

• **Scartare una o più carte** e pescarne altre in sostituzione. Si può procedere in 3 modi diversi:

1- scarta una carta qualsiasi e pescane 1;

2- scarta una coppia di carte uguali e pescane 2;

3- scarta 3 o più carte che sono addendi e risultato di una somma e pescane una stessa quantità.

Ad esempio, se hai un 2, un 3 e un 5, puoi scartare le tre carte e pescarne tre nuove perché $2 + 3 = 5$.

Parimenti, se hai un 1, un 3, un 4 e un 8 puoi scartarle tutte e quattro perché $1 + 3 + 4 = 8$. Quando procedi allo scarto dichiara a voce alta l'operazione che vai ad eseguire.

Ricorda: alla fine di ogni turno, pesca le carte e ricomponi la tua mano di 5.

Fine del gioco

Il primo giocatore che colleziona 5 Principesse o 50 punti (nelle partite in 2 o 3 giocatori), oppure 4 Principesse o 40 punti (nelle partite in 4 o 5 giocatori) è il vincitore e il gioco termina. Il punteggio si ottiene sommando i valori sulle carte delle Principesse risvegliate.

La partita termina anche nel caso in cui finiscano le Principesse al centro del tavolo. Vince chi avrà a quel punto il punteggio più alto.

Variante - Capricci da Principesse



Si possono apportare al gioco le seguenti varianti. Alcune Principesse hanno dei poteri speciali quando si risvegliano.

La **Principessa Rosa**, pur avendo soltanto un valore 5, ha il potere di risvegliare un'altra Principessa. Se trovi la Principessa Rosa



quando la scegli al centro del tavolo, scegli anche un'altra Principessa addormentata e mettile entrambe davanti a te a faccia in su.

Non puoi avere contemporaneamente la **Principessa Cane** e la **Principessa Gatto**, perché vanno d'accordo come cani e gatti! Nel caso in cui tu abbia davanti a te una delle due e risvegli l'altra, devi rimettere quest'ultima al centro del tavolo

con la faccia in giù e il tuo turno termina.

Quesiti da Principesse

♦ **Che si fa se si esaurisce il mazzo?**

Mescola le carte scartate e forma un nuovo mazzo.

♦ **Nel caso della prima variante, se un giocatore porta via la Principessa Rosa ad un avversario usando un Cavaliere, può poi prendere anche un'altra Principessa come nel caso in cui l'avesse svegliata?**

No, la Principessa Rosa ti permette di prendere un'altra Principessa soltanto nel caso in cui lei stessa venga risvegliata dal centro del tavolo. Se fosse stata rimessa al centro del tavolo e poi risvegliata una seconda volta, allora sì che potrebbe risvegliarne un'altra.

♦ **Che si può fare se si dimentica di giocare immediatamente una carta Drago per contrastare un Cavaliere o una carta Bacchetta Magica per opporsi a una Pozione? Si può giocare anche più tardi a propria scelta?**

No, perché hai sfortunatamente sciupato questa tua possibilità.

♦ **Si deve raggiungere esattamente il punteggio senza sfiorare per poter vincere?**

No, puoi anche sfiorarlo.



Distribuito in Italia da: Ghenos Srl
Via L. Montegani 6 - 20141 Milano
info@ghenosgames.com

www.ghenosgames.com



Prodotto su licenza
di Gamewright, divisione
di Ceaco.com

Cocktail Games
2, rue du Hazard
75000 Versailles - Francia
www.cocktailgames.com



RISVEGLIA LE 12 PRINCIPESSIE!

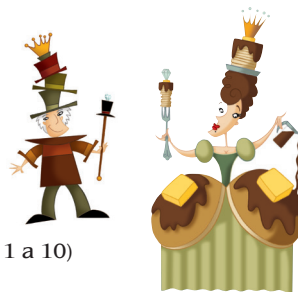
Un gioco di Miranda, Madeleine, Denise e Max Evarts
illustrato da Jimmy Pickering

Da **2 a 5 giocatori**, a partire da **6 anni**

Contenuto

79 carte:

- 12 Principesse
- 8 Principi
- 5 Giullari
- 4 Cavalieri
- 4 Pozioni
- 3 Bacchette Magiche
- 3 Draghi
- 4 per ogni punto (da 1 a 10)



1 regolamento

Scopo del gioco

Essere il primo a:

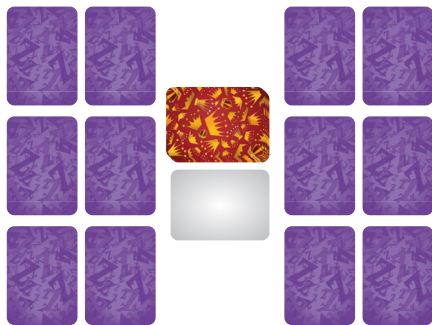
- collezionare 5 Principesse oppure ottenere 50 punti (in 2 e 3 giocatori); *oppure*
- collezionare 4 Principesse oppure ottenere 40 punti (in 4 e 5 giocatori); *oppure*
- ottenere il punteggio più alto nel caso in cui tutte le Principesse siano già state risvegliate.



Preparazione

Se è la prima volta che giochi, familiarizza prima con le diverse carte del mazzo: vedrai che le Principesse hanno valori differenti!

Dividi le carte in 2 pile in base al colore del dorso: viola e rosso. Prendi le 12 carte Principessa (dorso viola), mescolale e posizionale a faccia in giù al centro del tavolo, sistemandole in 4 colonne di 3 carte ciascuna (lascia dello spazio per le carte rosse come nello schema qui sotto). Le principesse partono a faccia in giù: sono addormentate.



Poi, prendi le carte con il dorso rosso e mescolale. Distribuiscine 5 a ciascun giocatore e impila le restanti a faccia in giù in mezzo alle Principesse: questo sarà il mazzo di pesca. Di fianco ci sarà la pila degli scarti dove metterai le carte scartate a faccia in su.

Ogni giocatore prende in mano le 5 carte ricevute senza mostrarle agli altri.

2

Come si gioca

Il giocatore alla sinistra di chi ha distribuito le carte gioca per primo e poi si continua in senso orario. Al proprio turno, ogni giocatore compie una delle azioni (Giocare o Scartare) e poi pesca dal mazzo per avere in mano sempre 5 carte.

• **Giocare una carta Principe, Cavaliere, Pozione o Giullare**



Giocare un Principe per risvegliare una Principessa addormentata. Scarta il tuo Principe, prendi una delle Principesse dal centro del tavolo e mettila davanti a te a faccia in su. Adesso lei è "risvegliata".



Giocare un Cavaliere per rapire ad un avversario una Principessa risvegliata. Scarta il tuo Cavaliere, scegli e prendi una delle Principesse da un avversario e mettila davanti a te a faccia in su.

Draghi: un avversario può contrastare il tuo Cavaliere giocando una carta Drago che ha in mano. Il Drago e il Cavaliere vengono scartati. Tu e l'altro giocatore pescate una carta per ricostituire la vostra mano. Questa azione non stravolge la sequenza del gioco che riprende dal giocatore a sinistra di chi ha giocato il Cavaliere.

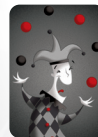


3



Giocare una Pozione per far riaddormentare una Principessa risvegliata da un avversario. Scarta la carta Pozione, prendi una delle Principesse da un avversario e rimettila al centro del tavolo in una delle posizioni libere a faccia in giù. Nota: cerca di ricordare il valore della Principessa e dove è stata riposizionata. Ti potrà essere utile!

Bacchette Magiche: un avversario può contrastare la tua Pozione giocando una carta Bacchetta Magica che ha in mano. La Pozione e la Bacchetta Magica vengono scartate. Tu e l'altro giocatore pescate una carta per ricostituire la vostra mano. Il gioco riprende dal giocatore a sinistra di chi ha giocato la Pozione e non di quello che ha usato la Bacchetta Magica.



Giocare un Giullare e tentare la sorte! Scarta il Giullare e scopri la prima carta del mazzo. Se questa è un Principe, Cavaliere, Drago, Pozione, Bacchetta Magica o Giullare, tienila in mano e rigioca. Se, invece, la carta che scopri ha un valore (da 1 a 10), fai la conta pari al valore indicato a partire da te e procedendo verso sinistra. Il giocatore su cui finisci la conta può risvegliare una Principessa pescandola dal centro del tavolo e prenderla per sé!

4