki gleyma

Eftir hverja umferð ættir þú að draga nógu mikið af spilum til að höndin þín sé aftur fimm spil.

Sérstakar drotningar

Nokkrar drotningar hafa sérstaka hæfileka þegar þær eru vaktar.



Rósadrottningin er aðeins virði fimm stiga en hefur þann hæfileika að þegar hún er vakin má hún vekja aðra drottningu með sér. Þegar þú finnur Rósadrottninguna máttu velja aðra Sofandi Drottningu til að vekja og geyma fyrir framan þig.

Þú mátt ekki hafa bæði Kattadrottninguna og Hundadrottninguna á sama tíma. Afhverju? Jú, því þær rifast eins og hundur og köttur. Dæmi: Þú ert með Kattadrottninguna og vekur Hundadrottninguna, þú verður því að snúa hundadrottningunni aftur á grúfu og umferðin þín er búin.



Að enda spilið

Sá sem er fyrstur að vekja 5 drottningar eða hafa 50 stig í drotningum í 2-3 manna leik, eða 4 drottningar eða hafa 40 stig í drotningum í 4-5 manna leik vinnur spilið! Stigin eru talin með því að telja saman númerin á hverri vakandi drottningu sem maður er með. Spilið getur líkað endað þegar það eru engar fleiri Sofandi Drottningar á miðju borðinu. Þá er það sá sem er með flest stig sem vinnur.

Konungbornar spurningar

Spurt: Hvað gerist þegar stokkurinn klárast?

Svarað: Sokkaðu kastbunkan til að gera nýjan stokk.

Spurt: Ef að leikmaður stelar Rósadrottningunni af öðrum leikmanni fær hann þá líka að taka aðra drottningu, eins og þegar hún er vakin?

Svarað: Nei, Rósadrottningin tekur bara aðra drottningu með sér þegar hún er vakin af miðju borðinu. Hinsvegar þá gæti hún sofnað aftur og þá tekur hún aðra drottningu með sér þegar hún er vakin í annað sinn.

Spurt: Hvað ef maður gleymir að spila Drekanum strax til að stoppa Riddara eða Sprotar til að stoppa Svefnseyði? Má maður spila því dálítið seinna þegar maður man eftir því?

Svarað: Nei, því miður misstir þú af tækifærinu.

Spurt: Þarf maður að fá nákvæmlega rétta stigatölu til að vinna?

Svarað: Nei! Þú mátt fá fleiri stig.

Orð frá framleiðandanum

Ímyndaðu þér veröld þar sem búa drotningar úr pönnukökum, kóngar úr smákökum og drekar sem passa drotningar... Ef þetta kann að hljóma eins og það komi úr draum þá er það af því það er það! Sofandi Drottningar var fundið upp af hinni 6 ára gömlu Miranda Evarts, sem datt leikurinn í hug eina nóttina þegar hún gat ekki sofnað. Hún vaknaði morgunin eftir og bjó til þennan frábæra heim með hjálf frá eldri systur sinni, Madeleine, og foreldrum sínum, Denise og Max. Leikurinn þjálfar minni, kænsku og grunn stærðfræði.

Leikjahönnun: Miranda, Madeleine Denise og Max Evarts.
Teikningar: Jimmy Pickering