

# Sleeping Queens™

2-5 Giocatori  
da 7 anni in su

A Royally  
Rousing Card Game

## Regolamento

### Contenuto

79 carte  
12 Regine  
8 Re  
5 Jesters  
4 Cavalieri  
4 Pozioni  
3 Bastoni  
3 Draghi  
4 di ogni numero da 1 a 10

### Scopo del Gioco

Lo scopo del gioco è quello di essere il primo giocatore a:

- Raccogliere 5 regine o avere 50 punti in un 2-3 giocatori, o
- Raccogliere 4 regine o avere 40 punti in un 4-5 giocatori, o
- Avere il maggior numero di punti quando tutte le regine sono state risvegliate

### Preparazione

La prima volta che si gioca, osservare le carte per acquisire familiarità.

Si noti che ogni regina ha un valore diverso, e che ci sono anche Re, Cavalieri, Draghi, Giullari, Pozioni sonnifero, Bacchette Magiche e carte numerate da 1 a 10.

Separa le carte in due mazzi, dorso verde e dorso rosso.

Mischiare le 12 carte regina (dorso verde) e metterle a faccia in giù (addormentate) al centro dell'area di gioco in quattro file di tre.



Poi si meschia il mazzo rosso e si distribuiscono cinque carte ad ogni giocatore, posizionando le carte rimanenti a faccia in giù in un mazzo al centro delle regine. (I giocatori potranno scartare carte su una pila a faccia in su accanto al mazzo.)

Guarda le tue carte, ma tienile segrete agli avversari.

### Come si gioca

Il giocatore alla sinistra del mazziere gioca per primo e si continua in senso orario.

Nel tuo turno, fai una delle seguenti azioni, poi pesca una carta:

**Gioca un Re** per risvegliare una regina addormentata al centro dell'area di gioco.

Metti il tuo re a faccia in su nella pila degli scarti, quindi scegli qualsiasi regina dalla zona centrale e mettila a faccia in su davanti a te in modo che tutti i giocatori possono vederla. Ora è "sveglia".

Se sei fortunato e svegli la **Regina di Rose**, puoi immediatamente svegliare un'altra regina addormentata.



**Gioca un Cavaliere** per rubare a uno qualsiasi dei tuoi avversari una regina sveglia. Posiziona il cavaliere nella pila degli scarti, quindi scegli una delle regine dei tuoi avversari e mettila a faccia in su di fronte a te.

**Draghi:** Il tuo avversario può fermare la tua carta cavaliere giocando una carta Drago dalla suo mano. Le due carte, drago e cavaliere, vanno messe nella pila degli scarti e i giocatori pescano una nuova carta. Il gioco continua a sinistra del giocatore che ha giocato la carta Cavaliere.



Gioca una carta di **Pozione sonnifero** per rimettere a dormire una regina risvegliata da uno dei tuoi avversari. Posizionare la carta Pozione nella pila degli scarti, quindi seleziona una delle regine dei tuoi avversari e mettila a faccia in giù in qualsiasi spazio libero tra le altre regine addormentate. (Suggerimento: cerca di ricordale il valore della regina e dove l'hai collocata per per svegliarla nei turni successivi)



**Bacchetta magica:** Il tuo avversario può fermare la tua carta Pozione giocando una carta Bacchetta magica dalla suo mano. Le due carte, Pozione e Bacchetta magica, vanno messe nella pila degli scarti e i giocatori pescano una nuova carta. Il gioco continua a sinistra del giocatore che ha giocato la carta Pozione.



Giocando una carta **Giullare** si può avere una possibilità in più. Posizionare la carta Giullare a faccia in su nella pila degli scarti, quindi girare la prima carta del mazzo.

- Se la carta rivelata non è una carta con numero e quindi, Re, Cavaliere, Drago, Pozione, Bacchetta o Giullare, si aggiunge alla propria mano e si fa un altro turno di gioco.

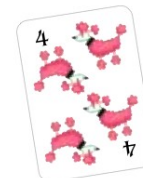
- Se è una carta numero, a partire da voi e continuando a sinistra, si contano i giocatori seguendo il valore della carta. L'ultimo giocatore contato può svegliare e mettere davanti a sé una regina addormentata.



### Eliminare una o più carte per pescare nuove carte.

Esistono tre modi diversi si può fare questo:

1. Scartare una singola carta di qualsiasi tipo e pescare una carta, oppure
2. Scartare una coppia di carte dello stesso valore e pescare due carte, oppure
3. Scartare tre o più carte che, sommate, danno una combinazione e pescare tre o più carte in sostituzione.



Per Esempio: Se si dispone di numeri 2, 3 e 5, è possibile scartare tutte e tre le carte  $2 + 3 = 5$ . Oppure se si dispone di un 2, 3, 4 e un 9 si possono scartare tutte e 4 perché  $2 + 3 + 4 = 9$ .

Assicurati di annunciare la combinazione ad alta voce quando scarti. Non è possibile scartare un tris di carte uguali. Da tre carte in su lo scarto è consentito solo se viene composta una somma.



### ATTENZIONE:

Alla fine di ogni turno è necessario pescare abbastanza carte in modo da averne da averne sempre 5 in mano

### Speciali poteri delle Regine

Alcune regine hanno dei poteri speciali, quando vengono svegliate  
a) La Regina delle Rose vale solo 5 punti, ma ha lo speciale potere di svegliare immediatamente un'altra regina. Se si trova la Regina delle Rose si può svegliare un'altra regina. Si mettono entrambe a faccia scoperta davanti a voi.



b) Non si può tenere contemporaneamente la Regina dei Gatti e la Regina dei Cani perchè sono come cane e gatto. Ad esempio: se hai la Regina dei gatti e poi svegli la Regina dei cani è necessario rimetterla al centro del tavolo e termina il tuo turno.



### **Fine del Gioco**

Il primo giocatore che raccoglie

5 regine o 50 punti in 2-3 giocatori,

oppure

4 regine o 40 punti in 4-5 giocatori vince.

I punti vengono conteggiati sommando il valore dei numeri presenti su ogni regina risvegliata, via via che si svegliano le regine. In alternativa, il gioco termina quando non ci sono più regine addormentate, in questo caso chi ha più punti vince.

### **Domande frequenti**

D: E se il mazzo si esaurisce?

R: Rimescola la pila degli scarti e forma un nuovo mazzo.

D: Se un giocatore ruba la Regina delle Rose ad un avversario con un cavaliere, lui può anche prendere un'altra regina, come quando la Regina delle Rose è risvegliata?

R: No, la Regina delle Rose ha il potere di risvegliare un'altra regina solo quando viene svegliata dal centro del gioco.

D: Cosa succede se si dimentica di giocare immediatamente una carta Drago per fermare un Cavaliere o una carta Bacchetta magica per fermare una pozione? Posso giocarla un po più tardi?

R: No, purtroppo hai perso la tua occasione.

D: Per vincere bisogna fare esattamente il punteggio previsto?

R: No, si può andare oltre.

Nota: La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto ai giocatori di lingua italiana per comprendere le regole del gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dai legittimi proprietari.



**Associazione**  
**GIOCOVUNQUE**

[www.giocovunque.it](http://www.giocovunque.it)