

Расширенное издание



ПРИНЦЕССЫ ВУНТАРКИ



Правила

Состав игры

Белоснежка, Русалочка, Золушка и многие другие сказочные принцессы устроили грандиозную пятидневную вечеринку.

Прекрасные принцы, которые не были приглашены, пытаются пробраться на бал, чтобы сделать предложение этим девушкам. Как свободная и независимая принцесса вы хотите избежать предложений о замужестве от этих принцев.

Кому же удастся остаться незамужней после вечеринки?



Карты мастей



12 карт королев  (1-12)



12 карт фей  (1-12)



12 карт питомцев 
(1-12, включая карту Лягушки)



12 карт принцев  (1-12)



26 карт раунда



12 карт принцесс

1	
2	
Сумма	
3	
Сумма	
4	
Сумма	
5	
Сумма	
Всего	

1 блокнот подсчёта
очков предложений

Подготовка к игре

1 ВЫБЕРИТЕ ПРИНЦЕССУ

Перемешайте карты принцесс и раздайте игрокам по 2 карты. Каждый игрок выбирает одну карту и кладёт её перед собой взакрытую, а вторую возвращает в коробку. Когда все сделали выбор, карты принцесс открываются. Каждая принцесса обладает уникальной способностью, которая действует на протяжении всей игры (см. «Карты принцесс» на стр. 25).

2 ПОДГОТОВЬТЕСЬ К ВЕЧЕРИНКЕ

В зависимости от количества игроков в партии сформируйте колоду из карт четырёх мастей: фей ✨, питомцев 🐾, принцев 🗡 и королев 👑:



при игре **втроём**
уберите из колоды
все карты
со значениями
1, 11 и 12

при игре **вчетвером**
или **впятером** уберите
из колоды все карты
со значениями
11 и 12

при игре **вшестером**
используйте
все карты

3 РАЗДАЙТЕ КАРТЫ

Определите раздающего случайным образом. Этот игрок тщательно перемешивает колоду и раздаёт взакрытую все карты поровну между игроками. Игрок, сидящий слева от раздающего, становится **ведущим игроком**.

4 ЗАПЛАНИРУЙТЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ НА ВЕЧЕРИНКЕ

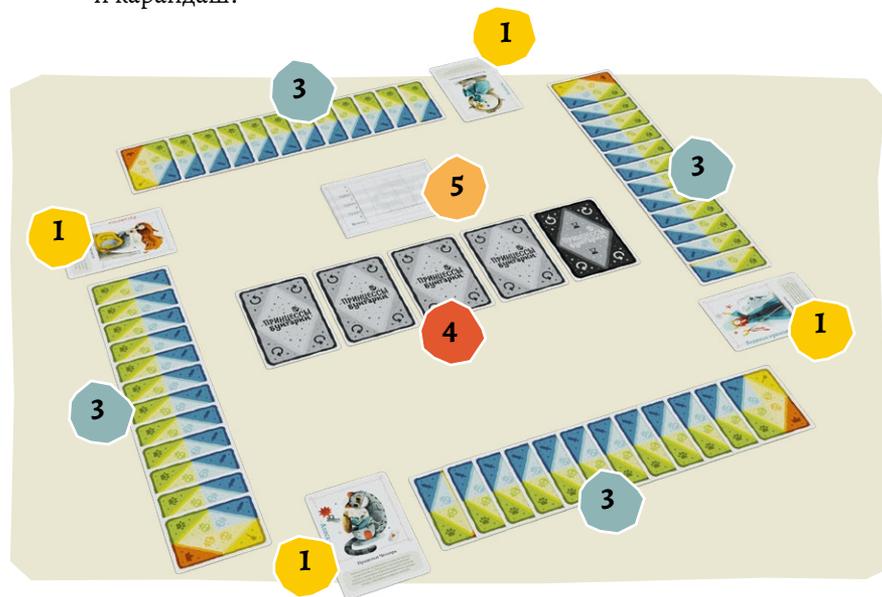
Выберите 5 карт раундов (см. «Карты раундов» на стр.14) по своему усмотрению или случайным образом. Положите эти карты в один ряд взакрытую в случайном порядке или выбирая его самостоятельно. Мы рекомендуем использовать карты с символом песочных часов ⌚ (с тёмной рубашкой) в последнем раунде.

Примечание: для первой игры рекомендуем использовать карты раундов А, Б, В, Г и Д.

Короткая игра: если вам кажется, что 5 раундов — это слишком долго, вы можете вместо этого играть 3 раунда. Карты раунда с символом песочных часов в таком случае ⌚ **должны** использоваться в последнем раунде.

5 ПОСЧИТАЙТЕ ОЧКИ

Для подсчёта очков предложений используйте блокнот и карандаш.



Порядок игры

Игра «Принцессы-бунтарки» состоит из 5 раундов. В начале каждого раунда откройте соответствующую ему карту в ряду и зачитайте вслух её уникальный эффект.

В зависимости от изображённых под иллюстрацией стрелок и числа каждый игрок передаёт указанное количество карт другим игрокам: налево ↶, направо ↷ или в обе стороны ↶↷.

Игроки передают карты одновременно. Смотреть карты, которые вам передали, можно только после того, как вы передали карты сами.

Пример



Передайте
1 карту налево ↶



Передайте
2 карты направо ↷



Передайте по одной
карте в каждом
направлении ↶↷

Карты, которые игроки получают при раздаче, а также переданные друг другу карты называются «**рукой**» игрока.

Игра начинается. Ведущий игрок начинает розыгрыш первой взятки (см. «Розыгрыш взятки» на стр. 8). Раунд продолжается до тех пор, пока у игроков не закончатся карты на руках.

Когда все карты разыграны, игроки подсчитывают очки предложений (ОП) (см. «Подсчёт очков предложений» на стр. 11) и завершают раунд.

Завершение раунда

- 1 Перемешайте все карты мастей и раздайте их заново.
- 2 Поверните вертикально все карты принцесс.
- 3 Закройте карту этого раунда, откройте следующую карту в ряду и зачитайте её эффект вслух.
- 4 Игрок с наименьшей суммой ОП начинает новый раунд и становится ведущим игроком. В случае ничьей ведущим становится тот, кто сидит ближе всех по часовой стрелке к игроку, который начинал последний раунд. Узнать об этом всегда можно в блокноте по сумме очков, записанных после определённого раунда.



Как играть

Розыгрыш взятки

Каждый игрок по очереди, начиная с ведущего, выкладывает по одной карте в открытую. Это называется розыгрышем взятки.

Масти карт:



Королевы



Принцы



Феи



Питомцы

Первая сыгранная карта определяет «**ведущую масть**». Остальные игроки должны играть карты той же масти, если она у них есть, это называется «**следование**». Если такой карты нет, можно сыграть карту любой другой масти — это называется «**уклонение**». Как только сыграна первая карта, розыгрыш взятки начинается.

После того как все игроки сыграли по одной карте, игрок, **сыгравший старшую карту ведущей масти, выигрывает взятку**. Этот игрок собирает все карты из взятки и кладёт их перед собой **взакрытую**. Никто, включая победителя, не может смотреть эти карты до конца раунда. Победитель взятки становится ведущим игроком в следующем розыгрыше взятки.



Внимание!



Принцев не пригласили на вечеринку, поэтому **начинать розыгрыш взятки с карты принца нельзя**. Если игрок «уклонился» с помощью карты принца (к карте Лягушки это не относится) считается, что принцам удалось пробраться на вечеринку. С этого момента и до конца текущего раунда можно начинать розыгрыш взятки с карт принцев. Если у ведущего игрока на руке остались только карты принцев, он может начать розыгрыш взятки с них, даже если никто ещё не «уклонился» с помощью карты принца.



Бунтарка бала



Если по итогам раунда игрок собрал все карты принцев и Лягушку, он становится **бунтаркой бала** и получает -10 очков предложений в этом раунде (игнорируя обычные правила подсчёта очков предложений). Неважно, какая сейчас карта раунда, **бунтарка бала** всегда получает -10 ОП, даже если в выигранных взятках этого игрока есть карты, влияющие на очки. Для остальных игроков правила раунда остаются прежними. С некоторыми картами раунда стать бунтаркой легче, чем с другими.

Пример: при игре вшестером с картой раунда «**В некотором царстве...**», если один из игроков собрал все 12 карт принцев и Лягушку, в этом раунде он получает -10 ОП вместо +17 ОП.



Использование способностей принцесс

Раз в раунд игрок может использовать уникальную способность своей принцессы (см. «Карты принцессы» на стр. 25). Для этого нужно зачитать текст на карте принцессы вслух и повернуть её набором — это означает, что способность принцессы была использована. В завершении раунда карта принцессы будет повернута вертикально, и способность снова станет доступна.

Если несколько игроков хотят использовать свойства своих принцесс, они активируются в порядке, определяемом самими игроками. Если несколько игроков хотят использовать способности одновременно, они активируются в порядке начиная с игрока слева от ведущего и далее по часовой стрелке.

Если способность вашей принцессы должна «отменить» способность принцессы другого игрока, она не может быть использована при этом розыгрыше взятки (см. «Карты принцессы» на стр. 25).

Примечание

В первых раундах вы можете игнорировать способности принцесс, чтобы лучше понять основы игры.



Подсчёт очков предложений

Когда все карты разыграны и раунд подходит к завершению, наступает время подсчитать ОП. Игроки кладут перед собой в открытую все выигранные карты взятки. Каждая карта принца приносит +1 ОП . Карта Лягушки в масти питомцев очень опасна, так как это заколдованный принц, и приносит +5 ОП .

Карты, приносящие ОП, имеют специальный символ под значением карт. Когда все игроки просуммировали свои ОП, результаты записываются в блокнот для подсчёта очков.



Пример розыгрыша взятки

При игре шестером Антон начинает розыгрыш взятки, выложив тройку королев. Ведущая масть — королевы, поэтому все игроки должны сыграть карту королев, если она у них есть. Следующим играет Марк и кладёт семёрку королев. Теперь очередь Майи, но у неё нет королев, поэтому она «уклоняется» и играет двенадцать принцев.

О нет! Принцы пробрались на вечеринку! Ольга тоже «уклоняется» и играет девятку фей. Тимофей не имеет на руках королев, поэтому у него появился шанс избавиться от Лягушки. Наконец, ход доходит до Бориса, у которого всё ещё есть королевы, и он играет четвёрку.



Антон



Марк



Майя



Борис



Тимофей



Ольга

Марк выигрывает взятку, так как его семёрка королев — старшая карта ведущей масти. Он забирает все карты, сыгранные в эту взятку. Однако Марк получает +6 ОП: 1 за карту принца и 5 за Лягушку.

Затем Марк начинает следующий розыгрыш взятки с десятки питомцев, надеясь выиграть все карты, приносящие ОП, и стать **бунтаркой бала** в этом раунде.

Конец игры

После пятого раунда вечеринка окончена! Пришло время узнать, какая принцесса лучше всех уклонялась от замужества, а какая не смогла избежать этой участи. **Побеждает игрок с наименьшим количеством ОП, так как он смог доказать, что брак должен быть по любви!**

В случае ничьей побеждает тот, кто получил 0 (или меньше) ОП в большем количестве раундов. Если ничья сохраняется, сыграйте ещё один раунд, используя случайную карту раундов с тёмной рубашкой и песочными часами ⌚ для определения победителя. В этом случае победителем может стать игрок, который до этого не претендовал на победу!



Карты раундов

Теперь вы знаете основные правила игры. Но каждый раунд может проходить по-разному благодаря уникальным картам раундов. Эти карты могут менять базовые правила игры.



Примечание

Правила применяются в следующем порядке: карты принцесс, карты раундов и только потом базовые правила.

- 1 Сколько карт игроки должны передать соседям налево и/или направо в начале каждого раунда.

Пример: на карте «Брак по расчёту» указано, что в начале раунда каждый игрок должен одновременно передать по одной карте соседу ↻ и ↻.



- 2 Буква в верхнем левом углу карты указывает на сложность правил этой карты. Перед началом игры выберите 5 карт раундов по своему усмотрению или случайным образом.

- 3 Особые правила на этот раунд. Прочитайте текст на карте вслух в начале раунда.

- 4 Карты с тёмной рубашкой и символом песочных часов ⏳ рекомендуются для последнего раунда (раундов), так как добавляют в игру неожиданный поворот, делающий концовку более весёлой!





А В НЕКОТОРОМ ЦАРСТВЕ...

В этом раунде нет специальных правил.

Б ОПОЗДАНИЕ НА БАЛ

После обмена картами, но до начала первого розыгрыша взятки все игроки кладут по одной карте из своей руки в закрытую под свою карту принцессы. Эта карта будет разыграна в последнем розыгрыше взятки раунда по обычным правилам.

Спящая красавица и Шахерзада не могут использовать свои способности в последнем розыгрыше взятки этого раунда.

В ВОЛШЕБНЫЕ БОБЫ

Каждый игрок (включая ведущего игрока) при розыгрыше взятки должен играть только старшую или младшую карту ведущей масти или другой масти (если у него нет карт ведущей масти).

Г ТРИЖДЫ ЛЕДИ

При подсчёте очков предложений каждая карта со значением «3» принесёт -3 ОП. Но при этом карта принца со значением «3» принесёт -2 ОП. В этом раунде игроки могут получить отрицательное количество очков предложений.

Д БРАК ПО РАСЧЁТУ

Если к концу раунда у вас нет ни одной выигранной взятки, вы получаете +5 ОП.

Е КОРОЛЕВСКИЙ УКАЗ

Старшая карта масти королей всегда выигрывает взятку (королевы — козыри). Если сыграно несколько карт королей, взятку выигрывает старшая из них.



Ж ВЕЧНАЯ ПОДРУЖКА НЕВЕСТЫ

Взятку выигрывает вторая по старшинству карта ведущей масти. Если ни у кого нет карт ведущей масти, взятку выигрывает ведущий игрок.

З КРИСТАЛЬНО ЯСНО

После обмена картами, но до начала розыгрыша первой взятки все игроки выбирают одну из мастей в своей руке (нельзя выбрать масть, которой у игрока нет) и кладут все карты этой масти в закрытую перед собой. Затем все одновременно открывают эти карты. В течение раунда эти открытые карты считаются частью руки и играют по обычным правилам.

Карты на столе не считаются «случайными», поэтому Ледяная принцесса и Шахерзада не могут использовать свои способности на них. Если игрок получает карту выбранной масти в течение раунда, он оставляет её закрытой на руке.

И БАЛ-МАСКАРАД

Все игроки, кроме ведущего, играют карты в закрытую. Когда все карты сыграны, игроки открывают их и определяют победителя взятки.

Если Белоснежка или Дюймовочка хотят использовать свои способности, они должны объявить об этом, не раскрывая значения своих карт. Мулан может использовать свою способность после того, как все карты будут открыты.





К МЕСТЬ ПИТОМЦЕВ

В конце раунда при подсчёте очков каждый питомец приносит +1 ОП, а Лягушка приносит +6 ОП.



Л МУЗЫКАЛЬНЫЕ СТУЛЬЯ

После каждого розыгрыша взятки все игроки одновременно передают по одной карте из своей руки игроку справа. Все свойства принцесс, используемые до начала розыгрыша взятки, используются после передачи карт.



М СЕСТРИНСТВО

Взятку выигрывает карта ведущей масти, которая по значению дальше всего от первой сыгранной карты. Если нет карт ведущей масти, побеждает карта, которая дальше всего по значению от первой карты. При ничьей выигрывает старшая карта, разыгранная раньше других.



Н ЗАКРЫТАЯ ВЕЧЕРИНКА

Каждый игрок делит карты в руке на две половины и откладывает одну из них под свою карту принцессы *взакрытую*. Сначала разыгрываются карты из руки, затем игроки берут отложенные карты и продолжают играть ими.

*Способности принцесс можно использовать только для карт в руке, но не для карт, отложенных *взакрытую*. Как и обычно, способности принцесс применяются только один раз за раунд.*



О ОПАЗДЫВАЮ НА ОЧЕНЬ ВАЖНОЕ СВИДАНИЕ

Последние 3 карты, остающиеся в руке у игрока, считаются выигранной взяткой.



П СВАДЕБНЫЙ ПОДАРОК

Перед каждым розыгрышем взятки игроки кладут по 1 карте из своей руки в отдельную стопку, формируя «свадебный подарок», который получит победитель взятки. Таким образом, в этом раунде будет разыграна только половина взяток. **Игроки не могут получить бонус бунтарки бала во время действия правила этой карты раунда.**

*Свойство **Спящей красавицы** используется до того, как игроки добавили карты в стопку «подарка». Если **Алиса** использует свою способность после выигрыша взятки, она раздаёт другим игрокам только карты из взятки, оставляя карты из «свадебного подарка» закрытыми. Затем взятка разыгрывается снова, и **Алиса** начинает её с любой карты в руке (кроме карт принцев, если они ещё не пробрались на вечеринку). Победитель этой взятки получает и взятку, и «подарок».*



Р СДЕЛКА С ВЕДЬМОЙ

Игрок, выигравший взятку, может обменять одну карту из своей руки (показав её всем) на карту из выигранной взятки. Но нельзя обменивать карту, которую он только что сыграл.

*Если игрок использует способность **Мулан** и выигрывает взятку, он может обменять две карты: одну, которую не сыграл в этом розыгрыше взятки, по правилам раунда, а также одну, которую сыграл за способность принцессы (не следуя правилу раунда).*



С ИГРА В ЖМУРКИ

Каждый игрок делит карты в руке на две половины и откладывает одну из них под свою карту принцессы взакрытую. Сначала разыгрываются карты из руки, затем каждый игрок передаёт отложенные карты игроку справа взакрытую и продолжает играть полученными от другого игрока картами.

Способности принцесс можно использовать только для карт на руках, но не для отложенных взакрытую карт. Как и обычно, способности принцесс применяются только один раз за раунд.



Т ОТРАВЛЕННОЕ ЯБЛОКО

В этом раунде, если у вас нет карт ведущей масти, вы выигрываете взятку той картой, которую сыграли. Если у нескольких игроков нет ведущей масти, среди их карт выигрывает старшая. При ничьей выигрывает тот, кто первым сыграл карту не ведущей масти.



У ЧЁТНОЕ ИЛИ НЕЧЁТНОЕ

В этом раунде, помимо следования ведущей масти, игроки должны играть только чётные или нечётные карты, в зависимости от карты, с которой начался розыгрыш взятки. Если игрок не может сыграть карту, соблюдая это правило, он всё ещё должен следовать ведущей масти. Если у него нет карт ведущей масти, то играя карту другой масти, он снова должен следовать правилу «чётного или нечётного».

*Если игрок использует способность **Белоснежки**, его карта должна соответствовать правилу «чётного или нечётного». Если игрок использует способность **Принцессы на горошине**, игроки должны играть чётные или нечётные карты со значением 5 или ниже. Если игрок использует способность **Мулан**, он должен соблюдать правило «чётного или нечётного», но он может его игнорировать, когда заменяет свою разыгранную карту во взятке.*



Ф СВОБОДОЛЮБИВАЯ ФЕЯ

При подсчёте очков каждая выигранная фея приносит игроку -1 ОП. В этом раунде игроки могут получить отрицательное количество предложений.



Х Принц всегда звонит дважды

Когда все игроки сыграли по первой карте, розыгрыш взятки продолжается, и каждый игрок играет вторую карту, следуя обычным правилам. Если ведущий игрок при этом не может следовать ведущей масти, то ведущая масть всё равно не меняется. Чтобы определить победителя взятки, просуммируйте значения карт ведущей масти у каждого игрока. Если только одна из двух сыгранных карт совпадает с ведущей мастью, вторая карта не учитывается. При ничьей выигрывает тот, кто сыграл самую старшую карту ведущей масти. Способности принцесс применяются к обоим картам в этом «двойном» розыгрыше взятки.

Если Золушка использует свою способность, выигрывает игрок с наименьшей суммой обеих карт. В случае ничьей побеждает тот, кто сыграл младшую карту ведущей масти. Если Принцесса на горошине или Дюймовочка используют свои способности, они применяются к обоим картам. Если Алиса использует свою способность, она собирает все карты из взятки и случайным образом раздаёт каждому игроку на руку по 2 карты.



Ц Полночное преобразование

Феи — джокеры и могут быть сыграны для следования любой масти. Даже если у игрока есть ведущая масть на руке, он может сыграть фею во взятку. Взятку выигрывает игрок, сыгравший старшую карту феи или ведущей масти. В случае ничьей по старшим картам выигрывает игрок, сыгравший первую из них. Если розыгрыш взятки начинается с фей, то феи и являются ведущей мастью.

Если Мулан использует свою способность, она не может заменить фею на карту другой масти. Если Русалочка или Рапунцель используют свои способности, ведущий игрок должен начать розыгрыш взятки с масти, которую они объявили, даже если у него есть фея. Если у ведущего игрока нет объявленной масти, он должен начать розыгрыш взятки с феи, а объявленная масть станет ведущей.



Ч Бросай букет!

Каждая карта новой масти при розыгрыше взятки определяет новую ведущую масть. Старшая карта последней сыгранной масти выигрывает взятку.

Пример: Марк начинает розыгрыш взятки с масти королев. Если у Антона нет королев и он играет питомцев, то масть питомца становится ведущей, и все остальные игроки должны играть во взятку питомцев, если они у них есть.



Ш ВЕРХ ТОРМАШКАМИ

Карты со значением 6 меняют принцип старшинства во взятке (например, 12 становится младшей картой, а 1 — старшей). Это происходит только в тех взятках, где сыграна карта со значением 6, и принцип меняется каждый раз, когда играет такая карта.

Если Белоснежка использует свою способность, когда принцип старшинства изменён, её карта со значением 0 (если эта карта ведущей масти) выигрывает взятку. Если Мулан использует свою способность и добавляет или убирает карту со значением 6, принцип старшинства меняется для определения победителя взятки. Если Золушка использует свою способность, принцип старшинства меняется в начале розыгрыша взятки, и каждая сыгранная карта со значением 6 снова его меняет.



Э ВРЕМЯ ПРИХОРОШИТЬСЯ

Принцы приносят игрокам в два раза больше очков предложений, кроме игрока или игроков, получивших в сумме больше всех очков предложений до этого раунда.



Ю ТАНЦУЮЩИЕ КОРОЛЕВЫ

При подсчёте очков предложений каждый игрок откладывает принцев и королев от остальных выигранных карт. Если в паре карт принц и королева имеют одинаковые значения, они приносят +3 ОП. Если значения не совпадают, каждая такая пара приносит +2 ОП. Если у принца нет пары с королевой, он приносит +1 ОП. Королевы без пар с принцами не приносят ОП.

Карты принцесс

Способности принцесс можно использовать один раз за раунд, пока карта принцессы лежит вертикально. После использования способности игрок должен повернуть карту набок, показывая, что её нельзя использовать до следующего раунда.

Способности принцесс

Алиса

Проделки Чешира. После того как вы выиграли взятку (во взятке не должно быть Лягушки), перемешайте все карты и случайным образом раздайте каждому игроку на руку. Если в этой взятке были принцы, теперь с них можно начинать розыгрыш взятки.

Золушка

В полночь всё изменится. До розыгрыша взятки поменяйте принцип старшинства карт: теперь выигрывает младшая карта ведущей масти.



ЛЕДЯНАЯ ПРИНЦЕССА

Заморозка. До розыгрыша взятки возьмите 2 случайные карты с руки любого игрока. Одну карту верните ему в руку, а другую положите перед ним взакрытую. Теперь этот игрок обязан сыграть эту карту во взятку или начать розыгрыш взятки с неё (даже если это карта принцев и принцы ещё не пробрались на вечеринку).

Если этот игрок не ведущий, он всё равно должен сыграть эту карту, даже если она не ведущей масти. Особые правила карты раунда и другие способности принцесс в этом случае игнорируются. Если выбрана карта принцев, считается, что принцы пробрались на вечеринку.

ПРИНЦЕССА НА ГОРОШИНЕ

Ещё пять минуточек! До розыгрыша взятки объявите, что другие игроки должны играть карты со значениями старше 5, если такие карты у них есть (при этом они должны следовать ведущей масти, даже если значения их карт младше 5). Если принцы ещё не пробрались на вечеринку и у ведущего игрока на руке карты со значением старше 5 только масти принцев, он может сыграть другую карту со значением 5 и младше.



РУСАЛОЧКА

Чарующее пение. До розыгрыша взятки вы выбираете масть, которую должен сыграть ведущий игрок.

Если у него нет этой масти, продолжайте называть другие масти, пока одна из них не окажется среди его карт. Способность Русалочки нельзя использовать, если в этом розыгрыше взятки на ведущего игрока уже использовали способности Рапунцель или Ледяной принцессы. Также нельзя заставить сыграть карту принцев, если принцы ещё не пробрались на вечеринку, за исключением случаев, когда у ведущего игрока на руках только карты принцев.

МУЛАН

Маскировка. После того как все игроки сыграли карты во взятку, замените вашу сыгранную карту на другую карту такой же масти. Лягушка не может участвовать в замене.

ПОКАХОНТАС

Голос природы. До розыгрыша взятки выберите любого игрока — этот игрок будет ведущим.

Способность Покахонтас не может быть использована, если в этом розыгрыше взятки уже использовались способности Русалочки или Рапунцель.



РАПУНЦЕЛЬ

Лестница в небо. До розыгрыша взятки объявите, что ведущий игрок должен начать розыгрыш с карты принца, даже если принцы ещё не пробрались на вечеринку. Вы можете использовать эту способность на себя, если вы ведущий игрок. Это не означает, что принцы пробрались на вечеринку: после использования этой способности правила розыгрыша карт принцев остаются обычными. Если у ведущего игрока нет принцев, способность Рапунцель всё равно считается использованной, а он может начать розыгрыш взятки с любой карты.

*Способность **Рапунцель** нельзя использовать, если в этом розыгрыше взятки на ведущего игрока уже использовались способности **Ледяной принцессы** или **Русалочки**.*

ДЮЙМОВИЧКА

Блаженное неведение. Вы можете играть любую карту при розыгрыше взятки, кроме принцев и Лягушки, игнорируя правило следования ведущей масти.

*Если в этом раунде была использована способность **Принцессы на горошине** и у вас карты со значениями старше 5 только ведущей масти, вы можете играть карту другой масти. Способность **Дюймовочки** не может игнорировать требования способностей **Русалочки** и **Рапунцель**.*



ШАХЕРЕЗАДА

Обмен на базаре. До розыгрыша взятки возьмите случайную карту с руки у любого игрока, затем верните ему любую карту со своей руки или ту же, которую взяли.

*Способность **Шахерезады** нельзя использовать на ведущего игрока, если в этом розыгрыше взятки уже использовались способности **Ледяной принцессы**, **Русалочки** или **Рапунцель**.*

БЕЛОСНЕЖКА

Семь гномов. Когда вы разыгрываете карту со значением 7 или младше, её значение считается 0.

*Если в этом розыгрыше взятки была использована способность **Принцессы на горошине**, то при использовании способности **Белоснежки** разыгранные вами карты со значениями 6 или 7 считаются значением 0.*

СПЯЩАЯ КРАСАВИЦА

Веретено судьбы. До розыгрыша взятки каждый игрок, включая вас, выбирает карту с руки и отдаёт её вам (при этом вы знаете, от кого каждая из карт). Оставьте одну из этих карт себе, а остальные раздайте другим игрокам по своему усмотрению.

*Эту способность нельзя использовать, если в этом розыгрыше взятки уже использовались способности **Ледяной принцессы**, **Русалочки** или **Рапунцель**.*



Благодарности авторов

Благодарим всех, кто сделал издание этой игры возможным, за их терпение и советы. Особая благодарность Адриану и Хулиану, нашим семьям и друзьям. Спасибо вам всем.

Над игрой работали

Авторы игры: Дэниел Бирн, Герардо Герреро, Кевин Пелаэс и Тирсо Виргос

Девелоперы: Тед Алспач — компания Bezier Games, Inc.

Иллюстратор: Альфредо Касерес

Проект-менеджеры: Мария Ермилова и Басанг Бордаев

Редактор правил: Алексей Сапонов

Дизайнер: Виктор Забурдаев

Продакшен-менеджеры: Андрей Незнамов и Сергей Морозов

Корректоры: корректорское бюро «Ёлки-Палки»

Арт-директор: Маша Коварт

Руководитель маркетинга: Владимир Эделев

Директор по развитию: Дмитрий Калмыков

Генеральный директор: Михаил Пахомов



Сканируйте QR-код
и смотрите видеоправила

