

## ПРАВИЛА ИГРЫ

# Спящие королевы 2

8+

2-5  
игроков

20  
минут



### Состав игры



40 числовых карточек  
(по четыре экземпляра от 1 до 10)



12 королей



10 королей



2 памятки хода



10 волшебных  
помощников



1 кубик



6 Диках гномов (+)



5 Введьм-менял (+)



5 Сонных ив (+)



4 Книги чар



6 рыцарей и подставок для них

### Цель игры

Королевы отправляются в путешествие, но по дороге через зачарованный лес они слышат крики о помощи. Короли попали в беду! Спасти их могут только королевы. Но для этого им понадобятся волшебные помощники. И каждой королеве подойдёт только определённый тип помощника.

Жители леса, книги чар, драконы и странствующие рыцари тоже не останутся в стороне.

Первый игрок, спасший необходимое количество королей, станет победителем!

2 игрока — спасите 4 королей  
3-4 игрока — спасите 3 королей  
5 игроков — спасите 2 королей



# Подготовка к игре

- 1 Рассортируйте все карточки на 2 стопки в зависимости от рубашек: **основная колода** и **короли**.



основная колода    короли

- 2 Перемешайте **основную колоду** и положите её **рубашкой вверх** в центре стола. Откройте верхнюю карточку и положите её лицом вверх рядом с колодой, чтобы начать стопку сброса.

**Примечание:** если на карточку есть символ ⚡, замешайте её обратно в колоду и откройте другую карточку. (См. подробнее в разделе «Шаг 2. Разыграйте карты мгновенного действия ⚡» на стр. 4.)

- 3 Перемешайте жетоны **помощников** и разложите их **рубашкой вверх** вокруг основной колоды и стопки сброса.

- 4 В произвольном порядке разложите карточки **королей лицом вверх** вокруг помощников.

- 5 Раздайте каждому игроку по случайному **рыцарю** (вставьте рыцарей в подставки). Остальных рыцарей уберите в коробку. (См. подробнее в разделе «**Рыцари**» на стр. 4.)

**Примечание:** при игре вдвоём не используйте чёрного рыцаря.

- 6 Положите **кубик** и **памятки хода** так, чтобы они были доступны всем игрокам.

- 7 Оставьте достаточно места перед каждым игроком для того, чтобы выкладывать туда карточки. Эта зона будет называться «королевством» каждого игрока.



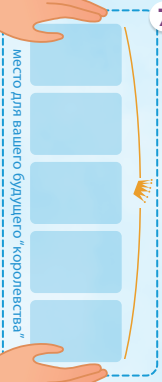
памятки хода



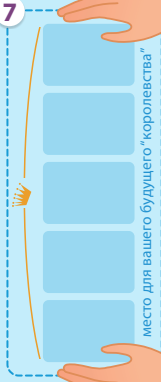
кубик



5



место для вашего будущего "королевства"



место для вашего будущего "королевства"



5



место для вашего будущего "королевства"



5

Пример подготовки к игре для 3 игроков

# Как играть?

Игрок, который последним нашёл что-то потерянное, начинает игру с броска кубика, а далее ход передаётся по часовой стрелке. В свой ход вам предстоит выполнить следующие шаги по порядку:

## Шаг 1. Бросьте кубик и выполните выпавшее действие



## Шаг 2. Разыграйте карточки мгновенного действия



сонная ива



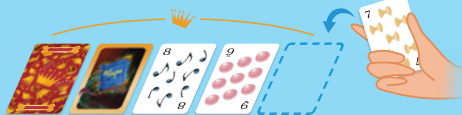
дикий гном



ведьма-меняла

стр. 4

## Шаг 3. Пополните своё королевство



стр. 4

## Шаг 4. Выполните одно или несколько действий с карточками в королевстве:

А.



используйте книгу чар

Б.



разбудите своих королев

В.



позовите помощника

Г.



спасите короля

стр. 5

## Шаг 5. Сбросьте лишние карточки



стр. 6

## Шаг 1. Бросьте кубик и выполните выпавшее действие

Бросьте кубик.

1 2 3

Если вам выпало число, возьмите в руку 1, 2 или 3 карточки соответственно из основной колоды, держите их пока в руке.

**Примечание:** если основная колода закончилась, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду.

**Дракон:** Если вам выпал дракон, выполните следующие действия по порядку:

- Все игроки передают своих рыцарей игроку слева от себя.
- Если перед вами есть спящие королевы, вы можете разбудить одну королеву.
- **Перебросьте кубик.** Если снова выпадает дракон, выполните все эти действия ещё раз.

## Рыцари

Рыцари патрулируют окрестности, чтобы защитить ваше королевство. Каждый рыцарь обладает особыми способностями и помогает игроку, у которого находится.



Увеличьте или уменьшите на единицу число на карточке, чтобы составить равенство.



Если вы выбросили 1, можете перебросить кубик.



Защищает от сонной ивы.



Защищает от ведьмы-менялы.  
(Не используется при игре вдвоём.)



Возьмите на одну карточку больше, чем выпало на кубике.




В конце хода в вашем королевстве может быть до шести карточек.



Когда на кубике выпадает дракон, все игроки передают своих рыцарей игроку слева от себя.

## Шаг 2. Разыграйте карточки мгновенного действия

Среди взятых вами карточек могут встретиться карточки с символом : **сонная ива, дикий гном, ведьма-меняла**. Все такие карточки нужно разыграть в шаге 2. Вы можете разыгрывать их в удобном для вас порядке. Одинаковые карточки мгновенного действия не считаются одной карточкой и разыгрываются по отдельности. Положите разыгранную карточку(-ы) в стопку сброса.

### Карточки мгновенного действия



#### Сонная ива

Сонные ивы растут по всему лесу и навевают дрему на всех королей у одного из игроков! Если вам досталась сонная ива, вы **должны** погрузить в сон **всех** ваших бодрствующих королей (*переверните их рубашкой вверх*). Если у вас нет таких королей или ваше королевство защищает белый рыцарь, то дуновением ветра эффект сонной ивы **переносится на королей следующего игрока** (по часовой стрелке), **чьи королевы не спят!** Если ни у одного игрока таких королей нет, ничего не происходит.


**Примечание:** уснувшая королева не может спасти короля. Вы можете **разбудить одну** из своих королев, выбросив дракона на кубике (шаг 1), или **всех своих королев** разом, сбросив 2 одинаковые числовые карты (шаг 4).

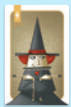


#### Дикий гном

Волшебный гном бродит по лесу и наделяет особыми способностями игроков, которым повезло его повстречать! Если вы открываете карточку дикого гнома, **бросьте кубик ещё раз**, чтобы узнать, какой способностью вам предстоит тут же воспользоваться, если это возможно:

- 1 Возьмите одного из закрытых помощников.
- 2 Заберите любую карточку из королевства другого игрока. (Кроме помощников и королей.)

- 3 Возьмите карточку королевы из стопки сброса.
-  Поменяйте местами любых 2 рыцарей, участвующих в игре.



#### Ведьма-меняла

Хитрая ведьма-меняла неожиданно выскакивает из кустов и помогает вам поменять **любую** карточку в своём королевстве (число, книгу чар или королеву — спящую или нет) на **любую** карточку в королевстве другого игрока. Она позволяет также поменяться помощниками, если у другого игрока есть помощник для обмена. Если вы не можете (или не хотите) воспользоваться способностью ведьмы-менялы, просто сбросьте её.

## Шаг 3. Пополните своё королевство

**Выложите** оставшиеся у вас в руках **карточки лицом вверх перед собой**. Эти карточки будут составлять ваше «королевство».

В королевстве могут быть числовые карточки, книги чар и королевы.



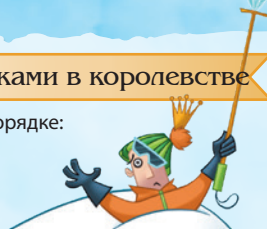


## Шаг 4. Выполните одно или несколько действий с карточками в королевстве

Выполните любое количество действий из описанных ниже в удобном вам порядке:

- А. ИСПОЛЬЗУЙТЕ КНИГУ ЧАР  
Б. РАЗБУДИТЕ СВОИХ КОРОЛЕВ

- В. ПОЗОВИТЕ ПОМОЩНИКА  
Г. СПАСИТЕ КОРОЛЯ



### А. ИСПОЛЬЗУЙТЕ КНИГУ ЧАР



Вы можете использовать книгу чар, чтобы просмотреть стопку сброса, выбрать одну числовую карточку и добавить её в своё королевство. Сбросьте книгу чар после использования.

**Примечания:**

- Вы можете сохранить книгу чар для следующих ходов, а также иметь более одной книги чар в королевстве.
- Вы можете просмотреть стопку сброса до того, как решите, использовать ли книгу чар.

### Б. РАЗБУДИТЕ СВОИХ КОРОЛЕВ

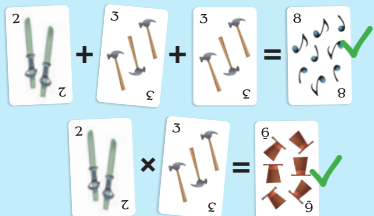
Сбросьте пару одинаковых числовых карточек, чтобы разбудить всех своих спящих королев.

### В. ПОЗОВИТЕ ПОМОЩНИКА

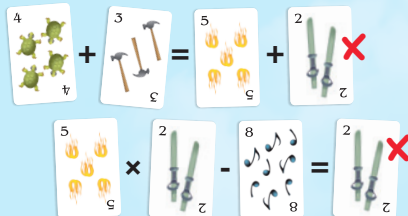
В королевских лесах обитает множество волшебных созданий. В распоряжении каждого животного есть инструмент, помогающий королевам спасать королей. Чтобы призвать помощника, вам нужно **составить равенство** из числовых карточек в вашем королевстве. Вы можете использовать **любое сочетание** числовых карточек и **любое** арифметическое действие (сложение, вычитание, умножение, деление), соблюдая следующие правила:

- В одном равенстве можно использовать только один тип арифметического действия (+, −, × или ÷).
- Арифметические действия могут быть только с одной стороны равенства.

**МОЖНО**



**НЕЛЬЗЯ**



Составив равенство, сбросьте все использованные числовые карточки, затем выберите **одного из закрытых помощников** и положите его (**лицом вверх**) рядом со своим королевством.

**Примечания:**

- У вас может быть больше одного помощника.
- Если в центре стола не осталось закрытых помощников, перемешайте всех открытых помощников (лежащих там лицом вверх), и вновь разложите их рубашкой вверх.

### Г. СПАСИТЕ КОРОЛЯ

Королевы в вашем королевстве готовы спасать королей, если только они не заснули под воздействием сонной ивы. В левом верхнем углу каждой карточки королевы есть символ, подсказывающий, какой тип помощника ей нужен для спасения короля.



**Примечание:**

Швейцарский морж — самый могущественный помощник, его можно использовать с любой королевой.



Если в вашем королевстве есть **королева и помощник с одинаковым символом в левом верхнем углу**, вы можете спасти короля. Для этого выполните следующие шаги:

- 1 Спасите короля: возьмите любую карточку короля из центра стола и положите её рядом со своим королевством.
- 2 Поблагодарите помощника и отправьте его обратно в лес: положите его жетон **лицом вверх** рядом с остальными помощниками в центре стола. **Внимание:** открытые жетоны нельзя забирать при выборе помощника.
- 3 Королеве, спасшей короля, требуется отдых: положите карточку королевы в стопку сброса.

**Помните:** *спасённого короля нельзя забрать из вашего королевства.*

## Шаг 5. Сбросьте лишние карточки

Проверьте, сколько карточек осталось перед вами в королевстве. В конце хода у вас может оставаться не более пяти карточек. Если у вас больше 5 карточек, сбросьте лишние по своему выбору.

**Примечание:** *помощники и спасённые короли в подсчёте не участвуют!*



Игра заканчивается сразу же, как только одному из игроков удаётся спасти нужное количество королей:

**2 игрока — 4 короля | 3-4 игрока — 3 короля | 5 игроков — 2 короля**

## Пара слов от «Gamewright»

*Как вы, возможно, уже знаете, «Спящие королевы» — одна из наших любимых игр. Игра, придуманная тогда ещё шестилетней Мирандой Эвартс (и её семьёй) и впервые изданная в 2005 году, стала мировым бестселлером. Поэтому, когда мы услышали, что во время пандемии семья Эвартсов придумала продолжение, мы были в знатном предвкушении! Полная как уже знакомых, так и новых элементов, включая новых забавных персонажей (привет помощникам!) и украшенная очаровательными иллюстрациями Джимми Пикеринга, эта игра, мы надеемся, станет для вас достойным приемником первой части!*

© Каролина Фернандес



(слева направо)  
Стивен, Макс, Дениз, Мадлейн, Майло, Миранда

Авторы игры: Дениз Эвартс и её семья  
Иллюстрации: Джимми Пикеринг, Ирина Печенкина  
Редактор проекта и перевод: Мария Кравченко  
Вёрстка: Анна Медведева  
Технолог: Юрий Хмелевской  
**Особая благодарность выражается**  
Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.



Издано по лицензии Gamewright,  
подразделения Ceaco, Inc.  
70 Bridge Street  
Newton, MA 02458  
[jester@gamewright.com](mailto:jester@gamewright.com)  
[www.gamewright.com](http://www.gamewright.com)



**Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» [www.LifeStyleLtd.ru](http://www.LifeStyleLtd.ru)**

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр? Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов! Подробности на сайте <http://lifestyleltd.ru/authors/>

