

ПРИНЦЕСА: Бунтарка



Правила

Білосніжка, Русалонька, Попелюшка та багато інших казкових принцес влаштовують п'ятиденну вечірку. Прекрасні принци, яких не запросили, спробують проникнути на бал, щоб зробити пропозицію молодим жінкам. Як вільна і незалежна принцеса, ви намагатиметесь уникати пропозицій одруження.

Тож кому вдасться залишитися без нареченого після вечірки?

Творці гри

Автори: Деніел Бирн, Херардо Герреро,
Кевін Пелаес, Тісо Вірґос

Художник: Альфредо Касерес

Редактор: Енрік Агілар

Графічний дизайн: Пау Уріос

Верстальник: Рен Еструґо

Українське видання

Керівник проекту: Олександр Борисенко

Перекладач: Святослав Михаць

Редагування: Сергій Сафулько,
Олена Науменко

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

Особлива подяка Андрієві Журбі

Українське видання © 2024

FEELINDIGO

www.feelindigo.com



**ZOMBI
PAELLA**




Компоненти




12 карт королев 
(з числами від 1 до 12)




12 карт фей 
(з числами від 1 до 12)



12 карт звіряток  (з числами від 1 до 12),
серед яких карта жаби з числом 8



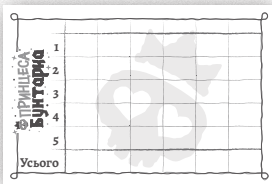
12 карт принців 
(з числами від 1 до 12)



21 карта раундів



10 карт принцес
+ 1 промокарта



1 блокнот для підрахунків

Приготування

1. **Прибуття на вечірку.** Підготуйте колоду з карт 4 мастей: принци, королеви, звірятка та феї. Кількість карт у колоді залежатиме від кількості гравців.

Гра **втрьох**: візьміть усі карти кожної масті, крім карт «1», «11» та «12». Усього 36 карт: по 12 на гравця.

Гра **вчотирьох / вп'ятьох**: візьміть усі карти кожної масті, крім карт «11» та «12». Усього 40 карт: вчотирьох по 10 на гравця, вп'ятьох — по 8 карт.

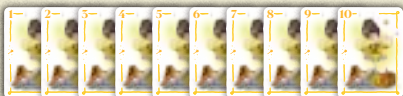
Гра **вшістьох**: візьміть усі карти кожної масті. Усього 48 карт: по 8 на гравця.

Приклад відбору карт масті фей.

3 
гравці



4-5 
гравців



6 
гравців



2. Підготувавши колоду, ретельно перетасуйте карти й долілиць роздайте їх порівну всім гравцям.
3. **Вибір принцеси.** Перетасуйте карти принцес і роздайте по 2 карти кожному гравцеві. Кожен гравець вибирає 1 з 2 отриманих карт, а іншу повертає в коробку. Після цього гравці одночасно кладуть вибрані карти принцес перед собою горілиць і вертикально.

Кожна принцеса має свою унікальну властивість протягом гри (див. «Карти принцес» на с. 15).

Починає гру той, хто останнім був на весіллі (або можете вибрати першого гравця будь-яким зручним способом).

Приклад приготувань до гри вчотирьох.



4. **Організація вечірки.** Візьміть **5 випадкових карт раундів** або виберіть **5 бажаних карт** (див. «Карти раундів» на с. 10) і викладіть їх **долілиць у ряд у випадковому або в бажаному порядку.**

Для першої партії радимо вам узяти такі карти раундів:

- (1-й раунд) **a** «Одного разу...» / (2-й раунд) **c** «Бал-маскарад»
(3-й раунд) **b** «Запрошення» / (4-й раунд) **d** «Королівський указ»
(5-й раунд) **m** «Весільний подарунок».

5. Покладіть неподалік **блокнот** і олівець.

✦ ✦ Перебіг гри ✦ ✦

Партія триває **5 раундів**. На початку кожного раунду **переверніть горілиць поточну карту раунду та прочитайте її правило** в розділі «Карти раундів» на с. 10. Кожна карта раунду має власне правило, що діє в поточному раунді й відрізняє цей раунд від інших. Потім кожен віддає гравцеві ліворуч ↻, праворуч ↻ від себе або навіть обом **ту кількість карт, яка зазначена на поточній карті раунду**. Усі гравці обмінюються картами одночасно. Ви можете подивитися отримані карти лише після того, як віддасте свої карти!

Потім перший гравець починає розігрування першої взятки (див. «Розігрування взятки» нижче). Раунд триває, поки гравці мають карти на руках, і завершується після того, як гравці розіграють усі взятки.

Після завершення раунду:

1. Порахуйте кількість пропозицій, які отримав кожен гравець (див. «Пропозиції одруження» на с. 8), і запишіть їх у блокнот.
2. Перетасуйте карти й роздайте їх знову.
3. Відновіть властивості виснажених принцес (див. «Карты принцес» на с. 15).
4. Переверніть горілиць нову карту раунду та прочитайте її правило у розділі «Карты раундів» на с. 10.
5. Новий раунд починає той гравець, який виграв останню взятку в попередньому.



Перевірка раунду

Розігрування взятки

Кожен гравець, починаючи з першого і далі за годинниковою стрілкою, повинен горілиць викласти на центр стола 1 карту так, щоб її було видно всім. Це називається «взятка».

Перша зіграна карта визначає головну масть поточної взятки. Інші гравці повинні зіграти «в масть», тобто повинні зіграти карту тієї самої масті (якщо її мають). Гравець, який не може зіграти в головну масть, може зіграти карту будь-якої іншої масті. Це називається бути «порожнім». Щойно перший гравець зіграв карту, це вважають початком взятки.

Коли всі гравці зіграють по 1 карті, визначте, хто виграв взятку. Гравець, що зіграв найстаршу карту (з найбільшим числом) головної масті, виграє взятку — збирає всі карти в цій взятці й кладе їх стосом долілиць перед собою. Виграні взятки можна переглядати лише після завершення раунду. Гравець, який виграв взятку, починає нову взятку.

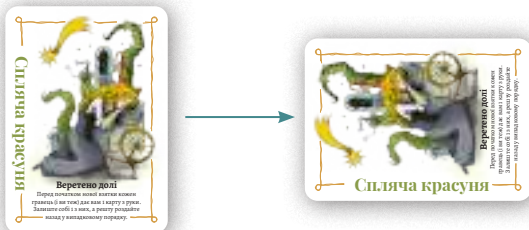
УВАГА! Принців на вечірку не запросили. Отже, ви не можете починати взятку картою масті принців. Після того як «порожній» гравець зіграє будь-якого принца (це не стосується карти жаби), принцам таки вдається прослизнути на вечірку! З цього моменту і до кінця раунду можна починати взятки картами принців. Якщо в першого гравця на руці лише карти принців, то він може почати взятку одним з них.



Використання властивостей принцес

Примітка. У кількох перших партіях можете ігнорувати властивості принцес, адже ви лише вивчаєте засади гри.

Ви можете використати властивість своєї принцеси щонайбільше 1 раз за раунд (див. «Карти принцес» на с. 15). Для цього прочитайте властивість уголос і поверніть карту принцеси на 90° в горизонтальну позицію (принцесу вважають виснаженою). Після завершення раунду відновіть властивість, повернувши карту принцеси у вертикальну позицію.



♠ Пропозиції одруження

Після того як гравці зіграють усі свої карти й раунд завершиться, настає час рахувати пропозиції. **Кожну карту принца рахують як 1 пропозицію ♠.** Крім того, в масті звіряток є карта **жаби** («8»). Це дуже небезпечна карта, адже насправді це зачарований принц. Гравець, який має у своїх взятках цю карту, нараховує собі **5 пропозицій** ♠♠♠♠♠.

На всіх картах, які дають пропозиції, під числом у верхньому лівому куті зображено символ ♠. Порахуйте кількість пропозицій, які отримав кожен гравець, і запишіть результат у блокнот.



1-ша карта Ігор



2-га карта Данило



3-тя карта Роман



4-та карта Олеся



5-та карта Тарас



6-та карта Ірина

Приклад розігрування взятки у грі вишістьох. Ігор грає «3» королев. Тепер королеви — це головна масть. Отже, всі повинні грати карти цієї масті (якщо їх мають). Данило грає «7» королев, далі Роман — «4» королев. Олеся не має королев, тому вона «порожня» і може зіграти «12» принців. Тарас не має королев і грає «9» фей. Насамкінець Ірина, яка також не має королев, грає «8» звіряток, тобто жабу.

Данило виграв взятку, бо хоч інші гравці зіграли карти з більшими числами, але саме він зіграв найстаршу карту головної масті. Він бере всі карти взятки. Наприкінці раунду за цю взятку він нарахує собі 6 пропозицій — 1 дає карта принца... а жаба дає аж 5!

Данило починає нову взятку.

Кінець гри

Вечірка закінчується після того, як **ви зіграєте всі 5 раундів!** Настає час підбити підсумки й подивитися, які принцеси одружаться у вашій історії. **Гравець, у якого буде найменше пропозицій, стане переможцем** і повстане проти небажаних шлюбів! **Нічії розв'язують на користь** того претендента, який отримав 0 або менше пропозицій у більшій кількості раундів. Якщо й далі нічия, претенденти ділять перемогу.




Карти раундів

Тепер ви знаєте основи гри. Однак щораунду ви відкриваєте карту раунду, яка встановлює особливе правило, що має пріоритет над основними правилами гри. Крім того, **на картах раундів також зазначено, скільки карт ви повинні передати на початку кожного раунду та якому гравцеві (ліворуч, праворуч від вас або навіть обом).**



Приклад. Цей символ на карті «Весільний подарунок» означає, що кожен гравець перед початком раунду повинен одночасно віддати 1 карту гравцеві праворуч від себе, а також 1 карту гравцеві ліворуч від себе.

Далі ви знайдете опис усіх карт раундів, упорядкованих за складністю. **На початку кожного раунду прочитайте особливе правило відповідної карти раунду.** Якщо якісь правила починають діяти з початку раунду, то застосування властивостей принцес не впливає на ці правила.

Щоб швидко знайти опис карти раунду в правилах, гляньте на **букву в лівому верхньому куті цієї карти. Ви можете вибрати певні 5 карт раундів для гри або взяти випадкові карти.** Радимо для 5-го раунду вибирати карти раундів із **символом** , бо саме ці карти роблять закінчення партії ще захопливішим.



а **Одного разу...** Ознайомча карта; без додаткового правила.



б **Запрошення.** Ознайомча карта; без додаткового правила.



с **Бал-маскарад.** Протягом цього раунду всі (крім гравця, який починає взятку) грають свої карти долілиць, дотримуючись усіх інших правил. Після того як усі зіграють свої карти, переверніть їх горілиць, щоб визначити, хто виграв взятку.



д **Королівський указ.** Карти масті королів завжди виграють взятки. Якщо зіграно кілька таких карт, то взятку виграє найстарша карта королів.



е **Музичні стільці.** Після кожної взятки кожен гравець віддає долілиць 1 карту з руки гравцеві праворуч. Усі роблять це одночасно.



ф **Помста звіряток** ♠. Наприкінці раунду кожна карта звірятка також дає 1 пропозицію (а карта жаби — аж 6!).



Запізнення на бал. Перед першою взятою, після обміну картами, кожен гравець кладе долілиць перед собою карту з руки. Ці карти розіграють в останній взятці раунду за звичайними правилами.



Отруєне яблуко. Протягом цього раунду, коли ви «порожні», то виграєте взятку зіграною вами картою. Якщо кілька гравців «порожні», то взятку виграє той з них, хто зіграв найстаршу карту. Якщо кілька «порожніх» гравців зіграли найстарші карти з однаковим числом, то взятку виграє той, хто зіграв свою карту останнім.



Прозоріший за криштал. Після обміну картами, але до початку першої взятки кожен гравець вибирає будь-яку масть, яку має на руці, і кладе всі карти цієї масті з руки горілиць перед собою. У цьому раунді частина ваших карт буде видима всім гравцям. Відкриті карти вважають частиною руки гравця, і їх грають за звичайними правилами.



Догори дригом. Зіграна «6» будь-якої масті змінює старшинство карт у своїй взятці. Тобто «12» стане наймолодшою картою, а «1» — найстаршою. Якщо у взятці немає «6», старшинство не змінюється; за кожну зіграну «6» поточне старшинство карт міняється на протилежне.



Танці королів ♠. Рахуючи пропозиції, кожен гравець відокремлює принців і королів у своїх виграних взятках. Якщо гравець має карти принца й королеви з однаковими числами, то ці карти разом дають 3 пропозиції. Якщо в парі принца й королеви карти мають різні числа, то разом вони дають 2 пропозиції. Якщо принц не має пари (для нього немає королеви), то він дає 1 пропозицію як зазвичай.

**l**

Принц завжди дзвонить двічі. Після того як усі гравці зіграють по 1 карті, розігрування взятки триває — кожен гравець за звичайними правилами грає свою другу карту. Щоб дізнатися, хто виграв взятку, кожен рахує суму чисел зіграних ним карт головної масті. У разі нічиєї взятку виграє той претендент, який зіграв найстаршу карту головної масті. Якщо із 2 зіграних карт лише одна карта головної масті, то іншу не рахують.

**m**

Весільний подарунок Σ . Перед початком кожної взятки кожен гравець кладе долілиць 1 карту з руки в окремий стос, який забере той, хто виграє взятку. Тому в цьому раунді ви розіграєте лише половину від звичайної кількості взяток.

**n**

Поправини. Кожен гравець ділить свої карти на руці на дві половини, одну з яких кладе долілиць перед собою. Спершу гравець грає карти з однієї половини, а потім з іншої.

**o**

Лиш припудрила носик Σ . Кількість пропозицій, отриманих кожним гравцем, збільшується вдвічі, за винятком гравця (або гравців), які отримали найбільше пропозицій до цього раунду.

**p**

Фея-одиначка Σ . Наприкінці раунду кожна виграна вами карта феї скасовує 1 пропозицію. У цьому раунді ви можете отримати від'ємну кількість пропозицій.

**q**

Сліпий блеф. Кожен гравець ділить свої карти на руці на дві половини, одну з яких кладе долілиць перед собою. Спершу ви розіграєте карти з однієї половини, а потім віддаєте відкладену долілиць половину карт гравцеві праворуч від вас і дограєте раунд.

**r**

Опівнічний макіяж. У цьому раунді карти фей трактують як джокерів, і їх можна грати у взятку з будь-якою головною мастю. Ви завжди можете грати карти фей, і ви не «порожні», поки маєте карти фей. Той, хто зіграв найстаршу карту (головної масті або фей), виграє взятку. Нічий розв'язують на користь того, хто зіграв свою карту останнім. Якщо взятку розпочали картою фей, то головна масть цієї взятки — феї.

**s**

Передайте букет! Кожна зіграна карта нової масті встановлює нову головну масть. *Приклад.* Гравець А починає взятку картою королев. Якщо гравець Б не має королев і грає карту звіряток, то тепер звірятка стають головною мастю, а інші гравці повинні грати звіряток (якщо мають). Взятку виграє найстарша карта останньої головної масті.

**t**

Відьмині виторги. Вигравши взятку, гравець може обміняти карту з руки (яку він повинен усім показати) на карту зі взятки. Однак таким способом ви не можете повернути свою щойно зіграну карту.

**u**

Рівні шанси. Ви граєте не лише в масть, а також повинні грати карту з парним або непарним числом, відповідно до числа першої зіграної у взятці карти. Якщо ви не можете дотриматися цього правила, то все одно повинні зіграти в масть. Утім, якщо ви «порожні», то знову зобов'язані грати карту з парним або непарним числом.

♦ ♦ Карти принцес ♦ ♦

Властивість карти принцеси можна застосувати **щонайбільше 1 раз за раунд**, коли ця карта активна (у вертикальній позиції). **Застосувавши властивість принцеси, розверніть її карту на 90°** (принцесу вважають «виснаженою»). Хоча властивості кожної принцеси описані на її карті, далі ми розповімо про них докладніше.



Аліса. Хаотичне божевілля. Відразу після виграшу взятки, у якій немає карти жаби, можете перетасувати карти із цієї взятки й роздати їх назад по 1 карті на руку кожному гравцеві (і собі також).



Білосніжка. Сім гномів. Зігравши карту «7» або молодшу, можете застосувати властивість принцеси, щоб цю карту вважали «0».



Крижана принцеса. Холодно. Перш ніж гравець почне взятку, ви можете застосувати властивість цієї принцеси й змусити його зіграти випадкову карту з руки. (Якщо таким способом він грає карту принців, то вважайте, що принц уже пробрався на вечірку в цьому раунді.)



Мулан. Маскування. Після того як усі гравці зіграють карти, але перед визначенням того, хто виграв взятку, можете поміняти зіграну вами карту на іншу тієї ж масті з вашої руки (якщо тільки це не жаба! Маскування не дозволяє ні покласти, ні забрати карту жаби).



Покахонтас. Провідниця дикою природою. Вигравши взятку, виберіть іншого гравця, який почне нову взятку.



Попелюшка. Усе змінюється опівночі. Перед початком нової взятки застосуйте властивість принцеси, щоб змінити старшинство карт у цій взятці. Тепер «12» — це наймолодша карта, а «1» — найстарша.



Принцеса на горошині. Ще п'ять хвилин! Зігравши карту, можете застосувати властивість цієї принцеси. Після цього інші гравці (які ще не грали карти в цій взятці) повинні зіграти карту, старшу за «5» з дотриманням правила головної масті (якщо таку мають).



Русалонька. Гіпнотична пісня. Ви вибираєте, карту якої масті повинен зіграти гравець, який починає взятку. Якщо цей гравець не має карти такої масті, тоді він починає взятку за звичайними правилами. Ви не можете змусити гравця зіграти карту принців, якщо в цьому раунді ще ніхто не грав принців (карту жаби не беруть до уваги).



Сплячка красуня. Веретено долі. Перед початком наступної взятки кожен гравець (і ви також) вибирає карту з руки й віддає її вам. Таємно подивившись отримані карти, ви залишаєте собі 1 з них, а інші роздаєте у випадковому порядку по 1 карті долілиць кожному гравцеві.



Шажерезада. Базарні торги. Перед початком нової взятки візьміть випадкову карту з руки будь-якого гравця і віддайте йому будь-яку з ваших карт на руці (або поверніть йому взятку вами карту).



♦ ♦ Промокарта принцеси ♦ ♦

Кармезина. Відображення. Скопіюйте властивість будь-якої принцеси в грі. Ви можете щораунду вибирати, яку властивість скопіювати.

Увага! Ця промокарта лише для досвідчених гравців.

Часті питання щодо правил карт раундів і властивостей принцес

Як правило «Прозоріший за кришталь» поєднується із властивостями принцес?

Це правило застосовують на початку раунду. Відтепер карти на столі більше не можна вважати випадковими, адже всі гравці їх бачать, тому Крижана принцеса і Шахерезада не можуть застосувати свої властивості до таких карт. Крім того, якщо протягом раунду із цим правилом гравець отримує карти вибраної масті, то ці карти не треба класти на стіл, адже це правило застосовують тільки на початку раунду.

Правило «Музичні стільці», що стосується кожної взятки, застосовують до чи після застосування властивості принцеси?

Спершу застосовують правило «Музичних стільців» (обмін картами), а потім властивості принцес, які активуються перед початком взятки (таких як Попелюшка, Русалонька, Спляча красуня і т. д.)

В якому порядку застосовують властивості принцес?

Якщо більше ніж один гравець бажає застосувати властивості своїх принцес, то ці властивості застосовують у тому порядку, в якому гравці оголосили про свій намір. Якщо кілька гравців висловили таке бажання одночасно, то властивості їх принцес застосовують за годинниковою стрілкою, починаючи із гравця ліворуч від першого гравця.

Якщо властивість вашої принцеси скасує вже застосовану властивість іншої принцеси, то ви не можете застосувати властивість своєї принцеси протягом цієї взятки.

Що стається, коли Попелюшка застосовує свою властивість протягом раунду з правилом «Принц завжди дзвонить двічі»?

У такому разі гравець виграє взятку за допомогою найменшої суми чисел карт головної масті. У разі нічиєї перемагає претендент, який зіграв наймолодшу карту головної масті.

Як Білосніжка застосовує свою властивість у раунді з правилом «Бал-маскарад»?

Білосніжка повинна оголосити про застосування своєї властивості, навіть якщо вона грає свою карту долілиць.

Як діє властивість Білосніжки протягом раунду з правилом «Догори дригом»?

Старшинство карт змінюється на протилежне, тому «0» Білосніжки стає найстаршим числом — відповідним «13».

Як діє властивість Білосніжки протягом раунду з правилом «Рівні шанси»?

Згідно з цим правилом вам треба зіграти карту з парним або непарним числом, але пізніше це число можна перетворити на «0» завдяки властивості Білосніжки.

Як діють властивості принцес протягом раундів з правилами «Поправини» чи «Сліпий блеф»?

Властивості принцес діють лише на активну половину руки, тобто ту половину карт, яку ви розіграєте на цю мить. Як і зазвичай, властивості можна застосувати лише 1 раз за раунд.

Як діють властивості Сплячої красуні і Шахерезади протягом раунду з правилом «Запізнення на бал»?

Останню карту, що лежить на столі долілиць, не вважають частиною руки. Отже, властивості цих принцес на неї не діють.

Як діє властивість Принцеси на горошині протягом раунду з правилом «Принц завжди дзвонить двічі»?

Ви можете застосувати цю властивість після будь-якої із двох карт, зіграних вами у взятці. Якщо ви застосували властивість після першої зіграної вами карти, то властивість діятиме до завершення розігрування взятки.

Як діє властивість Принцеси на горошині протягом раунду з правилом «Рівні шанси»?

Гравці повинні дотримуватися правила парності / непарності, граючи карти, старші за «5». Якщо вони не мають таких карт, то в такому разі повинні дотримуватися правила раунду, граючи карти, молодші за «5». Те саме стосується ситуації, коли гравець «порожній».

Якщо Принцеса на горошині застосує свою властивість, чи може Білосніжка застосувати свою?

Так, Білосніжка може зіграти «6» чи «7», дотримуючись вимог Принцеси на горошині, але після цього вона завдяки своїй властивості може перетворити зіграну нею карту на «0».

Чи можуть два гравці під час розігрування тієї самої взятки застосувати властивості Крижаної принцеси та Русалоньки?

Ці дві властивості суперечать одна одній, тому це неможливо.

Як діє властивість Аліси протягом раунду з правилом «Принц завжди дзвонить двічі»?

Аліса роздає всі карти у взятці, і в цьому разі вона повертає по 2 карти, а не по 1, як зазвичай.

Як діє властивість Аліси протягом раунду з правилом «Весільний подарунок»?

Аліса роздає всі карти у взятці, але не чіпає карти з окремого стосу відкладених карт. Більше не додавайте карт в окремий стос до початку наступної взятки.

Як діє властивість Аліси протягом раунду з правилом «Відьмині виторги»?

Коли Аліса застосовує свою властивість, то дія правила раунду не поширюється на цю взятку. Карти у виграній взятці повертаються на руки гравцям, а не залишаються у переможця взятки.

Як діє властивість Мулан протягом раунду з правилом «Бал-маскарад»?

Властивість Мулан застосовують після того, як будуть відкриті всі зіграні у взятці карти.

Як діє властивість Мулан протягом раунду з правилом «Догори дригом»?

Якщо Мулан завдяки своїй властивості забирає чи викладає карту «6», то під час визначення переможця взятки старшинство карт змінюється на протилежне.

Як діє властивість Мулан протягом раунду з правилом «Рівні шанси»?

Коли Мулан грає карту, вона повинна дотримуватись умови щодо парності / непарності. Якщо завдяки своїй властивості Мулан міняє зіграну нею карту, нова карта може не відповідати умові щодо парності / непарності.

Як діє властивість Мулан протягом раунду з правилом «Відмині виторги»?

Якщо Мулан застосувала свою властивість і виграла взятку, то гравець може обміняти 2 карти: першу, яку зіграв гравець, завдяки властивості Мулан, і другу, яку зіграв не він, за правилом раунду.

Як діє властивість Мулан протягом раунду з правилом «Опівнічний макіяж»?

Якщо Мулан застосовує свою властивість, то не може використати масть фей замість зіграної нею карти іншої масті.

Як діє властивість Русалоньки протягом раунду з правилом «Опівнічний макіяж»?

Якщо Русалонька застосовує свою властивість, то гравець зобов'язаний грати карту саме тої масті, яку вибрала Русалонька, навіть якщо має карти масті фей. Якщо ж гравець не має карт тієї масті, яку вибрала Русалонька, то він не зобов'язаний грати карту масті фей.