

משחק חשיבה חלומי חלומות

מיועד ל-2-5 שחקנים גילאי 7+

תכולת המשחק

גרסה מיוחדת עם עוד 4 מלכות ו-2 מלכים חדשים!

85 קלפים:

16 מלכות

10 מלכים

5 ליצני חצר

4 אבירים

4 שיקויי שינה

3 שרביטים

3 דרקונים

4 מכל מספר מ-1 עד 10



מטרת המשחק

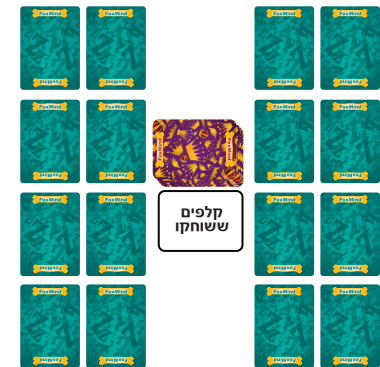
להיות המשתתף הראשון שמצליח:

- לאסוף 5 מלכות או 50 נקודות, במשחק של 2-3 משתתפים, או,
- לאסוף 4 מלכות או 40 נקודות במשחק של 4-5 משתתפים, או,
- לצבור הכי הרבה נקודות כאשר כל המלכות ערות.

כיצד מתחילים?

בפעם הראשונה שמשחקים, מומלץ לעבור על חפיסת הקלפים ולהכיר את הקלפים השונים. שימו לב כי לכל מלכה יש ערך נקודות שונה, ובנוסף יש גם קלפי מלך, אביר, דרקון, ליצן חצר, שיקוי שינה, שרביט וקלפי מספרים מ-1 עד 10.

הפרידו את הקלפים לשתי ערימות ע"פ צבע גב הקלף. ערבבו את 16 קלפי המלכות (גב הקלף בצבע ירוק) והניחו אותם כשפניהם כלפי מטה (המלכות ישנות) במרכז השולחן בארבעה טורים של ארבעה קלפים. בוחרים משתתף שמערבב את הקלפים בעלי הגב הסגול ומחלק 5 קלפים לכל משתתף. שאר הקלפים מהווים את קופת המשחק ומונחים בערימה כשפניהם כלפי מטה במרכז השולחן (כמתואר באיור). התבוננו בקלפים שלכם אך שמרו אותם כסתרים מפני המשתתפים האחרים.



מהלך המשחק

המשתתף משמאל למחלק הקלפים משחק ראשון, והמשחק ממשיך בכיוון השעון. כל משתתף בתורו מבצע אחת מהפעולות הבאות ולאחר מכן לוקח קלף מהקופה:



משחק בקלף מלך כדי להעיר מלכה מאזור המשחק המרכזי. עליך להניח את קלף המלך במרכז השולחן, להפוך את אחד מקלפי המלכות ולהניח אותו מולך כשפניו כלפי מעלה. קעת המלכה ערה. אם בחרת את קלף מלכת הוורדים, תוכל להעיר מלכה נוספת!

משחק בקלף אביר כדי לגנוב מלכה ערה מאחד המשתתפים האחרים יש להניח את קלף האביר במרכז השולחן, לבחור את אחד מקלפי המלכות הערות של משתתף אחר ולהניח אותו מולך כשפניו כלפי מעלה.



דרקונים המשתתף היריב יכול לעצור את האביר אם יוריד מיד קלף דרקון מידו. שני המשתתפים מושכים קלף אחד מהקופה. פעולה זו אינה נחשבת לתור עבור המשתתף שהוריד את קלף הדרקון. המשחק ממשיך כרגיל לשמאלו של המשתתף שהוריד את קלף האביר.



משחק בקלף שיקוי שינה כדי להחזיר את אחת המלכות הערות של יריבך למצב שינה, עליך להניח את קלף שיקוי השינה במרכז השולחן, לבחור קלף מלכה של אחד המשתתפים האחרים, ולהניח אותו כשפניו כלפי מטה בין יתר המלכות המנמנות. (טיפ! נסה לזכור את מיקומה של המלכה ואת ערך הנקודות שלה לתורות הבאים).



שרביטים המשתתף היריב יכול להתגונן מפני שיקוי השינה אם יוריד מיד קלף שרביט מידו. שני המשתתפים מושכים קלף אחד מהקופה. פעולה זו אינה נחשבת לתור עבור המשתתף שהוריד את קלף השרביט. המשחק ממשיך כרגיל לשמאלו של המשתתף שהוריד את קלף שיקוי השינה.

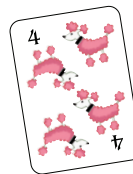


משחק בקלף ליצן החצר שחקו בו וקחו סיכון! עליך להניח את קלף ליצן החצר בערימה ולהפוך את הקלף העליון מהקופה כך שפניו פונים מעלה. אם הקלף שנחשף הוא קלף מיוחד (מלך, אביר, דרקון, שיקוי, שרביט או ליצן החצר), הוסף אותו לקלפים שבידך ושחק תור נוסף. אם הקלף שנחשף הוא קלף מספרים, מתחילים ממך וסופרים שמאלה את אותו מספר שעל גבי הקלף. המשתתף האחרון שאליה הגעת רשאי להעיר מלכה אחת מהאזור המרכזי ולשמור אותה!

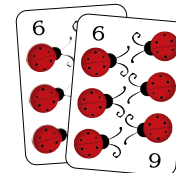


להיפטר מקלף אחד או יותר כדי למשוך קלפים חדשים, באחת מ-3 דרכים:

1. להוריד קלף אחד, מכל סוג (קלף מספר או קלף מיוחד), ולמשוך קלף אחד מהקופה.



2. להוריד שני קלפי מספרים זהים ולמשוך שני קלפים מהקופה.



3. להוריד שלושה או יותר קלפי מספרים היוצרים תרגיל חיבור או חיסור נכון ולמשוך שלושה קלפים או יותר מהקופה.



לדוגמה: אם יש בידך קלפי המספרים 2, 3 ו-5, ניתן להוריד את שלושתם כי $5=2+3$. דוגמה נוספת: אם בידך קלפי המספרים 2, 3, 4 ו-9, ניתן ליצור את התרגיל: $9=2+3+4$. יש להכריז על התרגיל בקול רם. שימו לב! בסיום כל תור יש למשוך קלפים מהקופה כך שבכל עת יהיו בידך 5 קלפים.

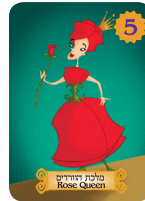
כוחות מיוחדים

לכמה מהמלכות יש כוחות מיוחדים כאשר מעירים אותן. (הן מסומנות בכוכב מאחורי המספר שלהן בפינת הקלף):

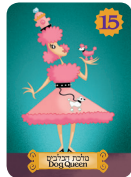


מלכת התותים חסינה מפני שיקויי שינה ואבירים. ברגע שהערתם אותה, היא שלכם לכל מהלך המשחק!

מלכת הוורדים למרות שערכה 5 נקודות בלבד, יש בכוחה להעיר מלכה נוספת כאשר היא מתעוררת. אם מצאת את מלכת הוורדים, בחר מלכה נוספת מאזור המשחק המרכזי והנח את שתי המלכות מולך כשפניהן כלפי מעלה.



לא ניתן להחזיק בו-זמנית במלכת החתולים ובמלכת הכלבים כי הן מתקוטטות כמו כלבים וחתולים! לדוגמה: אם משתתף מחזיק במלכת החתולים ואז מעיר את מלכת הכלבים, יש להחזיר את מלכת הכלבים לאזור המרכזי כשפניה כלפי מטה, והתור מסתיים.



סיום המשחק

אם הצלחת לאסוף 5 מלכות או מלכות בערך מצטבר של 50 נקודות במשחק של 2-3 משתתפים, או 4 מלכות או מלכות בערך מצטבר של 40 נקודות במשחק של 4-5 משתתפים – ניצחת במשחק! הנקודות מחושבות על ידי חיבור המספרים על קלפי המלכות הערות של המשתתף. לחלופין המשחק יכול להסתיים אם לא נשארו מלכות באזור המרכזי. במקרה כזה המשתתף בעל מספר הנקודות הגבוה ביותר מנצח במשחק.

שאלות מלכותיות

מה קורה אם כל הקלפים בקופה נגמרו?

מערבבים מחדש את כל הקלפים ששוחקו ויוצרים מהם קופה חדשה.

אם משתתף גונב את מלכת הוורדים ממשתתף אחר בעזרת אביר, האם הוא זכאי להעיר מלכה נוספת?

לא, מלכת הוורדים לוקחת איתה מלכה נוספת רק כאשר מעירים אותה מאזור המשחק המרכזי. במקרה שמלכת הוורדים חזרה למצב שינה ומשתתף מעיר אותה שוב, היא לוקחת איתה שוב מלכה נוספת.

אם משתתף שחקן מיידית בקלף דרקון כדי לעצור אביר או בקלף שרביט כדי לעצור שיקוי שינה, האם ניתן להשתמש בקלפים אלו מאוחר יותר כאשר הוא נזכר בכך?

לא, לרוע המזל המשתתף פספס את ההזדמנות שלו.

האם צריך להשיג מספר נקודות מדויק כדי לנצח במשחק?

לא, ניתן להשיג יותר נקודות מהדרוש לניצחון.

עוד כמה מילים

אנו גאים להציג מהדורה חגיגית ומיוחדת זו של "חלומות", הנקראת גם "גירסת מלכת התותים". מדוע מלכת התותים? ובכן, כאשר הוצאנו לאור לראשונה את "חלומות" ב-2005, ביקשנו ממירנדה אוורסט, ממצאית המשחק בת ה-8 ואת משפחתה להכין רשימה ארוכה של מלכות שמהן אנו נבחר. צמצמנו את הרשימה על פי מספר משתנים, אך בטעות השמטנו את המלכה החביבה על מירנדה, מלכת התותים. ולכן, גירסה זו לא רק מחזירה את המלכה לכס המלכות, אלא אף נותנת לה כוחות "תותיים" מיוחדים, בעזרתם לא ניתן להרדים אותה בחזרה.



info@FoxMind.co.il
www.FoxMind.co.il

Deluxe Sleeping Queens™

A Royally Rousing Card Game

Ages 7 and Up, 2 to 5 Players

Contents

85 cards (A deluxe version containing 4 new queens and 2 new kings).

- 16 Queens
- 10 Kings
- 5 Jesters
- 4 Knights
- 4 Sleeping Potions
- 3 Wands
- 3 Dragons
- 4 of each number 1 through 10



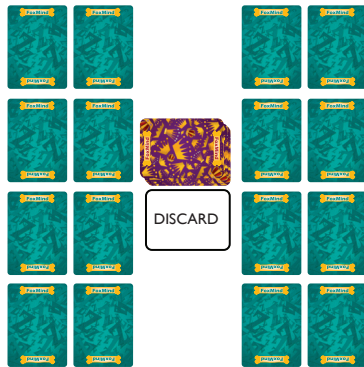
Object

The object of the game is to be the first player to:

- Collect 5 queens or have 50 points in a 2 - 3 player game, or
- Collect 4 queens or have 40 points in a 4 - 5 player game, or
- Have the most points when all the queens have been awakened.

Setup

The first time you play, look through the deck to get familiar with the cards. Note that each queen has a different point value, and that there are also King, Knight, Dragon, Jester, Sleeping Potion, and Wand cards, as well as number cards from 1 through 10. Separate the cards into two decks according to card back. Shuffle the 16 queen cards (green backs) and place them face down (asleep) in the center of the playing area in four rows of four. Then shuffle the purple backed deck, deal five cards to each player, and place the remaining cards face down in a draw pile in the center of the queens. (Players will discard cards onto a face up pile next to the draw pile). Look at your cards but keep them secret from opponents.



How to Play

The player to the left of the dealer goes first and continues clockwise. On your turn, take ONE of the following actions and then draw a card:

Play a **King** to awaken a Sleeping Queen from the center playing area. Place your king face up on the discard pile, and then pick any queen from the center area and place it face up in front of you so that all players can see. It is now "awake". If you pick the lucky Rose Queen, you get to wake up an additional Sleeping Queen!



Play a **Knight** to steal any one of your opponents' awakened queens. Place the knight onto the discard pile, then select any one of your opponents' queens and place it face up in front of you.

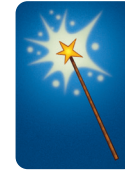
Dragons: Your opponent can stop your knight by immediately playing a Dragon card from her hand. Discard both Dragon and Knight cards and each player picks a card from the draw pile. This does not count as a turn for the Dragon card player. Play continues to the left of the Knight card player.



Play a **Sleeping Potion** card to put any one of your opponents' awakened queens back to sleep. Place the Sleeping Potion card on the discard pile, then select one of your opponents' queens and put it face down in any open space among the other Sleeping Queens. (**Strategy Note:** For future turns, try to remember the queen's point value as well as where it is placed.)



Wands: Your opponent can defend against a sleeping potion by immediately playing a Wand card from her hand. Discard both Wand and Sleeping Potion cards and each player picks a card from the draw pile. This does not count as a turn for the Wand card player. Play continues to the left of the Sleeping Potion card player.



Play a **Jester** card and take a chance!

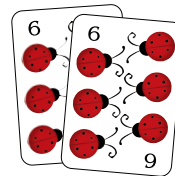
Place the Jester card face up on the discard pile, then turn the top draw pile card face up. If it is a power card (King, Knight, Dragon, Potion, Wand, Jester), add it to your hand and take another turn. If it is a number card, starting with you and continuing to the left, count off the number of players equal to the number on the card. The last player counted gets to awaken and keep a queen from the center!



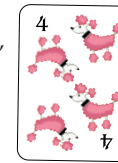
Discard one or more cards to draw new cards.

There are three different ways you can do this:

1. Discard a single card of any kind and draw one card, or



2. Discard a pair of identical number cards and draw two cards, or



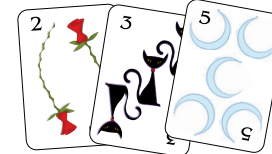
3. Discard three or more number cards that make an addition equation and draw three or more cards.

For example:

If you have numbers 2, 3 and 5, you can discard all three cards since $2 + 3 = 5$.

Or if you have a 2, 3, 4, and a 9 you could discard them all because $2 + 3 + 4 = 9$.

Be sure to announce your equation out loud when discarding.



Don't Forget:

At the end of each turn, pick enough cards from the draw pile to fill your hand back to five cards.

Special Queen Powers

A few queens have special powers when awoken. (Special queens are indicated by a star icon behind their numbers).

The Strawberry Queen is immune from Sleeping Potions and Knights. Once you wake her up, she is *yours* for the rest of the game!



The Rose Queen, while only worth 5 points, has the special ability to take another queen with her if awoken from the center. If you find the Rose Queen, select another Sleeping Queen and place both face up in front of you.



You cannot simultaneously hold both the **Cat Queen** and the **Dog Queen** because they fight like cats and dogs! For example: If you have the Cat Queen and then wake up the Dog Queen, you must put it back face down and end your turn.



Ending the Game

The first player to collect 5 queens or 50 points worth of queens in a 2 - 3 player game, or 4 queens or 40 points worth of queens in a 4 - 5 player game wins. Points are counted by adding up the numbers on each awakened queen. Alternately, play ends when there are no more Sleeping Queens left in the center and whoever has the most points wins.

Queenly Questions

Q: What if the draw pile runs out?

A: Reshuffle the discard pile to start a new draw pile.

Q: If a player steals the Rose Queen from an opponent with a knight, can she also take another queen, like when the Rose Queen is awakened?

A: No, the Rose Queen only takes another queen with her when she is woken up from the playing area. However, if she was put back to sleep and re-awakened, then she would take another queen.

Q: What if you forget to immediately play a Dragon card to stop a Knight or a Wand card to stop a Sleeping Potion? Can you play it a little later when you think of it?

A: No, unfortunately you have missed your chance.

Q: Do you have to get the exact amount of points to win?

A: No, you can go over.

A Word from Gamewright

We're proud to introduce this deluxe anniversary version of Sleeping Queens, or as we've affectionately dubbed it, the "Strawberry Queen" edition.

Why the Strawberry Queen? Well, the story goes that when we first produced Sleeping Queens back in 2005, we asked 8-year-old game inventor Miranda Evarts and family to brainstorm a long list of queens for us to choose from.

We narrowed down the list based on a variety of factors, but accidentally left out Miranda's favorite queen from the original 12 - The Strawberry Queen. So this edition not only rectifies our oversight, but also adds some special powers to her royal Strawberryness - namely that she can't be stolen or put back to sleep!

Game by: Miranda, Madeleine, Denise, and Max Evarts
Illustrations by: Jimmy Pickering & Red Hansen