

Cázaóó HERCEGNŐK

Játékszabály



Hófehérke, Csipkerózsika, Hamupipőke és sok más mesebeli hercegnő egy ötnapos bált tartanak. A Szőke Hercegek, akik nem lettek meghívva, megpróbálnak beszökni a bálba, hogy megkérjék az ifjú leányok kezét. Minthogy szabad és független hercegnők vagytok, szeretnétek elkerülni a lánykéréseket.
Kinek sikerül legügyesebben elkerülni a hercegeket?

A játéktervezők köszönetnyilvánítása

Köszönjük mindenkinek, akik türelmükkel és ötleteikkel segítettek a játék létrejöttében. Különösen Adriánnak és Juliánnak, valamint családjainknak és barátainknak!

Készítők

Játéktervezők: Daniel Byrne
Gerardo Guerrero
Kevin Peláez
Tirso Virgós

Fejlesztő: Ted Alspach
Bezier Games, Inc

Illusztrátor: Alfredo Cáceres

Szerkesztő: Enric Aguilar

Grafikus: Pau Urios

A magyar kiadás munkatársai: Bence Domonkos
Hajnal Gábor
Horváth Lajos
Nagy Levente
Vágó I. Dániel



• • • Tartozékok • • •



12 királynő ♀ (1-től 12-ig)



12 tündér ✨ (1-től 12-ig)



12 állat 🐾 (1-től 12-ig, benne a 8-as kártyával, a békával)



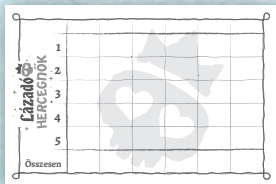
12 herceg 🗡️ (1-től 12-ig)



26 fordulókártya



12 hercegnő



1 pontozófüzet



12 üres hercegnőkártya
(amikre saját képességeket írhattok)

Előkészületek

1. **Hozzatok létre egy paklit** a 4 szín (királynő ♀, tündér ✨, állat 🐾, herceg 👤) kártyáiból.

A pakli felépítése a játékosok számától függően változik.

Példa a tündér ✨ színnel:



3 játékos esetén az 1-es, 11-es és 12-es kártyákat hagyjátok a dobozban.

4–5 játékos esetén a 11-es és 12-es kártyákat hagyjátok a dobozban.

6 játékos esetén használjátok az összes kártyát.

2. **Osszátok szét a kártyákat.** A játékoszámnak megfelelően kiválogatott kártyákat keverjétek össze, majd osszátok szét egyenlően a játékosok között, képpel lefelé.

3. **Válasszatok hercegnőt.** Ha még nem játszottatok ütésvivős kártyajátékkal, nyugodtan hagyjátok ki ezt a lépést, és csak a második játéktól kezdve használjátok a hercegnőket.

Minden játékos **válasszon** egyet a **hercegnők** közül (vagy osszatok véletlenszerűen), majd tegye maga elé képpel felfelé (**ébre vannak**). Minden hercegnőnek van egy **különleges képessége** (18. oldal).

4. **Válasszatok kezdőjátékost.** Az lesz a kezdőjátékos (az első hívó), aki legutóbb járt esküvőn (vagy sorsoljatok).



5. **Válasszatok 5 fordulókártyát** (vagy húzzatok véletlenszerűen), majd tegyétek ezeket **képpel lefelé egy sorba** egy jól látható helyre. A sorrendjüket eldönthetitek vagy lehet véletlenszerű is. **Legfeljebb 1 fekete homokórával** ⌛ jelölt fordulókártyát használjatok, és ez esetben az legyen az utolsó kártya a sorban.

Az első játékra a következő fordulókártyákat javasoljuk ebben a sorrendben: **a** *Egyszer volt, hol nem volt...* **i** *Álarcosbál*
g *Te leszel a következő!* **f** *Királynői rendelet* **e** ⌛ *Elrendezett házasság*

6. **Tegyétek a pontozófüzetet** és egy ceruzát a játéktérület mellé.

Kezdődhet a játék!

✧ ✧ ✧ A játék célja ✧ ✧ ✧

Minden játékos **minél kevesebb lánykérést** ♠ szeretne összegyűjteni az 5 forduló alatt, ezért nem szeretné elvinni a hercegeket ♠, illetve a békát 🐾 az ütései során.

✧ ✧ ✧ A játék menete ✧ ✧ ✧

Egy forduló menete

1. **Fordulókártya.** Fordítsátok képpel felfelé a soron következő fordulókártyát, és **olvassátok fel** a hatását **a játékszabályból** (12. oldal). A kártyákon csak rövid összefoglaló van. Így minden forduló szabályai kicsit el fognak térni.
2. **Kártyák átadása.** Minden fordulókártyán jelezve van, hogy hány kártyátokat kell **kiválasztanotok és átadnotok** más játékosoknak (11. oldal).
3. **Hívás.** A kezdőjátékos (**hívó**) kijátszik egy kártyát, ezzel elindítva az első **kört**. Miután minden kört lejátszottatok, és elfogytak a kártyáitok, vége a fordulónak.

A forduló vége:

- **Számoljátok össze**, mennyi **lánykérést** gyűjtöttetek az ütéseitekkel (9. oldal).
- **Ébresszétek fel** az alvó hercegnőket (18. oldal).
- **Keverjétek újra** a paklit, és osszátok ki újra egyenlően a kártyákat.
- Kezdjétek el **a következő fordulót**. Az lesz a **hívó**, aki az utolsó ütést **elvitte**.

Egy kör menete

A **hívó** kijátszik egy **kártyát** a kezéből. A kártya színe lesz a **hívószín**. Herceget  nem lehet hívni, amíg a hercegek **be nem lógnak a bálba** (lásd később). A tőle balra ülő játékosnak a **hívószínnel megegyező színű kártyát** kell **kijátszania**. Ha nincs ilyenje (**színhiány**), akkor tetszőleges színű kártyát játszhat ki – akár herceget is. Majd a tőle balra ülő játékos következik, és így tovább, míg minden játékos ki nem játszott egy kártyát. A hívószínből a legmagasabb értékű kártyát kijátszó játékos **viszi az ütést**. Begyűjti az összes kijátszott kártyát, és képpel lefelé maga elé helyezi. A forduló végéig (lánykérések összeházasolása) egyik játékos sem nézheti meg ezeket a kártyákat. Az ütést elvivő játékos lesz a következő hívó.

A hercegek belógnak a bálba

Ha egy játékos **színhiány** miatt már **játszott ki herceget**, onnantól ebben a fordulóban **már lehet herceget is hívni**. Abban az esetben, ha a hívónak kizárólag hercegek vannak a kezében, hívhat herceget (akik ezzel be is lógtak a bálba).





1. Kinga



2. Dani



3. Erika



4. Gergő



5. Tomi



6. Reni

Példa egy körre: Kinga a **3-as királynővel** ♠ kezdi a kört. Így a hívószín a királynő, mindenkinek ilyen színű kártyát kell kijátszania, ha tud. Dani következik a **7-es királynővel** ♠, majd Erika. Neki nincs királynője, ezért a **12-es herceget** ♠ játssza ki (így a hercegek belógtak a bálba). Utána Gergő következik, neki is tartania kell a hívószínt, és a **4-es királynőt** ♠ játssza ki. Tominak is színhiánya van, ezért a **9-es tündért** ♠ játssza ki. Végül Reni, akinek szintén nincs királynője, a **8-as állatot** ♠ játssza ki, ami a **béka**.

Dani viszi az ütést: bár vannak magasabb értékű kártyák, az övé a legmagasabb a hívószínből. Begyűjti a körben kijátszott összes kártyát. Ez az ütés a forduló végén 6 lánykérést ♠ fog érni, ebből **1 a herceg** és **5 a béka**. Dani lesz a hívó a következő körben.

Hercegnő képességének használata

Megjegyzés: az első (pár) játékokat során kihagyhatjátok a hercegnőket, hogy begyakoroljátok az alapszabályokat.

A hercegnők képességei **fordulónként egyszer** használhatók és az adott körre érvényesek, és **felülírhatják a fordulókártyák szabályait és az alapszabályokat** is. Ha úgy döntesz, hogy használod, be kell ezt jelentened. Ha többen is használnák a hercegnőjük képességét, akkor a **bejelentés sorrendjében** tehetik meg (így előfordulhat, hogy egy játékos mégsem használhatja, mert egy előzőleg bejelentett képesség kizárja ezt).

Olvasd fel hangosan a képességet a játékszabályból (18. oldal), majd fordítsd képpel lefelé a hercegnőt (**elalszik**). A kártyákon csak rövid összefoglaló van.

Ébren van



Alszik

Lánykérések

A forduló végén minden játékos számolja össze, hogy az ütései-
ben hány lánykérés  van (minden kártyán, amin van lánykérés,
van egy  ikon a kártya értéke mellett). Minden **herceg 1** lány-
kérés , a **béka 5** – ő egy elvarázsolt herceg. Vezessétek fel a szer-
zett lánykéréseket a pontozófüzetbe.

A bál lázadója

Ha egy játékos **elviszi az összes herceget** és a **békát** is a **fordulóban**, akkor lánykérés pontok helyett **-10 pontot kap**. Ez akkor is így van, ha a fordulókártya változtat a pontszerzés módján. Más játékosok számára továbbra is életben vannak a fordulóra vonatkozó esetleges speciális pontozási szabályok. Bizonyos fordulóokban könnyebb a bál lázadójává válni, mint másokban.

Példa: 6 játékos esetén az Egyszer volt, hol nem volt... fordulókártyát használva, ha egy játékos elviszi mind a 12 herceget és a békát, +17 helyett -10 lánykérést kap

A játék vége

Az **ötödik forduló után** vége a bálnak. **Az a játékos győz, akinek a legkevesebb lánykérése gyűlt össze**, ő az, aki fellázadt a kéretlen kérők ellen. **Döntetlen esetén** az a játékos győz, akinek **több fordulóban volt a lánykérése**. Ha a döntetlen továbbra is fennáll, a játékosok osztoznak a győzelmen.



• • • Fordulókártyák • • •

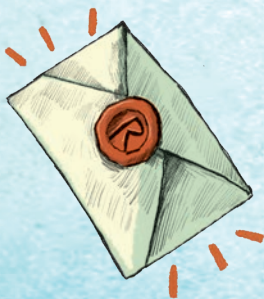
A fordulókártyák **felülírhatják az alapszabályokat**, de a **hercegnők képességeit nem**. Illetve jelzik, **hány kártyát és milyen irányba** kell átadnotok a forduló elején a bal  vagy a jobb  oldali szomszédotoknak, vagy mindkettőnek  . A kártyákat képpel lefelé csúsztassátok egymás elé. Nem nézhetitek meg, milyen kártyákat kaptok, mielőtt átadnátok a sajátjaitokat.



Példa: ez az ikon a Nászajándék kártyán azt jelzi, hogy a forduló megkezdése előtt minden játékosnak át kell adnia 1 kártyát a bal és 1 kártyát a jobb oldali szomszédjának is.

Minden forduló elején olvassátok fel hangosan a fordulókártya hatását a játékszabályból. Minden fordulókártyán van egy betű, hogy könnyebben megtaláljátok.

A játék **5 fordulókártyáját kiválaszthatjátok közösen** vagy **húzhatjátok véletlenszerűen**. A  szimbólummal jelölt kártyákat az 5. fordulóban használjátok.



**a**

Egyszer volt, hol nem volt... Bevezető kártya, nincs különleges szabály.

**b**

Későn érkezők. A kártyák átadása után, a kör elkezdése előtt minden játékos tegyen egy kártyát a hercegnője alá képpel lefelé. Ezeket a kártyákat csak az utolsó körben játszhatjátok ki.

Csipkerózsika és Seherezáde nem használhatják a képességüket az utolsó körben.

**c**

Égig érő paszuly. Csak a legmagasabb vagy a legalacsonyabb értékű kártya játszható ki a hívószínből – vagy másik színből, ha színhiány van.

**d**

♠ **Egy nő három szerepben.** Minden 3-as értékű kártya –3 lánykérést ♠ ér.

**e**

♠ **Elrendezett házasság.** Ha a forduló végén nincs elvitt ütődés, 5 lánykérést ♠ kapsz.

**f**

Királynői rendelet. A legmagasabb értékű királynő ♠ viszi az ütést, függetlenül a hívószíntől.



Te leszel a következő! A második legmagasabb értékű kártya viszi az ütést (a hívószínből).



Kristálytisztá. A forduló elején minden játékos válasszon egy színt a kezéből, majd tegye ebből a színből az összes kártyáját képpel lefelé maga elé. Amint ezt minden játékos megtette, fordítsátok képpel felfelé a kártyákat. Ezek a kártyák kézben tartott kártyáknak számítanak, és a szokásos szabályok szerint kijátszhatók.

A Jéghercegnő és Seherezáde képessége szempontjából ezek a kártyák nem számítanak kézben lévőknek.



Álarcosbál. Ebben a fordulóban a hívón kívül mindenki képpel lefelé játssza ki a kártyáit. Miután mindenki játszott ki kártyát, fordítsátok fel azokat, hogy kiderüljön, ki viszi az ütést.

Mulan a kártyák felfedése után használhatja a képességét.



☒ Állati fordulat. A forduló végén minden állat 🐾 +1 lánykérésnek 🐱 számít. (Így a béka 6 lánykérésnek számít.)



Székfoglaló. Minden kör után a játékosok egyszerre átadnak egy kártyát a jobb oldali szomszédjuknak.

**l**

Szövetségeselek. Az a kártya viszi az ütést, amelynek értéke legtávolabb van a hívott kártya értékétől (a hívószínben).

**m**

Az éjjel soha nem érhet véget! Minden játékos ossza szét a kezében lévő kártyákat két azonos méretű paklira, majd az egyiket tegye képpel lefelé a hercegnője alá – ezeket a kártyákat nem játszhatjátok ki és nem hatnak rájuk a hercegnők képességei. Amikor elfogytak a kezetekben lévő lapok, vegyétek fel a második paklit, és folytassátok a játékot.

**n**

Késésben egy fontos randevúról. Amikor már csak 3 kártya maradt a kezetekben, a forduló végét ér. Pontozzátok ezeket a kártyákat, mintha az elvitt ütéseitek között lennének.

**o**

☒ Nászajándék. Minden hívás előtt tegyetek egy kártyát a kezetekből képpel lefelé egy pakliba, ami az ütést elvivő játékoshoz kerül. Így ez a forduló feleannyi körből áll. Ebben a fordulóban nem érvényes a bál lázadója szabály.

Csipkerózsika képességét a kártyák félrerakása előtt lehet használni.

Alice csak az ütésben lévő kártyákat osztja szét, a nászajándékot nem. A következő körre ott marad a pakli, és ne rakjátok új lapokat bele.

**p**

Valamit valamiért. Amikor egy játékos elviszi az ütést, megmutathat, majd kicserélhet egy kártyát a kezéből az éppen elvitt kártyák egyikével. Azt a kártyát nem cserélheti ki, amellyel elvitte az ütést.

**q**

Vaktyúk. Minden játékos ossza szét a kezében lévő kártyákat két azonos méretű paklira, majd az egyiket tegye képpel lefelé a hercegnője alá – ezeket a kártyákat nem játszhatjátok ki és nem hatnak rájuk a hercegnők képességei. Amikor elfogytak a kezetekben lévő kártyák, adjátok át a képpel lefelé helyezett paklit a jobb oldali szomszédotoknak, és folytassátok a fordulót.

**r**

Mérgezett alma. A színhiány miatt kijátszott kártyák erősebbek, mint a hívószín, tehát ezek közül a legmagasabb értékű viszi az ütést. Döntetlen esetén az a játékos viszi az ütést, aki először játszott ki a hívószíntől eltérő kártyát.

**s**

Párok és páratlanok. A hívószín mellett a hívott kártya értékének párosságát/páratlanságát is követni kell. Ha egy játékos nem tud megfelelő értékű kártyát kijátszani, a hívószínt továbbra is tartania kell. Színhiány esetén is tartani kell a párosságot/páratlanságot.

Ha Hófehérke használja a képességét, ugyanúgy vonatkozik rá a páros/páratlan szabály.

Ha Mulan használja a képességét, nem kell követnie a páros/páratlan szabályt

**t**

☒ Szingli tündérek. A forduló végén minden elvitt tündér ✨ –1 lánykérésnek ♠ számít.

u

A herceg mindig kétszer csenget. Miután minden játékos kijátszott egy kártyát, a kör folytatódik. Játsszatok ki még egy kártyát a szokásos szabályok szerint. Az a játékos viszi az ütést, akinek a kijátszott hívószínű kártyái értékének összege a legmagasabb. Döntetlen esetén az, aki a hívószínből a legmagasabb értékű kártyát játszotta ki. Ha a két kijátszott kártya közül csak egy hívószínű, a másik kártya értéke nem adódik hozzá. A hívószín nem változik meg attól, ha a hívó a második körben színt vált, mert színhiánya van.

A hercegnők képességei mindkét körre érvényesek.

Hamupipőke: az viszi az ütést, akinek a kártyái a legalacsonyabb összértékűek, döntetlen esetén az, aki alacsonyabb értékű kártyát játszott ki.

Borsószem hercegisasszony és Hüvelyk Panna képessége mindkét kijátszott kártyájukra érvényes.

Alice két kártyát oszt ki minden játékosnak.

v

Éjféli átváltozás. A tündérek ✨ bármilyen színre játszhatók (de hívószínként is). Nincs színhiányod, amíg van nálad tündér. Az a játékos viszi az ütést, aki a legmagasabb értékű (hívószínű vagy tündér) kártyát játszotta ki. Döntetlen esetén az viszi az ütést, aki előbb játszott ki megfelelő kártyát.

Mulannal továbbra is azonos színű kártyára cserélhetsz.

A kis hablány és Aranyhaj képessége kötelez, nem helyettesítheted tündérrel. Ha nincs a kért színű lapja, nem kötelező tündért játszania.

W

Dobd a csokrot! Minden új színű kártya hívószínné válik a körben. Az utolsó hívószín legmagasabb értékű kártyája viszi az ütést.

Példa: A hívó királynőt ♠ hív. A második játékosnak nincs királynője, állatot 🐾 játszik ki, ezért innentől az állat a hívószín, és a játékosoknak ezt kell követniük, ha tudják.

X

Tótágas. Ha valaki 6-os értékű kártyát játszik ki, megfordul a lapok erőssége az ütésben, azaz a 12-es válik a legalacsonyabb, az 1-es a legmagasabb értékűvé. Egy újabb 6-os értékű kártya újra megfordítja az erősort és így tovább.

Ha Mulan 6-os értékűre cseréli a kijátszott kártyáját, szintén kiváltja ezt a hatást.

y

☒ **Sminkigazítás.** A hercegek lánykérései ♠ duplán számítanak, kivéve az eddigi játék során legtöbb lánykérést összegyűjtő játékos(ok)nak.

Z

☒ **A királynő is rábólint.** A lánykérések ♠ összeheszlésakor válogassátok külön az elvitt kártyáitok közül a hercegeket ♠ és a királynőket ♠. Az azonos értékű herceg+királynő párok 3 lánykérésnek számítanak (a szokásos 1 helyett). A nem azonos értékű herceg+királynő párok 2 lánykérésnek számítanak (a szokásos 1 helyett). Minden herceg, akinek nincs királynő párja, szokásosan 1 lánykérésnek számít.

Hercegnők

A hercegnők képességei **fordulónként egyszer** használhatók, amikor a hercegnő **ébreden van** (képpel felfelé). Jelentsd be, hogy használnád a képességet, majd **fordítsd a hercegnőt képpel lefelé (elalszik)**. Az a játékos használhatja előbb a képességet, aki előbb jelenti be. Minden hercegnőnél fel van tüntetve, hogy mikor használható a képessége.



A kis **hableány** Szirénének

A hívás előtt. Eldöntheted, milyen hívószínt kell kijátszania a hívónak. Ha nincs olyan színű kártyája, válassz másik színt. Nem választhatod a herceg színt, ha a hercegek még nem lógtak be a bálba.

Nem használhatod a képességet, ha **Aranyhaj** vagy a **Jéghercegnő** már használta ebben a körben.

Alice Káosz és örület

A kör végén, ha te vitted az ütést, amiben nincs a béka.

Keverd meg az elvitt kártyákat, és ossz egyet minden játékosnak (magadat is beleértve).

Ha volt az ütésben herceg ♠, akkor a hercegek be-
lógtek a bálba.

Aranyhaj Hajlandóság

A hívás előtt. A hívónak herceget ♠ kell hívnia, akkor is, ha a hercegek még nem lógtak be a bálba. (Ha eddig nem lógtak be, emiatt a kör miatt sem lép érvénybe ez a szabály.) Ha nincs a hívónak hercege, a hatás nem érvényesül, de Aranyhaj ugyanúgy elalszik.

Nem használható ez a képesség, ha a **Jéghercegnő** vagy **A kis hableány** már használta a képességet.



Borsószem hercegkisasszony Még öt perc!

A hívás előtt. A többi játékos csak 5-nél nagyobb értékű kártyát játszhat ki (ha van neki).

Csipkerózsika A végzet rokkája

A hívás előtt. Minden játékos (téged is beleértve) választ egy kártyát a kezéből, amit odaad neked. Tarts meg egyet, a többit pedig véletlenszerűen oszd szét a többi játékos között.

Nem használható ez a képesség, ha *A kis hableány*, a *Jéghercegnő* vagy *Aranyhaj* már használta a képességét.



Hamupipőke Ha éjfél üt az óra...

A hívás előtt. Megfordítod a kártyák erőssorrendjét. Ebben a körben a legalacsonyabb értékű kártyával lehet elvinni az ütést.

Hófehérke Hét törpe

Kártya kijátszásakor. Egy 7-es vagy annál alacsonyabb értékű kártyát 0-s értékűként játszhat ki.

Hüvelyk Panna Kicsire nem adunk!

Kártya kijátszásakor. Bármilyen színű kártyát játszhat ki (kivéve herceget és békát), és nem kell követned a hívószínt.

Nem használható ez a képesség, ha *Aranyhaj* vagy *A kis hableány* már használta a képességét.





Jéghercegnő Fagyos tekintet

A hívás előtt. Húzz két kártyát véletlenszerűen a hívó kezéből, válaszd ki, melyiket kell hívnia, majd mindkettőt add vissza neki. Akkor is választhatsz herceget ♠ ha még nem lógtak be a bálba. (Ha ez egy herceg, akkor a hercegek ♠ be-lógtak a bálba.)

Nem használható ez a képesség, ha **Aranyhaj** vagy **A kis hableány** már használta a képességét.



Mulan Álöltözet

A kör végén, mielőtt az ütést elvivő játékos begyűjtené a kártyákat. Kicsérélheted a kijátszott kártyádat egy megegyező színű, kezekben lévő kártyára, ezzel akár megváltoztatva, ki viszi el az ütést. Nem teheted a békát az ütésbe.



Pocahontas A vadon hívása

A hívás előtt. Eldöntheted, ki legyen a hívó.



Seherezádé Alkudozás a bazárban

A hívás előtt. Húzz egy véletlenszerű kártyát az egyik játékos kezéből, és adj helyette egy kártyát a saját kezedből (ugyanazt is visszaadhatod).

