

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

1- Scarta una carta qualsiasi e pescane una

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 $2 + 3 = 5$.

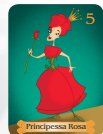
Parimenti, se hai un 1, un 3, un 4 e un 8 puoi scartarle tutte e quattro perché $1 + 3 + 4 = 8$. Quando procedi allo scarto dichiara a voce alta l'operazione che vai ad eseguire.

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

Fine del gioco:

Risulterà vincitore il primo giocatore che collezionerà 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). Il punteggio si ottiene sommando i valori esposti sulle carte delle principesse risvegliate. Nel caso in cui finiscano le principesse collocate al centro del tavolo la partita finisce comunque e vince chi avrà a quel punto il punteggio più alto.

Variante: capricci di 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 nello stesso momento in cui lei

viene scelta al centro del tavolo. Se trovi la Principessa Rosa, scegli anche un'altra principessa addormentata e mettile entrambe davanti a te con la faccia in vista.



Non puoi avere contemporaneamente la Principessa Cane e la Principessa Gatto perché vanno d'accordo come cani e gatti! Ad esempio 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 nascosta e terminare il tuo turno.

Quesiti da principesse:

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

Mischia 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 può prelevare un'altra principessa soltanto nel caso in cui lei stessa venga risvegliata nel centro tavola. Se fosse stata rimessa a centro tavola e poi risvegliata una seconda volta, allora si 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:
Oliphante 2, Via dell'Artigianato, 40
20083 Vigano Certosino Gaggiano (MI)
info@oliphante.eu - www.oliphante.it

Cocktail Games
2, rue du Hazard
F-78000 - Versailles
www.cocktailgames.com

Prodotto su licenza
di Gamewright,
divisione della Ceaco.co



RISVEGLIA LE 12 PRINCIPESSA!

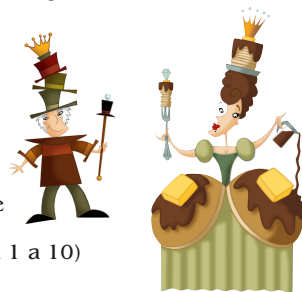
Un gioco di Miranda, Madeleine, Denise e Max Evarts,
illustrato da Jimmy Pickering

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

Materiali:

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:

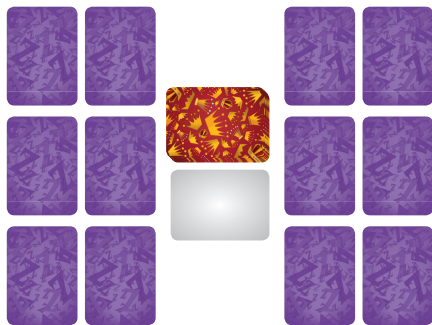
Essere il primo a:

- Collezionare 5 principesse o ottenere 50 punti (in 2 e 3 giocatori); oppure,
- Collezionare 4 principesse o 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:

La prima volta che giochi devi familiarizzare con le diverse carte del mazzo. Vedrai che le principesse hanno valori differenti.

Dividi le carte in 2 pile seguendo il colore del dorso. Mischia le 12 carte principessa (dorso viola) e mettile a faccia nascosta (le belle sono addormentate) al centro del tavolo, sistematle in 4 colonne di 3 carte ciascuna (vedi lo schema qui sotto).



Poi mischia la pila di quelle con il dorso rosso; distribuisce 5 carte con faccia nascosta a ciascun giocatore e impila le restanti con la faccia nascosta in mezzo alle principesse: questo sarà il mazzo. Di fianco ci sarà la pila degli scarti.

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 descritte di seguito e poi pesca dal mazzo per avere in mano sempre 5 carte:



• **Azione: Giocare un principe** per risvegliare una principessa addormentata. Colloca il tuo principe con la faccia visibile sopra la pila degli scarti, prendi una delle principesse dal centro del tavolo e mettila davanti a te con la faccia visibile. Adesso lei è "risvegliata".



• **Azione: Giocare un cavaliere** per rapire una principessa risvegliata ad un avversario. Colloca il cavaliere sulla pila degli scarti, scegli una delle principesse da un avversario e mettila davanti a te con la faccia visibile.



Draghi: un avversario può contrastare il tuo cavaliere giocando una carta drago che ha in mano. Drago e 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.



• **Azione: giocare una pozione** per far riaddormentare una principessa risvegliata da un avversario. Colloca la carta pozione sulla pila degli scarti, prendi una delle principesse da un avversario e rimettila, con la faccia nascosta, al centro del tavolo in una delle postazioni libere. N.B. nei turni successivi cerca di ricordare il valore della principessa e dove è stata ricollocata.



Bacchette magiche: un tuo avversario si può difendere da una pozione giocando immediatamente una carta bacchetta magica in suo possesso. La pozione e la bacchetta magica vengono scartate e i due giocatori pescano una carta per ricostituire la loro mano. Il gioco riprende dal giocatore a sinistra di chi ha giocato la pozione e non di quello che ha usato la bacchetta magica.



• **Azione: Giocare un giullare** e tentare la sorte! Colloca il giullare sul mazzo degli scarti e scopri la prima carta del mazzo. Se questa è una carta di potere (principe, cavaliere, drago, pozione, bacchetta magica o giullare), serbala in mano e rigioca. Se 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 dove finisci la conta può risvegliare una principessa pescandola dal centrotavola e prenderla per sé!

4