

PRINCEZNÉ rebelky



Pravidlá

Snehulienka, Malá morská víla, Popoluška a mnoho ďalších princezien si usporiadali päťdňovú párty. Princov Krasoňov nikto nepozval, no aj tak sa pokúsia dostať na bál a požiadať dievčiny o ruku. Keďže ste slobodné a nezávislé princezné, pokúsite sa ich návrhom vyhnúť.

Ktorá z vás si zachová slobodu do konca párty?

Bohemian Games: Chceme prinášať radosť, úsmevy aj nezabudnuteľné zážitky zo spoločne strávených chvíľ pri hraní stolových aj kartových hier. Našu kompletnú ponuku nájdete na stránkách www.bohemiangames.cz

Autori hry, dizajn a grafický dizajn, ilustrácie:

Daniel Byrne, Gerardo Guerrero
Kevin Peláez, Tirso Virgós
Alfredo Cáceres, Enric Aguilar
Pau Urios, Ren Estrugo

Vývojár promo kariet:

Ted Alspach – Bezier Games, Inc.

České a slovenské vydanie:

Ivana Tilkeridu, Jan Rája,
Eva Piarová, Peter Černák



Máte otázky?



• • • Komponenty • • •



12 kariet královiem  (od 1 až 12)



12 kariet víl  (od 1 až 12)



12 kariet zvieratiek  (od 1 až 12, vrátane žabiaka s číslom 8)



12 kariet princov  (od 1 až 12)



21 kariet kôl



10 kariet princezien

PRINCEZNÉ rebelyš						
1						
2						
3						
4						
5						
Celkern/ Spolu						

1 blok výsledkových tabuliek

Príprava hry

- Prislúbte účasť na párty!** Pripravte si balíček z týchto 4 farieb: princovia, kráľovné, zvieratka a víly. Balíček zložte podľa počtu hráčov:

3 hráči: do škatule vráťte karty s číslami 1, 11 a 12.

4 – 5 hráčov: do škatule vráťte karty s číslami 11 a 12.

6 hráčov: do balíčka zamiešajte všetky karty.

Príklad s vílami kartami:



3



4-5



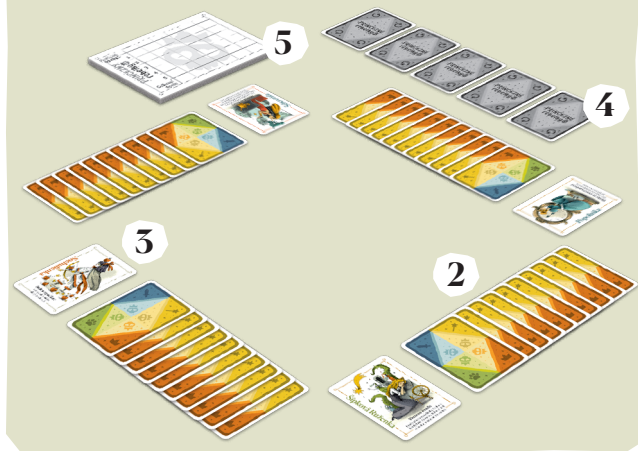
6



- Keď máte balíček kariet pripravený, poriadne ho premiešajte a všetky karty rozdajte hráčom lícom nadol v rovnakom počte.**
- Vyberte si princeznú.** Každý hráč si vyberie 1 z dostupných kariet princezien a umiestni ju pred seba lícom nahor a vertikálne. Každá princezná má počas celej hry špeciálnu schopnosť (pozri „Karty princezien“ na s. 15). **Začína hráč,**

ktorý si vyberie princeznú ako prvý. Ak chcete, môžete si princezné rozdať náhodne. V tom prípade začne hráč, ktorý sa ako posledný zúčastnil na svadbe.

Príklad: ako pripraviť hru so 4 hráčmi.



4. **Zorganizujte párty.** Vyberte 5 kariet kôl (pozri „Karty kôl“ na s. 10) a položte ich vedľa seba lícom nadol na viditeľné miesto. **Buď** môžete tieto karty kôl cielene vybrať a usporiadať, alebo si ich potiahnuť a rozložiť náhodne.

V prvej hre doporučame takúto kombináciu kariet kôl: (1.) **a** *Kde bolo, tam bolo...* / (2.) **c** *Maškarný bál* / (3.) **b** *Pozvánka* / (4.) **d** *Kráľovský dekrét* / (5.) **m** *Svadobný dar*.

5. Pripravte si **výsledkovú tabuľku** a ceruzku.

• • • Ako prebieha hra • • •

Hra *Princezna Rebelka* prebieha v **5 kolách**. Na začiatku každého kola **otočte príslušnú kartu kola lícom nahor a prečítajte si, aký má efekt**, v časti „Karty kôl“ (s. 10). Karta kola spustí efekt, vďaka ktorému sa bude každé kolo líšiť od ostatných. Potom **podajte určitý počet kariet zo svojej ruky hráčovi naľavo** (alebo **napravo**) **podľa toho, čo je napísané na karte kola**.

Všetci hráči si takto vymenia karty naraz. Karty, ktoré ste dostali, si nemôžete pozrieť predtým, než inému hráčovi podáte vlastné!

Začínajúci hráč potom vyloží prvú kartu (pozri „Štichy“ nižšie). Každé kolo sa skladá z toľkých štichov, koľko máte kariet v ruke. Keď zahráte všetky štichy, kolo sa končí a vy si spočítate žiadosti o ruku, ktoré ste dostali (pozri „Žiadosti o ruku“ na s. 8).

Keď sa skončí kolo:

1. Zamiešajte karty a znova ich rozdajte.
2. Aktivujte vyčerpané princezné (pozri „Karty princezien“ na s. 15).
3. Otočte ďalšiu kartu kola a prečítajte, aký má efekt.
4. Hráč, ktorý vyhral posledný štich, začína nové kolo.

• • • Priebeh hry • • •

Štichy

Slovom štich sa označujú karty, ktoré získava hráč (prebitím) v jednom kole. **Každý hráč, počínajúc začínajúcim hráčom a ďalej v smere hodinových ručičiek**, musí vyložiť 1 kartu zo svojej ruky lícom nahor tak, aby ju všetci videli.

Prvá vyložená karta určí hlavnú farbu štichu a ostatní hráči sa

ňou musia riadiť, teda **musia vyložiť kartu rovnakej farby**, ak takú majú v ruke. Hráč, ktorý danú farbu nemá, môže vyložiť kartu inej farby. Tomu sa hovorí „prázdny štic“.

Keď všetci hráči vyložia kartu, určite, kto berie štic. **Štic vyhráva hráč, ktorý vyložil kartu najvyššej hodnoty v hlavnej farbe. Ten si vezme všetky karty tohto šticu a lícom nadol si ich položí pred seba.** Vyhraté šticu si nemôžete prezerat pred ukončením daného kola. Hráč, ktorý štic zoberal, sa stáva začínajúcim hráčom ďalšieho šticu.

POZOR! Princov na párty nikto nepozval, a preto **nemôžete ako prvú vyložiť kartu princa.** Ak zahráte kartu princa ako „prázdny štic“ (toto pravidlo sa netýka karty žabiaka), princovia prekázli na párty. **Od toho momentu môžu hráči ako prvú v šticu vykladať aj kartu princa až do konca kola.** Ak by mal začínajúci hráč v ruke len karty princov, môže ako prvú vyložiť aj jednu z nich.



Použitie schopnosti princeznej

Poznámka: Pri vašej prvej hre/vašich prvých hrách môžete schopnosti princezien ignorovať, aby ste sa lepšie naučili základy hry

Nanajvýš raz za kolo môže hráč využiť schopnosť svojej princeznej (pozri „Karty princezien“ na s. 15). Keď sa rozhodne využiť ju, prečíta schopnosť nahlas a kartu otočí o 90° do horizontálnej polohy (vtedy je princezná považovaná za vyčerpanú). Táto schopnosť sa obnoví na konci kola.



♠ Žiadosti o ruku

Keď hráči vyložili všetky svoje karty a skončí sa kolo, nastane čas spočítať žiadosti o ruku v získaných štichoch. **Každá karta princa sa počíta za 1 žiadosť** ♠. Pozor! Farba zvieratiek obsahuje žabiaka (číslo 8). Je veľmi nebezpečný, pretože je to v skutočnosti začarovaný princ. Hráč, ktorý ho získa, **si pripočíta až 5 žiadostí o ruku** ♠♠♠♠♠.

Všetky karty, ktoré vám pridávajú žiadosti o ruku, majú symbol ♠ vedľa čísla. Keď spočítate, koľko žiadostí o ruku nazbieral každý hráč, zapíšte si ich do výsledkovej tabuľky.



1. Hapčí



2. Dudroš



3. Spachtoš



4. Kýblik



5. Vedko



6. Šťastko

Príklad šťichu. V hre 6 hráčov zahrá Hapčí kráľovnú 3. Teraz je hlavnou farbou kráľovná a všetci musia vykladať karty tejto farby, ak nejaké majú. Ďalší na rade je Dudroš, ktorý zahrá kráľovnú 7, potom Spachtoš s kráľovnou 4. Kýblik kráľovné nemá, takže ako „prázdny šťich“ zahrá princa 12. Vedko tiež nemá kráľovné a zahrá vílu 9. Napokon Šťastko, ktorý tiež nemá kráľovné, zahrá zvieratká 8, čo je žabiak.

Dudroš berie šťich, pretože aj keď sú v ňom karty s vyššou hodnotou, on má najvyššiu kartu v hlavnej farbe. Zoberie si všetky karty v šťichu. Na konci kola sa tento šťich započíta ako 6 žiadostí o ruku, 1 od princa... a 5 od žabiaka!

Dudroš sa stáva začínajúcim hráčom a vykladá prvú kartu ďalšieho šťichu.

Koniec hry

Keď ste odohrali všetkých 5 kôl, párty sa končí! Teraz treba zhodnotiť situáciu a zistiť, ktoré princezné sa v tomto príbehu vydajú. **Vyhráva princezná s najnižším počtom žiadostí o ruku**, ktorá tak naďalej rebeluje voči neželaným manželstvám! **Pokiaľ nastane remíza, vyhráva hráč**, ktorý zvládol najvyšší počet kôl s žiadosťami o ruku. Ak remíza pretrváva, hráči sa o víťazstvo podelia.




• • • Karty kôl • • •

Teraz ovládate základy hry. Každé kolo sa však riadi inou kartou kola, ktorá nastavuje špeciálne pravidlá, čo majú prednosť pred základnými. Navyše **karty kôl určujú, koľko kariet si musíte na začiatku každého kola vymeniť a aj v akom smere**.



Príklad: Tento symbol na karte „Svadobný dar“ hovorí, že na začiatku kola musia všetci hráči naraz podať jednu kartu hráčovi napravo a ďalšiu hráčovi naľavo.

Popisy všetkých kariet kôl zoradené podľa náročnosti nájdete nižšie. **Na začiatku každého kola prečítajte popis príslušnej karty**. Ak sa nejaký efekt spustí na začiatku kola, nemôžete ho neskôr zmeniť pomocou špeciálnej schopnosti princeznej.

Aby ste rozpoznali kartu kola rýchlejšie, pozrite sa **na písmenko ľavom hornom rohu karty**. **Buď môžete 5 kariet kôl cielene vybrať a usporiadať, alebo si ich potiahnuť a rozložiť náhodne**. Karty so symbolom  odporúčame použiť v 5. kole, pretože môžu ovplyvniť hru tak, že záver bude napínavejší.



- a** **Kde bolo, tam bolo...** Počiatočná karta; nemá žiadny efekt.



- b** **Pozvánka.** Počiatočná karta; nemá žiadny efekt.



- c** **Maškarný bál.** Počas tohto kola všetci hráči, okrem začínajúceho hráča, vykladajú svoje karty lícom nadol a ďalej sa riadia základnými pravidlami. Potom otočte štich a zistíte, kto si ho vezme.



- d** **Kráľovský dekrét.** Karty vo farbe kráľovnej vždy vyhrajú štich. Ak sa v ňom nachádza viacero kariet kráľovien, vyhráva tá s najvyššou hodnotou.



- e** **Stoličky.** Po každom štichu podajú všetci hráči naraz jednu kartu lícom nadol zo svojej ruky hráčovi napravo.



- f** **Pomsta zvierat** ⚠. Na konci kola sa každá karta zvieratka započíta ako 1 žiadosť o ruku (a žabiak sa počíta za 6!).



g **Meškáme na bál.** Po výmene kariet a pred prvým štiichom položí každý hráč jednu kartu zo svojej ruky lícom nadol pred seba. Túto kartu zahrá v poslednom štiichu tohto kola podľa základných pravidiel.



h **Otrávené jablko.** Počas tohto kola si štiich berie ten hráč, ktorý zahrál „prázdny štiich“. Ak „prázdny štiich“ zahráli viacerí hráči, vyhráva hráč s vyšším číslom na karte. Ak nastane remíza, vyhrá hráč, ktorý vyložil kartu ako posledný.



i **Krištáľovo jasné.** Na začiatku kola si každý hráč zvolí jednu z farieb vo svojej ruke a všetky karty tejto farby vyloží pred seba lícom nahor. Toto kolo odohráte s odhalenými kartami danej farby. Odhalené karty zostávajú súčasťou hráčovej ruky a môžete ich hrať ako bežne.



j **Hore nohami.** Karta číslo 6 akejkoľvek farby mení v štiichu hierarchiu hodnoty kariet v každej farbe, napríklad 12 by bola karta s najnižšou hodnotou a 1 s najvyššou. Táto situácia nastane, len ak niekto vyloží kartu číslo 6, a každá 6, ktorú následne niekto vyloží, znova obracia hierarchiu kariet.



k **Rozšantené kráľovné** ♣. Počas počítavania žiadostí o ruku si každý hráč odloží nabok princov a kráľovné, ktoré počas tohto kola vyhral. Ak majú princ a kráľovná rovnaké číslo, spolu sa rátaajú za 3 žiadosti. Dvojice, ktoré sa nezhodujú číslom, sa počítajú za 2 žiadosti, a ak k princovi nemôžete priradiť kráľovnú, počíta sa ako zvyčajne za 1 žiadosť.



l **Princ klope vždy dvakrát.** Keď všetci hráči vyložia jednu kartu, štič pokračuje a hráči podľa bežných pravidiel zahrajú aj druhú kartu. Výhercu určíte spočítaním hodnoty kariet v hlavnej farbe. Pokiaľ nastane remíza, vyháva ten, kto vyložil najvyššiu kartu v hlavnej farbe. Ak je v hlavnej farbe len jedna z dvoch zahratých kariet, druhú neberte do úvahy.



m **Svadobný dar** ⚡. Na začiatku štiču pridá každý hráč jednu z kariet vo svojej ruke lícom nadol na kôpku, ktorú získa víťaz tohto štiču. To znamená, že počas tohto kola zahráte o polovicu menej štičov.



n **Afterpárty.** Každý hráč si rozdelí karty na polovice a jednu z nich odloží bokom lícom nadol. Najprv zahrajte prvú polovicu kariet, ktorá vám zostala v ruke, potom druhú.



o **Prepudrovať nos** ⚡. Princovia sa počítajú za dvojnásobok žiadostí o ruku, to však neplatí pre hráča alebo hráčov, ktorí počas celej hry nazbierali najvyšší počet žiadostí.



p **Víla rozchodov** ⚡. Na konci kola eliminuje každá karta víly 1 žiadosť o ruku. V tomto kole môžete získať aj záporný počet žiadostí.

**q**

Slepá baba. Každý hráč si rozdelí karty na polovice a jednu z nich odloží bokom lícom nadol. Zahrajte polovicu kariet, ktorá vám zostala v ruke, a potom dajte druhú polovicu hráčovi napravo, aby s ňou mohol hrať.

**r**

Polnočná premena. Víly slúžia ako žolíci a nahrádzajú akúkoľvek farbu. Môžete ich zahrať kedykoľvek, a pokiaľ ich máte, nezahráte „prázdny štich“. Štich berie hráč, ktorý vyložil najvyššiu kartu (danej farby alebo vílu), a ak nastane remíza, vyhráva hráč, ktorý vyložil kartu posledný. Ak ako prvú kartu vyložíte vílu, hlavná farba sú víly.

**s**

Hod' kyticu! Každá karta novej farby sa stane hlavnou farbou. Príklad: Hráč A začne s kráľovnou. Ak hráč B nemá žiadnu kráľovnú a vyloží kartu zvieratka, zvieratka sa stanú hlavnou farbou, a ak po ňom nasledujú ďalší hráči, musia vyložiť kartu zvieratka. Štich berie najvyššia karta poslednej farby.

**t**

Handrkovanie so strigou. Keď hráč vyhrá štich, môže si vymeniť kartu z ruky za kartu z vyhraného šti chu, no musí ju ukázať ostatným. Zo šti chu si však nemôže vybrať tú, ktorú práve zahral.

**u**

Párne a nepárne. Okrem dodržiavania hlavnej farby musíte dodržiavať aj párne či nepárne čísla kariet podľa prvej karty v šti chu. Ak toto pravidlo nemôžete splniť, stále musíte dodržať farbu, no ak zahráte „prázdny štich“, znova musíte dodržiavať párne či nepárne číslo.

Karty princezien

Schopnosti princezien môžete využiť **raz za kolo**, pokiaľ je karta vašej princeznej aktívna (vo vertikálnej polohe). Po využití schopnosti otočte kartu princeznej o 90° (vtedy ju považujeme za vyčerpanú). Schopnosti princezien sú popísané na kartách, no nižšie nájdete podrobnejšie vysvetlenie.



Popoluška: Všetko sa zmení o polnoci. Pred ďalším ťichom použi svoju schopnosť na obrátenie hierarchie hodnoty kariet v nasledujúcom ťichu. 12 bude najnižšia karta a 1 najvyššia.



Snehulienka: Sedem trpaslíkov. Keď vyložíš kartu s hodnotou 7 alebo nižšou, môžeš sa rozhodnúť, že táto karta sa počíta za nulu.



Malá morská víla: Omamná pieseň. Rozhodni, akú farbu musí vyložiť začínajúci hráč. Ak nemá kartu danej farby, môže sa rozhodnúť sám. Hráča nemôžeš prinútiť vyložiť kartu princa, ak princa v tomto kole ešte nikto vyložil (žabíak sa neráta).



Pocahontas: Sprievodkyňa divočinou. Keď zoberieš ťich, určí iného hráča, ktorý sa stane ďalším začínajúcim hráčom.



Šípková Ruženka: Vreteno osudu. Pred začiatkom ďalšieho štichu si každý hráč, vrátane teba, vyberie jednu kartu z ruky a dá ti ju. Potajomky sa na tieto karty pozri, jednu si nechaj a zvyšné rozďaj náhodne ostatným hráčom bez toho, aby ste ich odhalili.



Alica: Šialený chaos. Po výhre štichu, ktorý neobsahuje žabiaka, môžeš tieto karty zamiešať a rozdať ich naspäť hráčom do rúk (vrátane seba).



Mulan: Kamufláž. Keď všetci hráči vyložili kartu a pred vyhodnotením štichu môžeš vymeniť svoju vyloženú kartu za inú rovnakej farby zo svojej ruky, pokiaľ to nie je žabiak.



Šeherezáda: Obchod na bazári. Pred začiatkom ďalšieho štichu si zober náhodnú kartu od ktoréhokoľvek iného hráča a vymeň ju za niektorú zo svojich (alebo ju hráčovi vráť).



Princezná na hrášku: Ešte päť minút! Keď vyložíš kartu, ostatní hráči, ktorí ešte v tomto štichu kartu nevyložili, musia vyložiť kartu s hodnotou vyššou ako 5, ak takú majú.



Ľadová princezná: Mráz. Aktivuj pred začiatkom štichu – začínajúci hráč musí z ruky vyložiť náhodnú kartu (ak je náhodne vybraný princ, znamená to, že v tomto kole sa už princovia vkradli na párty).

• • • ✨ Promo karty princezien ✨ • • •



Carmesina: Odraz. Skopíruj akúkoľvek schopnosť princeznej, s ktorou práve hráte. Každé kolo si môžeš vybrať inú schopnosť, ktorú skopíruješ.*



Rapunzel: Spusti svoje vlasy. Začínajúci hráč musí ako prvú vyložiť kartu princa, aj ak princovia ešte neprekĺzli na párty. Ak si začínajúcim hráčom ty, môžeš za cieľ schopnosti vybrať aj seba. Ak sa rozhodneš túto schopnosť využiť, neznamená to, že princovia prekĺzli na párty, takže ani po aktivovaní tejto schopnosti nemôžete ako prvú vykladať kartu princa. Ak začínajúci hráč nemá v ruke žiadnu kartu princa, Rapunzelina schopnosť sa aj tak vyčerpá a daný hráč môže ako prvú vyložiť kartu podľa vlastného výberu.



Palculienka: Blažená nevedomosť. Môžeš zahrať akúkoľvek kartu okrem žabiakov a princov a nemusíš dodržať farbu.

* Vedeli ste, že princezná Carmesina pochádza z literárneho valencijského veľdiela z 15. storočia s názvom *Tirant lo Blanc*.

• • • Promo karty kôl • • •



Dohodnuté manželstvo. Ak na konci kola nemáte žiadny štich, získate 5 žiadostí o ruku navyše k tým, ktoré ste získali počas kola.



Čarovné fazuľky. Každý hráč môže zahráť len najvyššiu alebo najnižšiu kartu hlavnej farby alebo inej farby, ak danú farbu nemá.



Sesterstvo. Štich vyhráva karta v hlavnej farbe, ktorá má číslo najviac vzdialené od čísla na prvej karte štichu. Ak boli všetky karty zahraté ako prázdny štich, vyhráva karta, ktorá má číslo najviac vzdialené od čísla na prvej karte štichu. V prípade remízy vyhráva najvyššia karta.



Neskorý príchod na večierok. Posledné 3 karty v ruke si každý hráč nechá a pripočíta si ich k vyhratým štichom.



d **Trojnásobná dáma.** Za každú kartu s číslom 3 si odpočítajte 3 žiadosti o ruku. Za kartu princa s číslom 3 si odpočítajte 2 žiadosti o ruku. V tomto kole môžete získať záporný počet žiadostí o ruku.



se **Navždy družičkou.** Štich vyhráva druhá najvyššia karta v hlavnej farbe. Ak všetci hráči zahrali prázdny štich, štich získava začínajúci hráč.

PRINCEZNÉ
rebelky 

www.bohemiangames.cz