

REGLAS DEL JUEGO

ReinasTM durmientes



Contenido

79 Cartas

12 Reinas (de diferente valor)

8 Reyes

5 Bufones

4 Caballeros

4 Somníferos

3 Varitas mágicas

3 Dragones

4 de cada uno de los
números del 1 al 10

Preparación del juego

Separar las cartas en dos montones, rojas y verdes.
Mezclar las 12 reinas (verdes) y colocarlas boca abajo (dormidas) en el centro del área de juego en cuatro columnas de tres cartas. Luego mezclar las cartas rojas y repartir 5 cartas a cada jugador.

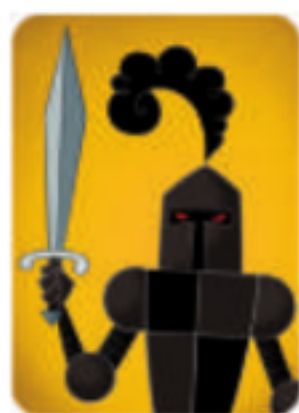
Poner las cartas restantes, boca abajo, en el centro de las reinas. Este será el mazo de robar y se irá haciendo al lado un mazo con las cartas de descarte durante el juego. Cada jugador mira sus cartas, sin dejárselas ver a los demás jugadores.



Cómo jugar

El jugador a la izquierda de quien reparte las cartas, jugará primero y la partida continuará hacia la izquierda. En cada turno se puede hacer UNA de las siguientes jugadas, luego se toma una carta del mazo.

Jugar un **Rey** para despertar una Reina Durmiente del área de juego. Pon tu rey, boca arriba, en el mazo de descarte, luego toma una reina y ponla boca arriba delante tuyo a la vista de los demás jugadores. La reina ahora está “despierta”. Si tienes la suerte de despertar a la Reina Rosa, puedes despertar otra reina durmiente.



Jugar un **Caballero** para robar una reina despierta de otro jugador. Pon el caballero en el mazo de descarte, luego elige una reina de otro jugador y ponla, boca arriba, delante tuyo.

Dragones: Tu oponente puede detener a tu caballero, si inmediatamente juega un Dragón. Cada jugador se descarta de su carta, primero del Caballero y si el jugador “atacado” lo tiene, del Dragón y cada jugador toma una carta del mazo en el mismo orden. Esto no cuenta como un turno para el jugador que haya usado la carta del Dragón. La jugada continuará hacia la izquierda del jugador que haya usado el Caballero.





Jugar una carta Somnífero para dormir una de las reinas que estén despiertas (de los demás jugadores). Pon la carta del somnífero en el mazo de descarte, luego elige una reina de otro jugador y ponla boca abajo en cualquier espacio libre entre las demás Reinas Durmientes. (Nota estratégica: para turnos futuros, trata de recordar tanto el valor de la reina, como el lugar donde estaba.)

Varita Mágica: un jugador se puede defender del somnífero si inmediatamente juega una carta de Varita Mágica. Después de que el jugador tira el somnífero el jugador “atacado” se descarta de la varita mágica y luego cada jugador toma una carta del mazo en el mismo orden. Esto no cuenta como un turno para el jugador que uso la Varita Mágica. La jugada continuará hacia la izquierda del jugador que usó el somnífero.



Juega un Bufón y ¡arriésgate! Descártate del bufón y toma una carta del mazo. Si es una carta de poder (Rey, Caballero, Dragón, Somnífero, Varita mágica o Bufón) quédatala y juega otro turno. Si es una carta de número, empezando por ti y continuando hacia la izquierda, cuenta el número de jugadores equivalente al número de la carta. El último jugador podrá despertar una reina del centro.

Si no tienes cartas especiales o no quieres usarlas descártate de una o más cartas de número y luego toma cartas nuevas. Hay tres maneras diferentes de descartarse de las cartas de número:



1. Descártate de una carta de cualquier número y toma otra.



2. Descártate de un par de cartas del mismo número y toma dos cartas.



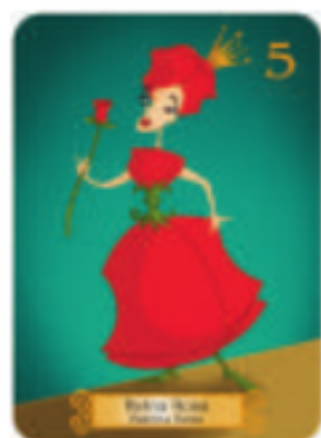
3. Descártate de tres o más cartas de números que produzcan una suma y toma tres o más cartas.

Por ejemplo: Si tienes los números 2, 3 y 5, te puedes deshacer de las 3 cartas, ya que $2+3=5$. O si tienes 2, 3, 4 y 9 puedes descartar todas estas cartas, ya que $2+3+4=9$. Asegúrate de decir tu suma en voz alta mientras estás descartando las cartas.

No Olvides:

Al final de cada turno debes agarrar del mazo el mismo número de cartas que las descartadas para que vuelvas a tener 5 cartas en la mano.

Poderes especiales de Reinas



Algunas reinas tienen poderes especiales cuando están despiertas. La Reina Rosa, aunque solo vale 5 puntos, tiene la habilidad especial de permitirte despertar otra reina cuando se le despierta.

Si encuentras a la Reina Rosa, selecciona otra reina durmiente y pon ambas reinas delante de ti, boca arriba.

No se pueden tener simultáneamente la Reina Gato y la Reina Caniche, ya que ¡siempre pelean como perros y gatos! Por ejemplo: Si tienes a la Reina Gato y despiertas a la Reina Caniche, deberás devolver a la Reina Caniche a dormir.



Fin de la partida

El juego termina cuando y no haya más reinas durmientes en el centro y quien tenga más puntos ganará la partida. La puntuación de cada jugador se obtiene sumando el valor de las reinas despiertas.

Jugando de a 2 o 3 jugadores:

Ganará el primer jugador en conseguir 5 reinas o 50 puntos de reinas.

Jugando de a 4 o 5 jugadores:

Ganará el primer jugador en conseguir 4 reinas o 40 puntos de reinas.

Preguntas frecuentes

P: ¿Qué pasa si se acaba el montón de cartas?

R: Se barajan de nuevo las cartas y se convierte en un montón nuevo.

P: ¿Si un jugador roba la Reina Rosa de otro jugador con una carta de caballero, puede también robar una segunda reina que esté despierta?

R: No, la Reina Rosa sólo puede traerse otra reina consigo cuando se despierta del centro. Sin embargo, si la reina se pone a dormir otra vez y luego se despierta de nuevo, si deberá despertar una segunda reina.

P: ¿Qué pasa si se te olvida jugar una carta de Dragón para parar a un Caballero o una Varita Mágica para detener un somnífero. ¿Puedes jugar la carta más tarde?

R: No, desafortunadamente se pasa turno.

P: ¿Es necesario tener el número exacto de puntos para ganar?

R: No, se pueden tener más.

Imagina un lugar donde hay una Reina de los Hot Cakes, un Rey de las galletas y una manada de dragones protectores... Si esto te suena como salido de un sueño, ¡es porque realmente lo es!

Reinas Durmientes es un juego creado por Miranda Evarts, una niña de 6 años, que lo creó una noche que no podía dormir. Ella despertó a la mañana siguiente e hizo este maravilloso juego de Reinas Durmientes, con la ayuda de su hermana mayor Madeleine, y sus padres Denise y Max.

Cuando te sumerges en el mundo fantástico creado por los Evarts, encuentras un juego que ayuda a desarrollar la memoria, la estrategia, y la aritmética básica.



®, TOP TOYS ® y su logo tipo son marca registrada.
Todos los derechos reservados. www.toptoy.com.ar

@top_toysok @toptoyok /toptoyoficial



Juegos para Infinitely Imaginative.®
©2005 Gamewright, una división de Ceaco.
Todos los derechos reservados.