

ПРАВИЛА ИГРЫ

СПЯЩИЕ КОРОЛИ



Happy
CAMPER



Обратите внимание: мелкий шрифт. Для прочтения правил может понадобиться взрослый игрок.



ОДЕЯЛО С ПЛЕЧ!

Королевам предстоит выручать своих королей, ведь под влиянием сонных чар все они уснули, причём в очень неожиданных местах! Кто же будет решать самые важные государственные вопросы? Вместе с командой других персонажей помогите королевам как можно скорее пробудить ото сна всех королей звонкими колокольчиками-кубиками!



КОМПОНЕНТЫ



- **4 колоды игроков по 14 карточек** (с рубашками зелёного, жёлтого, фиолетового и синего цветов)
- **1 общая колода из 36 карточек** (с рубашками красного цвета)
- **3 кубика**
- **Правила игры**



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Первым среди игроков избавиться от всех карточек королей (с цифрами от 1 до 12) в своей руке.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Если это ваша первая партия, перед началом игры изучите различные типы карточек на стр. 6-7.



- 1 Разделите карточки по цветам рубашек на пять колод. Четыре из них – одинаковые колоды игроков, а пятая – общая колода.

Состав колоды игрока:

- 12 карточек королей (от 1 до 12);
- 2 специальные карточки:
 - 1 карточка «Шут»;
 - 1 карточка «Рыцарь».

Состав общей колоды:

- 12 карточек королей (от 1 до 12);
- 24 специальные карточки:
 - 4 карточки «Шут»;
 - 4 карточки «Рыцарь»;
 - 8 карточек «Дракон»;
 - 8 карточек «Будильники».



- 2 Каждый участник должен выбрать одну из четырёх колод игроков и взять её в свою руку, расположив карточки королей в порядке возрастания чисел (от 1 до 12).

! Примечание для маленьких игроков: если карточки тяжело держать в руке, просто разместите их на столе перед собой.

Неиспользованные колоды игроков можно убрать обратно в коробку.

- 3 Перемешайте общую колоду и поместите её рубашкой вверх на стол так, чтобы всем было легко до неё дотянуться – из общей колоды вы будете брать новые карточки в процессе игры. Оставьте поблизости место для стопки сброса.

- 4 Положите три кубика на стол так, чтобы всем игрокам было удобно их брать.

Готово! Поспешим же будить королей!





ХОД ИГРЫ

Игрок, который проснулся сегодня позже всех, ходит первым. Далее ход передаётся по часовой стрелке.

В свой ход выполните **одно** из двух действий:

- 1 Бросьте кубики и попытайтесь разбудить королей
- 2 Совершите переворот

ИЛИ



1 БРОСИТЬ КУБИКИ



Бросьте один, два или все три кубика. Разбудите королей, сбросив из своей руки карточки, числа на которых совпадают с числами на кубиках (на каждом по отдельности или на двух/трёх в сумме).

Пример: в свой ход Аня решила бросить все три кубика, и на них выпали числа 1, 3 и 5. Аня может сбросить до трёх карточек из своей руки, используя числа кубиков разными способами.

Она имеет возможность:

Сбросить три карточки, используя каждый из кубиков по отдельности.



Сбросить две карточки, сложив значения двух кубиков и используя третий кубик отдельно.



Сбросить одну карточку, сложив все три значения кубиков.



! Примечание: значения кубиков можно только складывать, но не вычитать друг из друга.

НЕ ЗЕВАЙ!

Хорошенько подумайте, прежде чем решить, сколько кубиков вы хотите бросить, ведь за каждый неиспользованный кубик вам придётся взять по одной карточке из колоды!



Пример: на кубиках Юли выпали числа 3, 4 и 1. Сложив 3 и 4, Юля смогла разбудить короля с цифрой 7, сбросив его карточку, а вот короля с цифрой 1 у неё нет, поэтому она вынуждена взять дополнительную карточку из колоды.



! Примечание: если вы должны взять дополнительную карточку, а колода пуста, перемешайте стопку сброса и сформируйте из неё новую колоду.

★ УЛЫБКА УДАЧИ

Если на всех ваших кубиках выпали одинаковые числа, вам крупно повезло!

Если вы бросали **два кубика**, ваши соперники должны взять **по одной карточке** из колоды.

Если вы бросали **три кубика**, ваши соперники должны взять **по две карточки** из колоды.

• После того как все взяли карточки, игрок, бросивший кубики, продолжает свой ход, как обычно.

2 СОВЕРШИТЬ ПЕРЕВОРОТ

Вместо броска кубиков в свой ход вы можете выбрать соперника и отдать ему одну из своих карточек. Взамен вам придётся взять две новые карточки из колоды. Сыграют ли эти карточки вам на руку? Кто знает!



КОНЕЦ ИГРЫ

Побеждает игрок, который первым избавился от всех своих карточек королей. Если двум игрокам удалось одновременно сбросить последние карточки, эти игроки делят победу.

! Примечание: если игрок сбросил свою последнюю карточку короля, но при этом:

- ◆ не использовал все значения кубиков **И/ИЛИ**
- ◆ у него в руке остались специальные карты «Шут», «Рыцарь», «Дракон» или «Будильники», он все равно объявляется победителем.



ОБЗОР КАРТОЧЕК



КОРОЛИ

Числа 1-12 обозначают номера королей в вашей руке. Сбрасывая карточку короля с определённым номером, вы будите его. Разбудите всех королей, чтобы выиграть!



СПЕЦИАЛЬНЫЕ КАРТОЧКИ



ШУТ

Используйте карточку «Шут» вместо карточки короля с любым номером.

Эту карточку:

- нельзя использовать в качестве другой специальной карточки;
- можно применить для сложения или вычитания при использовании карточки «Рыцарь» (см. далее);
- нельзя использовать, чтобы сделать ставку при использовании карточки «Будильники» (см. далее).



РЫЦАРЬ

Используйте карточку «Рыцарь», чтобы сложить значения двух карточек королей или вычесть их друг из друга.

Пример: на кубиках Ани в сумме выпало 7. У неё есть карточки королей 4 и 11, поэтому она решает использовать карточку «Рыцарь», чтобы вычесть 4 из 11 и получить нужное число. После этого Аня сбрасывает все три карточки (4, 11 и карточку «Рыцарь»).

$$2 + 5 = 7$$



Примечание: вы можете использовать более одной карточки «Рыцарь» за один ход, но только для разных операций сложения или вычитания.

Пример: на кубиках Васи выпали три тройки. Вася решает сложить карточки 5 и 1 с помощью одной карточки «Рыцарь» и вычесть 3 из 6, использовав вторую, и таким образом избавиться сразу от шести карточек за один ход!

$$3 + 3 = 6$$



$$3 = 3$$





ДРАКОН

Дракон даст вам возможность присоединиться к ходу другого игрока. Чтобы использовать эту карточку, положите её перед собой лицом вверх и скажите **«дракон» до того, как другой игрок бросит кубики.**

Вы можете сбросить свои карточки в соответствии с числами, выпавшими на кубиках, как во время обычного хода. При этом штраф за неиспользованные кубики на вас не распространяется (вам не нужно добирать карточки из колоды).

Сбросьте карточку «Дракон» вне зависимости от того, удалось вам разбудить королей или нет.



БУДИЛЬНИКИ

Если вы получили эту карточку, сразу же разыграйте её. (Если вы получили её во время хода другого игрока, дождитесь, когда он закончит, а затем разыграйте её.)

Чтобы разыграть карточку «Будильники», положите её на стол лицом вверх и скажите: **«Ваши ставки, господа!»**

После этого каждый игрок должен сделать ставку – выложить на стол карточку короля от 2 до 12 со значением, которое, по его мнению, может быть суммой чисел двух кубиков.

Затем игрок, который использовал карточку «Будильники», должен бросить два кубика. Все игроки, которые угадали сумму чисел, сбрасывают выложенные карточки. Остальные игроки забирают свои карточки обратно в руку.



Если у игрока в руке только карточка короля под номером 1, этот игрок не делает свою ставку.



Вы не можете использовать карточку «Шут», чтобы сделать ставку.



Если несколько игроков получили карточки «Будильники» одновременно, разыграйте их все по очереди по направлению хода.

Сбросьте карточку «Будильники». После этого игроки ходят по очереди, как обычно.



Карточки «Дракон» и «Будильники» присутствуют только в общей игровой колоде.



СОЛО-РЕЖИМ



Если вашему королевскому высочеству хочется играть прямо сейчас, а подходящей компании нет, вы можете разбудить королей самостоятельно в соло-режиме, посоревновавшись с соседним тридесатым королевством!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Избавиться от всех карточек королей раньше тридесатого королевства.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Возьмите одну из колод игроков целиком и добавьте к ней одну карточку «Рыцарь» из другой колоды игрока или общей игровой колоды. Это ваши карточки.

Выложите перед собой лицом вверх карточки тридесатого королевства:

- 6 случайных карточек королей;
- 1 карточку «Шут»;
- 2 карточки «Рыцарь».

Объедините все оставшиеся карточки (общей колоды и колод игроков) в новую общую колоду.

ХОД ИГРЫ

В соло-режиме вы по очереди совершаете ходы за себя и королевство.

Игра проходит по обычным правилам со следующими изменениями:

- Во время хода королевства бросайте только два кубика. Королевству не нужно добавлять дополнительные карточки за неиспользованные кубики.
- В соло-режиме невозможно совершить переворот.
- При использовании карточки «Будильники» делайте ставки и за себя, и за королевство.

! Примечание: используйте самые эффективные ходы, когда играете за королевство!

Авторы игры: Карл и Джулия Арчер | Иллюстратор: Елизавета Посполит
Редактор: Маргарита Наташина | Корректор: Мария Кравченко | Вёрстка: Анна Медведева
Руководитель редакции: Анастасия Дурова | Технолог: Юрий Хмелевской
Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» 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 www.lifestyleltd.ru/authors

Лицензировано с разрешения Three Archers, LLC. © 2024. Все права защищены.

Издано по лицензии Happy Camper, LLC. © 2024. 160 Alewife Brook Parkway #1006, Cambridge, MA 02138, USA