

✦ Zbuntowane ✦ KSIĘŻNICZKI!



ZASADY GRY

**Królowna Śnieżka, Pocahontas,
Kopciuszek** i inne księżniczki
z baśni spotykają się
na pięciodniowym balu.

Księżę z bajki nie został zaproszony,
ale próbuje dostać się na bal,
aby się im oświadczyć. Tylko że ty,
jako wolna, niezależna księżniczka,
starasz się unikać oświadczyn.

**Której księżniczce uda się pozostać
singielką do końca balu?**



✧ ✧ Zawartość pudełka ✧ ✧



12 kart Królowych ♠ (1–12)



12 kart Wrózek ✨ (1–12)



12 kart Zwierząt 🐾 (1–12,
w tym Żaba – numer 8)



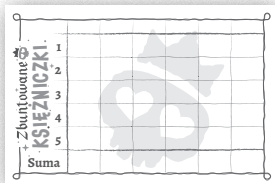
12 kart Książąt 🐉 (1–12)



26 kart rund (a–z)



12 kart Księżniczek



1 notes do zapisywania punktów

Przygotowanie

1. **Wybierz księżniczkę.** Potasuj karty Księżniczek i rozdaj po 2 każdemu z graczy. Każdy gracz wybiera 1 ze swoich 2 kart Księżniczek, kładzie ją przed sobą zakrytą, a drugą Księżniczkę odkłada do pudełka. Następnie gracze jednocześnie odkrywają swoje karty Księżniczek. Każda księżniczka ma wyjątkową moc obowiązującą podczas całej gry (patrz „Karty Księżniczek”, str. 21).
2. **Uczestnicy balu.** Przygotuj talię z kartami czterech typów:  Wróżki,  Zwierzęta,  Książęta i  Królowe. W zależności od liczby grających zawartość talii będzie inna.



Jeśli grają 3 osoby,
zostaw w pudełku
wszystkie karty
z numerami
1, 11, i 12.



W przypadku gry
na 4 lub 5 osób zostaw
w pudełku **wszystkie**
karty z numerami
11 i 12.



Jeśli gra 6 osób, użyj
wszystkich kart.

3. Po przygotowaniu talii **wybercie losowo osobę, która potasuje karty** i rozda je wszystkie po równo między graczy. Karty muszą pozostać zakryte.

Grę rozpoczyna osoba na lewo od rozdającego.

4. **Zorganizuj bal.** Weź 5 kart rund (patrz „Karty rund”, str. 12) i ułóż je zakryte w rzędzie w widocznym miejscu. Jeśli chcesz, możesz samodzielnie wybrać karty, możesz też zrobić to losowo. Kart oznaczonych czarną klepsydrą ⌚ (z ciemniejszym rewersem) najlepiej używać tylko w ostatniej rundzie.
- Uwaga:** Jeśli to Twoja pierwsza gra, zalecamy zacząć od kart rund a, b, c, d oraz e.
- 4a. **Możliwość skrócenia gry:** Jeśli gracze uważają, że standardowe 5 rund zajmuje za dużo czasu, można rozegrać tylko 3 rundy. Kart oznaczonych czarną klepsydrą ⌚ (i z ciemniejszymi rewersami) należy używać tylko w ostatniej rundzie.
5. **Punktacja:** Połóż z boku notes do zapisywania punktów.

Przykładowe przygotowanie rozgrywki dla 4 osób.



Przebieg gry

Gra *Zbuntowane księżniczki* składa się z **5 rund**. Na początku każdej z nich **odwróć odpowiednią kartę rundy i przeczytaj opis jej działania**. Każda z tych kart działa w inny sposób, dlatego poszczególne rundy różnią się od siebie.

Następnie **przekaż osobie po twojej lewej** lub **po twojej prawej stronie** tyle kart, ile wskazuje karta rundy. Wymiana odbywa się równocześnie. Nie wolno ci oglądać kart otrzymanych od innego gracza, zanim nie oddasz swoich!



Przekaż 1 kartę osobie z lewej strony



Przekaż 2 karty osobie z prawej strony



Przekaż po 1 karcie osobom z prawej i lewej strony

Rozpoczyna się gra. Osoba rozpoczynająca grę zagrywa **pierwszą lewą** (patrz „Zagrywanie lew”, str. 7). Grajcie, dopóki macie karty na ręce.

Kiedy wszystkie lewy zostaną rozegrane, runda się kończy, **a gracze zliczają otrzymane propozycje małżeństwa** (patrz „Podliczanie oświadczyng”, str. 10).

PO ZAKOŃCZENIU RUNDY

1. Potasuj karty i ponownie wszystkie je rozdaj po równo pomiędzy graczy.
2. Przywróć wyczerpane moce Księżniczek, odwracając karty Księżniczek awerssem do góry.

3. Odwróć aktualną kartę rundy rewersem do góry. Odkryj kolejną kartę rundy i odczytaj jej działanie.
4. Nową rundę rozpoczyna osoba z najniższym łącznym wynikiem. W przypadku remisu rozpoczyna ten z remisu-jących, kto siedzi jako pierwszy na lewo od osoby, która rozpoczęła ostatnią rundę.

Przebieg rozgrywki

ZAGRYWANIE LEW

Każda osoba musi **zagrać jedną kartę z ręki**, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Jest to tak zwana lewa.



**Karty
Królowych**



**Karty
Książąt**



**Karty
Wróżek**



**Karty
Zwierząt**

Kolor pierwszej zagranej karty nazywany jest kolorem wiodącym i pozostali gracze muszą go przestrzegać (czyli muszą zagrać kartę w tym samym kolorze:    , jeśli taką mają). Osoba, która nie może zagrać karty w tym samym kolorze, może zagrać dowolną inną kartę (jest to tak zwany **renons**).

Lewa rozpoczyna się po zagraniu odkrytej karty przez pierwszą osobę.

Gdy każdy z graczy zagra kartę, rozstrzyga się, kto zwyciężył. **Lewę wygrywa osoba z najwyższą kartą w kolorze wiodącym.** Wygrany bierze wszystkie karty z tej lewy i kładzie je zakryte przed sobą. Tych zakrytych kart żaden z graczy nie może oglądać przed końcem rundy. Osoba, która wzięła lewę, rozpoczyna następną lewę.



UWAGA!

Książęta nie są zaproszeni na bal. **Dlatego nie można rozpocząć lewy (wykładania kart) kartą z zestawu Książąt.** Gdy osoba, która ma renons w kolorze, zagra kartą Księcia (ta zasada nie dotyczy Żaby, ponieważ nie jest to karta z zestawu Książąt), **na bal wkradają się książęta.** Od tej chwili gracze mogą rozpocząć lewy kartą Księcia do końca tej rundy. Jeśli osoba rozpoczynająca ma w ręku tylko karty Książąt, może rozpocząć lewę jedną z nich.

✧ ✧ ✧ BUNTOWNICZKA BALU ✧ ✧ ✧



Jeśli osoba uczestnicząca w grze zbierze wszystkie oświadczenia w rundzie (z kart Książąt i Żaby), zostaje ogłoszona **Buntowniczką Balu** i otrzymuje -10 oświadczeń w tej rundzie (zwykle oświadczenia otrzymane od Książąt i Żab są ignorowane).

Przykład:

W grze 6-osobowej została zagrana karta rundy „Dawno, dawno temu”. Jeśli jeden z graczy zdobędzie wszystkie 12 kart Książąt oraz Żabę, jego wynik w rundzie wyniesie -10, a nie +17.

Niezależnie od tego, jaka runda jest rozgrywana, osoba, która zostaje Buntowniczką Balu, zawsze otrzymuje -10 oświadczeń, nawet jeśli ma inne karty, które mogłyby tę liczbę zwiększyć lub zmniejszyć. Pozostałych graczy nadal obowiązują wszystkie inne specjalne punktacje rund. **W niektórych rundach łatwiej zostać Buntowniczką Balu niż w innych!**

• • ✦ UŻYWANIE MOCY KSIĘŻNICZKI • • ✦

Raz na rundę każda osoba może użyć mocy swojej Księżniczki, (patrz „Karty Księżniczek”, s. 21). Aby to zrobić, przeczytaj opis mocy na głos, wprowadź go w życie, a potem **odwróć kartę Księżniczki rewersem do góry** (moc księżniczki zostaje wyczerpana). Księżniczka odzyskuje moc po zakończeniu rundy.



Jeżeli więcej niż jedna osoba chce użyć mocy swojej Księżniczki, moce te są wykorzystywane w pełni w kolejności, w jakiej gracze zgłaszają chęć ich użycia. W rzadkim przypadku, jeśli więcej niż jedna osoba chce użyć swojej mocy w tym samym czasie i nie jesteście w stanie rozstrzygnąć pierwszeństwa, moce rozpatrujcie w kolejności od osoby pierwszej na lewo od gracza rozpoczynającego lewą i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Jeśli moc twojej Księżniczki anuluje moc Księżniczki innego gracza, nie może zostać użyta w tej lewie (więcej informacji znajdziesz na liście mocy Księżniczek na str. 21).

Wskazówka: W pierwszych rundach możecie pominąć moce Księżniczek, aby nauczyć się podstaw gry.

PODLICZANIE OŚWIADCZYN

Gdy wszyscy zagrają swoje karty i runda dobiegnie końca, nadchodzi pora na podliczenie złożonych oświadczyn. Gracze odwracają wszystkie zakryte karty, które mają przed sobą.

Każda karta Księcia liczy się jako 1 oświadczyń . W kartach Zwierząt kryje się **Żaba** (numer 8). Niesie ona ze sobą wielkie niebezpieczeństwo, ponieważ żaba w rzeczywistości jest zaczarowanym księciem. **Osoba, która ma tę kartę, otrzymuje aż 5 oświadczyn**     .

Na wszystkich kartach oznaczających oświadczyń pod liczbą widnieje symbol . Po podliczeniu oświadczyn zebranych przez graczy zapiszcie je w tabeli wyników.



1. Zbyszek



2. Maciek



3. Ania



6. Michał



5. Kamila



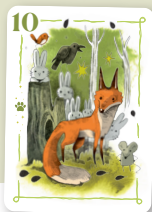
4. Roksana

Przykładowa lewa: W grze, w której bierze udział 6 osób, Zbyszek zagrywa Królową z numerem 3. Od teraz kolorem wiodącym w tej lewie są Królowe, więc każdy musi zagrać taką kartą, jeżeli ją ma. Następny jest Maciek, z siódmką w kolorze Królowych. Ania nie ma Królowych, więc ma re-nons i decyduje się dołożyć Księcia.

O nie! Na bal wkradł się książę! Roksana również ma re-nons w Królowych i dokłada Wrózkę z numerem 9. Kami-la też nie ma Królowych, więc dokłada Zwierzę z numerem 8, czyli Żabę! Na koniec Michał, który nadal ma Królowe, musi dołożyć do koloru i zagrywa Królową z numerem 4.

Maciek wygrywa lewę, ponieważ – chociaż na stół wyłożo-no karty o wyższej wartości – to on ma najwyższą kartę w wiodącym kolorze. Bierze wszystkie karty z lewy. Na ko-niec rundy w tej lewie będzie aż 6 oświadczyń: 1 od Księcia (karta Księcia z numerem 1) i... 5 od Żaby (Zwierzę z numerem 8)!

Następnie Maciek rozpoczyna kolejną lewę Zwierzęciem z dziesiątką. Po otrzymaniu tak wielu oświadczyń rozważa możliwość zоста-nia Buntowniczką Balu, ale w tym celu musi zdobyć wszystkie pozostałe oświadczyń.



• • ✨ KONIEC GRY ✨ • •

Po rozegraniu wszystkich 5 rund bal dobiega końca. Czas pod-sumować wyniki i zobaczyć, które księżniczki wyjdą za mąż, a które się zbuntują. **Zwycięża osoba z najmniejszą liczbą oświadczyń – to ona zbuntuje się skutecznie przeciwko niechcianemu zamążpójściu!**

Remisy są rozstrzygane na korzyść osoby, której nie otrzymała oświadczyn lub otrzymała ich najmniej w większej liczbie rund. Jeśli nadal jest remis, rozegrajcie kolejną rundę *Zbuntowanych księżniczek* z losowo wybraną kartą rundy z czarną klepsydą ⏰, aby wyłonić zwycięzcę (może to być ktoś inny niż wcześniejsi zwycięzcy ex aequo)!

✧ KARTY RUND ✧



Znasz już podstawy gry. Musisz jednak wiedzieć, że każdą rundą rządzi inna karta rundy, która narzuca specjalne reguły, mające pierwszeństwo przed zasadami podstawowymi.

Uwaga: Hierarchia zasad jest następująca: *moce Księżniczek, efekty kart rund, a następnie zasady podstawowe.*

1. Ile kart należy przekazać sąsiadującym graczom na początku każdej rundy i w jakim kierunku?

Przykład: Symbol ♣1♣ na karcie „Aranżowane małżeństwo” oznacza, że przed rozpoczęciem rundy każdy uczestnik gry musi oddać jedną kartę osobie po swojej lewej stronie, a drugą osobie po prawej.



2. Opis unikalnych zmian w grze tylko na czas tej rundy. Przeczytaj głośno tekst karty na początku każdej rundy.



3. **Litera w lewym górnym rogu wskazuje na złożoność zasad dotyczących tej karty** (im dalej w alfabecie, tym bardziej złożone zasady). Do gry można wybrać 5 kart rund lub je wylosować.



4. Karty z ciemnym rewersem (i z symbolem czarnej klepsydry ⌚) są zalecane na czas ostatnich rund, ponieważ mogą spowodować zwrot akcji w grze, co sprawi, że koniec gry będzie bardziej ekscytujący!



**a**

Dawno, dawno temu... Ta runda nie ma specjalnych zasad.

b

Spóźnienie na bal. Po wymianie kart, lecz przed pierwszą lewą każdy z graczy kładzie przed sobą zakrytą kartę z ręki. Gracze powinni położyć tę kartę pod swoją kartą Księżniczki, aby nie pomylić jej z innymi. Karta ta zostanie zagrana w ostatniej lewej rundy zgodnie z normalnymi zasadami. *Śpiąca Królewna i Szeherezada nie mogą używać swoich mocy wobec ostatniej karty w tej rundzie.*

**c**

Magiczna fasola. Każdy z graczy (w tym osoba rozpoczynająca) może zagrać tylko najwyższą lub najniższą kartę w kolorze wiodącym (lub innym, jeśli ma renons).

**d**

Do trzech dam sztuka. Każda karta „3” jest warta –3 oświadczyn. Książę z numerem 3 jest wart –2 oświadczyn. W tej rundzie można uzyskać ujemną liczbę oświadczyn.

**e**

Aranżowane małżeństwo. Jeśli nie masz żadnej lewy na koniec rundy, otrzymujesz 5 oświadczyn oprócz innych oświadczyn z tej rundy.

**f**

Królewski dekret. Najwyższa karta Królowych zawsze wygrywa lewę (Królowe są atutem). Jeśli w lewie jest więcej niż jedna karta Królowej, wygrywa silniejsza.

**g**

Druhna zawsze górą. Lewę wygrywa druga najwyższa karta w kolorze wiodącym. Jeśli wszyscy gracze mają renons, lewę wygrywa gracz rozpoczynający lewę.



h

Na widoku. Po wymianie kart, ale przed pierwszą lewą każdy gracz wybiera jeden z kolorów, które ma na ręce (nie może wybrać koloru, którego nie ma na ręce), i kładzie przed sobą zakryte wszystkie karty w tym kolorze. Gdy wszyscy gracze położą swoje karty przed sobą, odkrywają je jednocześnie. Runda zostanie rozegrana z tymi kartami na widoku. Odkryte karty są nadal częścią ręki każdego gracza i można nimi grać jak zwykle. *Kart na stole nie można uważać za karty losowe, co uniemożliwia **Księżniczce Lodu** i **Szeherezadzie** używanie swoich mocy wobec tych odkrytych kart.* Jeśli gracz otrzyma w trakcie rundy kartę w tym kolorze, pozostaje ona ukryta na ręce gracza.



i

Bal maskowy. Wszyscy z wyjątkiem gracza rozpoczynającego lewą, zagrywają swoje karty, układając je na stół zakryte. Kiedy gracze wybiorą karty, należy je równocześnie odwrócić, aby wyłonić zwycięzcę lewy. Jeżeli swojej mocy używa **Królowna Śnieżka** lub **Calineczka**, musi to zgłosić (ale nie ujawnia wartości zagranej karty). Jeżeli **Mulan** używa swojej mocy, robi to po odkryciu wszystkich kart.



j

Zemsta zwierząt. Na koniec rundy karty Zwierząt również oznaczają 1 oświadczyzny (a Żaba aż 6!).



k

Gorące krzesła. Po każdej rozstrzygniętej lewie wszyscy jednocześnie przekazują zakrytą kartę ze swojej ręki osobie po swojej prawej stronie. Wszystkie moce Księżniczek obowiązujące przed lewą działają dopiero po przekazaniu kart.



**l**

Siostrzeństwo. Lewę wygrywa karta w kolorze wiodącym najdalsza od numeru karty rozpoczynającej. Jeśli wszyscy mają renons, lewą wygrywa karta z wartością najbardziej oddaloną od numeru zagranej karty. W przypadku remisu wygrywa pierwsza karta z najwyższym numerem.

m

Poprawiny. Każdy gracz dowolnie dzieli swoje karty na dwie połowy i jedną z nich odkłada zakrytą pod kartę Księżniczki. Najpierw gra się wszystkimi kartami z ręki, a następnie bierze się do ręki zakryte karty, aby rozegrać drugą połowę rundy. *Moce Księżniczek wpływają tylko na karty na ręce, a nie na te zakryte. Zgodnie z normalnymi zasadami mocy Księżniczki można w tej rundzie użyć tylko raz.*

**n**

Spóźniony na ważną randkę. Każdy gracz zachowuje ostatnie trzy karty na ręce. Są one uznawane za zdobyte karty z wygranej lewy.

o

Prezent ślubny. Przed każdą lewą gracze umieszczają jedną zakrytą kartę ze swojej ręki na stosie, który zostanie przekazany osobie biorącej lewę. Dlatego w tej rundzie jest rozgrywana tylko połowa lew. **Gdy ta karta rundy jest aktywna, gracz nie może uzyskać premii Buntownicza Balu.** Mocy **Śpiącej Królowy** używa się przed położeniem kart na stosie. Jeśli **Alicja** używa swojej mocy po wygraniu lewy, rozdziela ponownie tylko rozpatrzone odkryte karty, pozostawiając zakryte „ślubne karty upominkowe” bez zmian. Następnie lewa jest powtarzana, a **Alicja** rozpoczyna ją dowolną kartą z ręki, z wyjątkiem Księżąt, jeśli

Książęta jeszcze nie wkradli się na bal. Zwycięzca tej powtórzonej lewy otrzymuje teraz wszystkie karty z lewy i karty prezentów ślubnych.

p



Konszachty z Wiedźmą. Po wygraniu lewy zwycięski gracz może wymienić kartę ze swojej ręki na kartę z wygranej właśnie lewy. Wymienioną kartę trzeba pokazać pozostałym graczom. Zabrana z lewy karta nie może być tą, którą sam zagrał. Jeśli **Mulan** wykorzystuje swoją moc i wygrywa lewę, ten gracz może wymienić 2 karty: jedną, która nie była przez niego zagrana w tej rundzie, i jedną zagrana przez siebie dzięki mocy księżniczki **Mulan**.

q



Ciuciubabka. Każdy gracz dowolnie dzieli swoje karty na dwie połowy i jedną z nich odkłada zakrytą pod swoją kartę Księżniczki. Najpierw gra się połową kart z ręki, a następnie oddaje się zakrytą drugą połowę kart osobie po prawej stronie, aby dokończyła nimi rozgrywkę. Moce Księżniczek wpływają tylko na karty na ręce, a nie na zakryte karty. Zgodnie z normalnymi zasadami mocy Księżniczki można w tej rundzie użyć tylko raz.

r



Zatrute jabłko. Podczas tej rundy, jeśli masz renons, wygrywasz lewę zagrana przez ciebie kartą. Jeśli więcej niż jedna osoba ma renons, wygrywa osoba z najsilniejszą kartą. Jeśli jest remis, lewę bierze gracz, który zagrał swoją kartę jako ostatni.

s



Parzyste i nieparzyste. Oprócz dokładania do koloru należy zagrywać karty nieparzyste lub parzyste pasujące do karty, która rozpoczęła lewę. Jeśli nie można zastosować się do tej zasady, dokłada się kartę w obowiązującym kolorze,

ale w przypadku renonsu bierze się pod uwagę, czy zagrana karta jest parzysta, czy nieparzysta. Jeśli **Królewna Śnieżka** używa swojej mocy, zagrywana przez nią karta musi spełniać zasadę parzyste/nieparzyste. Jeżeli **Księżniczka na ziarnku grochu** używa swojej mocy, gracze muszą postępować zgodnie z zasadą parzyste/nieparzyste dla kart z numerem 5 lub mniejszym. To samo dotyczy renonsu. Jeżeli **Mulan** używa swojej mocy, nie musi przestrzegać zasady parzyste/nieparzyste. Początkowa zagrywka **Mulan** musi być zgodna z zasadą parzyste/nieparzyste, ale Księżniczka nie musi jej przestrzegać, gdy używa swojej mocy, by zastąpić pierwszą kartę.



t

Wróżka singielka. Na koniec rundy każda wzięta karta Wróżki liczy się jako -1 oświadczyni. W tej rundzie można uzyskać ujemną liczbę oświadczyni.

u

Księżę zawsze dzwoni dwa razy. Kiedy wszyscy zagrają swoje karty, lewa się nie kończy i każdy wyklada jeszcze jedną kartę zgodnie z zasadami. Kolor wiodący się nie zmienia, nawet jeśli gracz rozpoczynający zagra kartę w innym kolorze (jeśli ma renons w tym, w którym zaczął). Aby określić, kto bierze lewę, należy dodać wartości zagranych kart w kolorze wiodącym. W przypadku remisu wygrywa osoba, która zagrała kartę o najwyższej wartości w kolorze wiodącym. Jeśli tylko jedna z 2 kart jest w wiodącym kolorze, druga karta nie jest uwzględniana. Moce Księżniczki wpływają na obie karty zagrane w tej „podwójnej” lewie. Jeżeli **Kopciuszek** używa swojej mocy, lewę bierze gracz z najmniejszą sumą;



w przypadku remisu, gdy ta moc jest aktywna, wygrywa osoba, która zagrała najsłabszą kartę w kolorze wiodącym. Jeżeli swojej mocy używa **Księżniczka na ziarnku grochu** lub **Calineczka**, dotyczy to obu zagranych kart. Jeżeli **Alicja** używa swojej mocy, zbiera wszystkie zagrane karty i losowo rozdaje po 2 karty każdemu graczowi.



V Przemiana o północy. Wróżki działają jak joker i mogą zastępować każdy typ kart. Można nimi zagrać zawsze, więc jeśli je masz, nie będziesz mieć renonsu. Lewę wygrywa najwyższa karta (z zagranych typu lub Wróżka). W przypadku takich samych najwyższych kart wygrywa gracz, który zagrał kartę pierwszy. Jeśli lewa zostanie rozpoczęta Wróżką, wymaganym kolorem są Wróżki. Jeżeli **Mulan** używa swojej mocy, nie może zastąpić Wróżką karty innego typu, którą zagrała. Jeśli swojej mocy używa **Mała Syrenka** lub **Roszpunka**, rozpoczynający gracz musi użyć koloru, którego wymaga Księżniczka, nawet jeśli sam ma Wróżki. Jeśli ten gracz nie ma żądanego koloru, nie musi zagrywać Wróżki, ponieważ kolor nie został jeszcze wybrany.



W Rzuć bukiet! Każda karta zagrana w nowym kolorze wyznacza nowy kolor wiodący. Przykład: Maciek rozpoczyna Królową. Jeśli Zbyszek nie ma Królowych i zagrywa kartę Zwierzęcia, teraz kolorem wiodącym stają się Zwierzęta i pozostałe osoby muszą zagrać Zwierzę, jeśli je mają. Lewę wygrywa najwyższa karta w ostatnim zagranych kolorze.

X

Do góry nogami. Szóstka każdego typu odwraca hierarchię kart dla tej lewy: 12 będzie kartą naj-słabszą, a 1 najsilniejszą. Stanie się tak tylko w lewie, w której zagrana zostanie karta z „6”, a po każdej następnej karcie z „6” hierarchia zostanie ponownie odwrócona. Jeżeli **Królewna Śnieżka** używa swojej mocy, gdy wartości kart są odwrócone, jej karta, która ma teraz wartość 6 (jeżeli jest z zagrane-go typu), wygrywa lewę. Jeżeli **Mulan** używa swojej mocy, aby włączyć lub wyłączyć kartę o wartości 6, hierarchia lewy jest przeliczana ponownie, aby określić, kto bierze lewę. Jeżeli **Kopciuszek** używa swojej mocy, hierarchia lewy jest odwracana na samym początku, a każdy, kto zagra szóstkę, odwraca ją ponownie.



y

Przerwa na toaletę. Książęta (nie dotyczy Żaby) oznaczają dwa razy więcej oświadczyń, ale nie dla osoby lub osób, które zgromadziły największą liczbę oświadczyń przed tą rundą.



Z

Tańczące królowe. Podczas podliczania oświadczyń każda osoba oddziela Książąt od Królowych zebranych w swoich lewach. Jeśli ktoś ma Księcia i Królową z tym samym numerem, karty te liczy się jako potrójne oświadczyń. Pary Książę–Królowa, których numery są różne, liczą się jako podwójne oświadczyń, a jeśli Książę nie ma do pary Królowej, jego karta liczy się jako 1 oświadczyń (jak zwykle). Królowe bez pary nie liczą się jako oświadczyń.



.. ✨ KARTY KSIĘŻNICZEK ✨ ..

Mocy Księżniczki można użyć **raz na rundę**, gdy karta Księżniczki jest aktywna (leży awersem do góry). **Odwróć kartę Księżniczki rewersem do góry, aby pokazać, że moc została wykorzystana** („wyczerpana”). Szczegółowe zasady dotyczące mocy każdej z Księżniczek są podane poniżej.



Kopciuszek: **Wszystko się zmienia o północy.** Przed rozpoczęciem kolejnej lewy Kopciuszek używa swojej mocy, aby odwrócić hierarchię kart w tej lewie. Teraz najniższa karta to 12, a najwyższa to 1.



Królowna Śnieżka: **Siedmiu krasnoludków.** Zagraj 7 lub niższą kartę jako zero. Jeżeli **Księżniczka na ziarnku grochu** użyła swojej mocy w tej lewie, **Królowna Śnieżka** może zagrać 6 lub 7 i zadeklarować, że liczą się jako zero.



Mała Syrenka: **Hipnotyczny śpiew.** Zdecyduj, jakim kolorem musi zagrać osoba, która rozpoczyna lewę. Jeśli ta osoba nie ma kart w tym kolorze, wymieniaj następne kolory, aż będzie mieć taką kartę. **Mała Syrenka** nie może użyć swojej mocy, jeśli **Księżniczka Lodu** lub **Roszpunka** użyły już w tej lewie swojej mocy wobec rozpoczynającego gracza. **Mała Syrenka** nie może zmuszać rozpoczynającego gracza do zagrania karty Księcia, jeśli Książę nie został jeszcze zagrany w tej rundzie, chyba że rozpoczynający gracz ma tylko karty Książąt.



Pocahontas: Przewodniczka po dziczy. Przed rozpoczęciem lewy wybierasz osobę, która ją rozpocznie. **Pocahontas** nie może używać swojej mocy, jeśli **Mała Syrenka** lub **Roszpunka** użyły już swojej mocy w tej lewie.



Śpiąca Królowna: Wrzecziono losu. Przed lewą każdy gracz (w tym **Śpiąca Królowna**) przekazuje kartę z ręki **Śpiącej Królownie**, aby ją obejrzała (możesz zobaczyć, która karta pochodzi od którego gracza). Zatrzymaj jedną kartę dla siebie, a resztę przekazanych kart rozdaj innym graczom. Ty decydujesz, którą kartę otrzyma każdy z graczy. **Śpiąca Królowna** nie może używać swojej mocy, jeśli **Mała Syrenka**, **Księżniczka Lodu** lub **Roszpunka** użyły już swojej mocy w tej lewie.



Alicja: Szaleństwo i chaos. Zaraz po wzięciu lewy, którą wygrałaś, a w której nie było Żaby, przetasuj wzięte właśnie karty i rozdaj je z powrotem wszystkim graczom na ręce. Jeśli Książęta przedarli się na bal w tej lewie, od tego momentu można nimi zagrywać.



Mulan: Kamuflaż. Zanim lewa zostanie rozstrzygnięta i gdy wszyscy zagrają już swoje karty, możesz zamienić wyłożoną przez siebie kartę na inną w tym samym kolorze. Nie można zamienić Żaby.



Szeherazada: Wymiana na bazarze. Przed rozpoczęciem lewy weź jedną losową kartę z ręki dowolnego gracza. Zamień ją na jedną ze swoich kart (lub oddaj ją z powrotem). **Szeherazada** nie może użyć swojej mocy wobec gracza zagrywającego lewę, jeśli **Księżniczka Lodu**, **Mała Syrenka** lub **Roszpunka** użyły już swojej mocy w tej lewie.



Księżniczka na ziarnku grochu: Jeszcze pięć minut! Przed rozpoczęciem lewy zadeklaruj, że pozostali gracze muszą zagrać kartę o wartości wyższej niż 5, jeśli taką mają (jeśli gracze mają w kolorze wiodącym jedynie karty o niższych wartościach niż 5 – muszą je zagrać). Jeśli Księżęta jeszcze nie wkradli się na bal, a gracz, który będzie rozpoczynał lewę, nie ma innych kart wyższych niż 5 oprócz Księżąt, to może zagrać kartę dowolnego innego typu (5 lub niższą).



Księżniczka Lodu: Zamrażanie. Przed rozpoczęciem lewy weź dwie losowe karty od dowolnego gracza. Oddaj graczowi jedną kartę, a drugą połóż zakrytą przed nim jako tę, którą musi zagrać w tej lewie. Może to być Księżę, nawet jeśli Księżęta jeszcze nie wkradli się na bal. Gracz musi zagrać tę kartę, nawet jeśli nie jest zgodna z kolorem wiodącym karty (lub jakimkolwiek innym warunkiem narzuconym przez moc Księżniczki czy kartę rundy). Jeśli zostanie wybrany Księżę, uznaje się, że Księżęta wkradli się już na bal.



Rospunka: Wspinaczka po włosach.

Rozpoczynający gracz musi zagrać kartę Księcia, nawet jeśli Księżęta jeszcze nie wkradli się na bal. Możesz użyć tej mocy wobec siebie, jeśli rozpoczynasz lewę. Użycie tej mocy nie liczy się jako wkradnięcie się Księcia na bal, więc później nadal nie można rozpoczynać lew kartą Księcia. Jeśli gracz, który ma rozpocząć lewę, nie ma Księżąt, moc Roszpunki uważa się za wyczerpaną, a gracz może zagrać lewę wybraną przez siebie kartą.

Roszpunka nie może użyć swojej mocy, jeśli **Księżniczka Lodu** lub **Mała Syrenka** użyły już swojej mocy podczas tej lewy na graczu rozpoczynającym lewę.



Calineczka: Błogosławiona niewiedza. Możesz zagrać dowolną kartę z wyjątkiem Żaby i Księcia i nie musisz dokładać do koloru, jeśli nie rozpoczynasz lewy. Jeżeli **Księżniczka na ziarnku grochu** użyła swojej mocy w tej rundzie a **Calineczka** ma w tym kolorze kartę (lub karty) o wartości większej niż 5, **Calineczka** może nadal użyć swojej mocy i zagrać inny kolor niż ten, który rozpoczął lewę. **Calineczka** nie może używać swojej mocy, aby zignorować kolor wymagany przez **Małą Syrenkę** lub **Roszpunkę**.



muduko.com

Wydawnictwo Muduko

Podtęże 650, 32-003 Podtęże

Koordinacja projektu: Roksana Hibner

Redaktor nabywający: Michał Friedrich

Tłumaczenie: Marta Duda-Gryc

Korekta: Ewa Popielarz

Skład graficzny: Tatsiana Puchkova

© for the Polish edition Muduko
by Fabryka Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.



Autorzy: Daniel Byrne,

Gerardo Guerrero,

Kevin Peláez, Tirso Virgós

Ilustracje: Alfredo Cáceres

Rozwój gry: Ted Alspach - Bezier Games, Inc.

©Zombi Paella, www.zombipaella.com, 2023.

All rights reserved