

PRINCEZNY rebelky



Pravidla

Sněhurka, Malá mořská víla, Popelka a mnoho dalších pohádkových princezen se účastní pětidenní oslavy. Prince Krasoně nikdo nepozval, ale i tak se princové pokusí proniknout na princeznovskou oslavu a požádat některou z mladých dam o ruku. Jako svobodná a nezávislá princezna se pokusíte vyhnout nabídkám k sňatku.

Komu se podaří zůstat i po večírku svobodný?

Bohemian Games: Chceme přinášet radost, úsměvy i nezapomenutelné zážitky ze společně strávených chvil při hraní deskových i karetních her. **Naši kompletní nabídku najdete na stránkách www.bohemiangames.cz**

Máte otázky?



Autoři hry, vývoj, umělecké vedení a úprava:

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

České a slovenské vydání:

Ivana Tilkeridu, Jan Rája,
Eva Piarová, Peter Černák



Komponenty



12 kareť královen  (od 1 do 12)



12 kareť víl  (od 1 do 12)



12 kareť mazlíčků  (od 1 do 12,
včetně karty Žáby, číslo 8)



12 kareť princů  (od 1 do 12)



21 kareť herních kol



10 kareť princezen

Přidávané rebelky					
PRINCEZNY rebelky	1				
	2				
	3				
	4				
	5				
Celkem/ Spolu					

1 bodovací bloček

• • • Příprava hry • • •

1. **Přijměte pozvání na oslavu.** Připravte si balíček s kartami 4 barev: princové, královny, mazlíčci a víly. V závislosti na počtu hráčů se bude složení balíčku lišit.

Ve 3 hráčích vraťte do krabice karty s číslem 1, 11 a 12.

Ve 4 a 5 hráčích vraťte do krabice karty s číslem 11 a 12.

V 6 hráčích hrajte se všemi kartami.

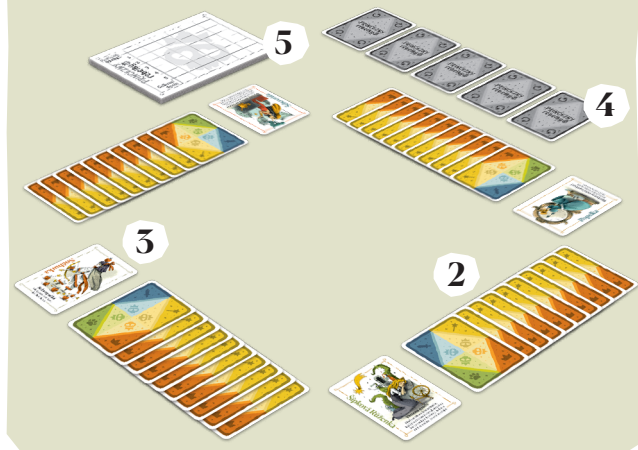
Příklad s kartami v barvě víly.



2. **Jakmile je balíček připraven, karty dobře zamíchejte a všechny karty rovnoměrně rozdejte mezi hráče lícem dolů. Karty si hráči vezmou do ruky.**
3. **Vyberte si jednu princeznu.** Každý hráč si vybere jednu z dostupných karet princezen a položí ji před sebe lícem nahoru a vertikálně. Každá princezna má po celou hru jedinečnou vlastnost (viz "Karty princezen"). **Hráč, který si**

jako první vybere princeznu, se stane začínajícím hráčem. Princezny můžete také rozdat náhodně – v takovém případě začíná hra ten, kdo se jako poslední zúčastnil svatby.

Příklad přípravy hry pro 4 hráče.



4. **Uspořádejte večírek.** Vyberte si 5 karet herních kol (viz “Karty herních kol”) a položte je do řady na viditelné místo lícem dolů. **Karty herních kol můžete seřadit podle sebe nebo náhodně.**

Pokud je to vaše první hra, doporučujeme následující kombinaci karet herních kol: (1.) **a** *Bylo nebylo...* / (2.) **c** *Maškarní ples* / (3.) **b** *Pozvánka* / (4.) **d** *Královský dekret* / (5.) **m** *Svatební dar.*

5. **Bodovací blok** a tužku nechte připravené stranou.

Průběh kola

Hra Princezny rebelky je rozdělena do **5 kol**. Na začátku kola otočte příslušnou kartu herních kol lícem nahoru a položte ji do prostřed stolu. Přečtěte si její efekt v části “Karty herních kol”. **Každé karta herních kol spouští efekt, který způsobuje**, že se každé kolo hraje odlišně. Poté dá **každý hráč soupeři po své levici** ↻ **nebo po své pravici** ↻ **určitý počet karet z ruky, jak je uvedeno na kartě herních kol**. Tato výměna karet probíhá současně. Nesmíte se podívat, jaké karty jste obdrželi, než dáte dál ty své!

Začínající hráč pak vynese první štych (viz “Štych (průběh tahu)” níže). V každém kole **se počet štychů rovná počtu karet v ruce**. Jakmile odehrajete všechny štychy, **kolo končí a vy si započítáváte získané nabídky k sňatku (viz “Žádosti o ruku”)**.

Po skončení kola:

1. Zamíchejte karty a znovu je všechny rozdejte.
2. Znovu aktivujte vyčerpané princezny (viz “Karty princezen”).
3. Otočte novou kartu herních kol a přečtěte její efekt.
4. Hráč, který vyhrál poslední štych, začíná nové kolo.

Průběh hry

Štych (průběh tahu)

Slovem štych se označují karty, **kteřé hráč získá v jednom kole**. V každém štychu musí každý hráč, počínaje začínajícím hráčem a dále pak ve směru chodu hodinových ručiček, zahrát jednu kartu lícem nahoru tak, aby byla viditelná i pro ostatní.

Jakmile odehraje první hráč, ostatní hráči musí dodržet zahránou barvu, tj. musí zahrát kartu stejné barvy, pokud takovou

mají. Hráč, který nemůže dodržet barvu, může zahrát jakoukoliv kartu jiné barvy. Tomu se říká „prázdný štych“.

Když všichni hráči zahrají kartu, zkontrolujte, kdo vyhrál štych. **Vyhrává hráč s nejvyšší kartou vedoucí barvy. Ten sebere všechny karty v tomto štychu a položí je před sebe na stůl lícem dolů.** Vítěze štychu nelze vyhodnotit dříve než před koncem kola. Hráč, který štych vyhrál, se stává začínajícím hráčem pro další tah.

UPOZORNĚNÍ! Princové nejsou na oslavu pozváni. Proto **nemůžete začít štych s kartou v barvě prince.** Jakmile hráč zahrál “prázdný štych” pomocí prince (žába se podle těchto pravidel nepočítá), podařilo se princům se na oslavu vplížit. **Od této chvíle až do konce tohoto kola mohou hráči začít štychy s kartou v barvě prince.** Pouze v případě, že začínající hráč má v ruce pouze karty princů, může štych zahájit jedním z nich.



Využití efektu princezny

Poznámka: Ve své první hře (hrách), můžete ignorovat efekt princezny, abyste se naučili základy hry.

Nejvýše jednou za kolo může hráč využít efektu své princezny (viz „Karty princezen“). Chcete-li efekt použít, přečtete text efektu nahlas a otočte svou kartu princezny o 90° do horizontální polohy (taková princezna je považována za vyčerpanou). Efekt princezny bude na konci kola znovu aktivován (na konci kola otočte kartu znovu vertikálně).



♠ Žádosti o ruku

Jakmile všichni hráči zahrají všechny své karty a kolo skončí, je čas spočítat počet žádostí o ruku. **Každý princ se počítá jako 1 nabídka k sňatku** ♠. Mezi mazlíčky se skrývá **žába** (číslo 8). Ta je velmi nebezpečná, protože je to zakletý princ. Hráč, který žábu získal, ji boduje jako **5 žádostí o ruku** ♠♠♠♠♠.

Všechny karty, které přidávají žádosti o ruku, mají vedle svého čísla ikonu ♠. Jakmile sečtete, kolik nabídek k sňatku každý hráč získal, zapíšte je do bodovacího bloku.



1. Kejchal



2. Rejpal



3. Dřimal



4. Šmudla



5. Prófa



6. Štístko

Příklad štychu. Ve hře pro 6 hráčů zahraje Kejchal trojku v barvě královny. Nyní jsou hlavní barvou královny a každý musí hrát karty této barvy, pokud nějaké mají. Rejpal jako další hráč zahraje královnu – sedmičku, poté Dřimal čtverku v barvě královny. Šmudla žádné královny nemá, takže zahraje „prázdný štych“ a zahraje dvanáctku v barvě prince. Prófa taky nemá žádné královny a zahraje devítku v barvě víly. Nakonec hraje Štístko, který také nemá žádné královny, tak zahraje osmičku v barvě mazlíčků, což je žába.

Rejpal vyhraje štych, protože ačkoli existují vyšší hodnoty, má nejvyšší hodnotu vedoucí barvy. Bere všechny karty ze štychu. Na konci kola se tento štych započítá jako 6 žádostí o ruku, 1 od prince... a 5 od žáby!

Rejpal se stává začínajícím hráčem a zahájí další štych.

Konec hry

Po odehrání všech 5 kol je oslava u konce! Nejvyšší čas zjistit, které princezny se v tomto příběhu budou vdávat. **Vítězem se stane princezna s nejmenším počtem nabídek k sňatku**, která se vzbouřila proti nechtěným vdavkám! V případě remízy vítězí hráč, který ve více kolech zaznamenal nula žádostí o ruku. Pokud remíza stále trvá, o vítězství se podělí.



Karty herních kol

Doposud jste se seznámili se základy hry. Každé kolo se však řídí jinou kartou herních kol, která ukládá zvláštní pravidla, která mají přednost před těmi základními. Kromě toho, **karty herních kol také udávají, kolik karet musíte vyměnit na začátku každého kola a kterým směrem je předáváte.**



Příklad. Tento symbol na kartě „Svatební dar“ znamená, že každý hráč musí před zahájením kola současně dát jednu kartu hráči napravo a druhou hráči nalevo.

Níže naleznete popis všech karet herních kol seřazených podle obtížnosti. **Přečtěte nahlas text odpovídající karty na začátku každého kola.** Efekty, které se objeví na začátku kola, se později nezmění použitím efektu princezny.

Chcete-li rychle identifikovat kartu herních kol, podívejte se na **písmeno, které je zobrazeno v levém horním rohu každé karty. Můžete si vybrat 5 karet herních kol, které chcete pro svou následující hru, nebo je vyberte náhodně.** Karty se symbolem ⏸ jsou doporučeny pro 5. kolo, protože mohou způsobit zvrát ve hře, díky kterému bude konec napínavější.



a **Bylo nebylo...** Zahajovací karta – nemá žádné doplňující zvláštní pravidlo.



b **Pozvánka.** Zahajovací karta – nemá žádné doplňující zvláštní pravidlo.



c **Maškarní bál.** Během tohoto kola všichni kromě hráče, který vynáší štych, hrají své karty lícem dolů za dodržení všech ostatních pravidel. Když všichni zahrají svou kartu, karty otočte, abyste určili vítěze štychu.



d **Královský dekret.** Karty v barvě královny vždy vítězí štych. Pokud je v rámci kola zahráno více karet královen, vítězí ta s nejvyšší hodnotou.



e **Židličkovaná.** Po každém štychu vybere každý hráč jednu kartu ze své ruky a lícem dolů ji současně všichni předají hráči po své pravici.



f **Pomsta mazlíčků** ☹️. Na konci tohoto kola má také každá karta mazlíčka hodnotu 1 žádosti o ruku (a žába 6!).



g **Pozdní příchod na ples.** Před prvním štychem, po výměně karet, každý hráč před sebe umístí jednu kartu ze své ruky lícem dolů. Tuto, kartu hráči zahrají jako svůj poslední štych daného kola dle obvyklých pravidel.



h **Otrávené jablko.** V průběhu tohoto kola, pokud zahrajete „prázdný štych“, vyhráváte pomocí zahrané karty celý štych. Pokud „prázdný štych“ zahraje více hráčů, hráč s kartou nejvyšší hodnoty vítězí. V případě remízy jde o vítězství ve prospěch toho z hráčů, který svou kartu zahrál jako poslední.



i **Křišťálově jasné.** Na začátku kola si každý hráč vybere jednu z barev v ruce a všechny karty v této barvě položí před sebe viditelně lícem nahoru. Toto kolo bude hrát také s těmito viditelně umístěnými odkrytými kartami. Odkryté karty jsou součástí ruky každého hráče a hrají se jako klasické karty na ruce.



j **Vzhůru nohama.** Číslo 6 každé barvy obrací hierarchii pořadí karet v tomto štychu, např. 12 by byla karta s nejnižší hodnotou a karta 1 zase s hodnotou nejvyšší. Tato změna nastává pouze ve štychu, ve kterém se zahraje karta s hodnotou 6. Každá další karta s hodnotou 6 zahraná v tomto štychu hierarchii pořadí zase obrací.



k **Královny tanečního parketu** ♠. Při bodování žádostí o ruku hráči roztrídí prince a královny, které uhráli v jednotlivých štyších. Pokud má hráč pár prince a královny se stejnou číselnou hodnotou, má toto spojení hodnotu 3 nabídek k sňatku. Páry, které nemají stejnou číselnou hodnotu představují 2 žádosti o ruku a pokud prince nelze spárovat s královnou, představuje 1 nabídku k sňatku jako obvykle.

**l**

Princ vždycky klepe dvakrát. Jakmile každý hráč zahráje svou kartu, štych pokračuje a každý hráč zahráje v souladu s pravidly svou druhou kartu. Pro určení vítěze štychu přičtete hodnotu druhé karty hlavní barvy.

V případě nerozhodného výsledku je vítězem štychu ten, kdo zahrál nejvyšší kartu v hlavní barvě. Pokud jen jedna z karet ctí barvu, druhá se nebere v úvahu.

**m**

Svatební dar ☒. Na začátku každého štychu umístí každý hráč jednu kartu z ruky lícem dolů na hromádku, kterou pak získá vítěz štychu. V tomto kole se odehraje jen polovina štychů.

**n**

After party. Každý hráč rozdělí své karty na ruce na dvě stejné poloviny a jednu polovinu karet položí lícem dolů před sebe. Nejdříve odehraje s první půlkou karet v ruce, poté teprve s tou druhou polovinou.

**o**

Přepudrovat nos ☒. Princové se bodují s hodnotou dvojnásobku žádostí o ruku u všech hráčů kromě toho hráče nebo těch hráčů, kteří během hry dosáhly nejvyššího počtu nabídek k sňatku.

**p**

Víla rozchodů ☒. Na konci kola každá karta víly, kterou jste vyhráli, eliminuje jednu žádost o ruku. V tomto kole můžete získat záporný počet žádostí o ruku.



q Slepá bába. Každý hráč rozdělí své karty na ruce na dvě stejné poloviny a jednu polovinu karet položí lícem dolů před sebe. Nejdříve odehraje s první půlkou karet v ruce, poté druhou polovinu karet přesune ke hráči po své pravici, který karty zahraje.



r Půlnoční proměna. Víly se stávají žolíkem a mohou měnit barvu. Mohou být zahrány kdykoliv a nejde o „prázdný štych“, dokud nějaké víly máte. Kdo zahrál nejvyšší kartu (v hlavní barvě nebo v barvě víly) vítězí štych, a v případě remízy jde vítězství ve prospěch toho z hráčů, který svou kartu zahrál jako poslední. Pokud štych začal vílou, hlavní barvou jsou víly.



s Hoď kytilci! Každá karta nové barvy se stává hlavní barvou. Příklad: hráč A zahraje kartu s královnami. Pokud hráč B nemá žádné královny a hraje kartu mazlíčku, stanou se hlavní barvou mazlíčci a ostatní hráči musí hrát mazlíčky, pokud je mají a nejvyšší karta této poslední barvy vyhrává.



t Smlouvání s čarodějkou. Když hráč vyhraje štych, může si vyměnit kartu z ruky, kterou ukáže, za kartu z posledního štychu. Jen si nesmí vzít kartu, kterou v rámci štychu sám zahrál.



u Sudé a liché. Kromě dodržení základního pravidla ctění barvy, musí hráči hrát sudé nebo liché karty, které odpovídají kartě, kterou byl zahájen štych. Pokud toto pravidlo nelze dodržet, ctít hlavní barvu je stále povinné. I v případě, že hráč zahraje „prázdný štych“, další hráč musí nadále ctít pravidlo sudé a liché karty.

♦ ♦ ♦ Karty princezen ♦ ♦ ♦

Bonusový efekt princezny lze uplatnit **pouze jednou za kolo**, pokud je princezna pro dané kolo stále aktivní (otočena vertikálně). **Po použití efektu princezny kartu otočte o 90°** (je považována za „vyčerpanou“). Bonusové efekty jsou vedeny i na kartách jednotlivých princezen, podrobněji jsou vysvětleny níže.



Popelka: Všechno se mění o půlnoci. Než začne další štych, použije svou sílu, abyste obrátili hierarchii čísel v tomto štychu. Nyní je 12 nejnížší karta a 1 je nejvyšší.



Sněhurka: Sedm trpaslíků. Pokud zahrajete kartu v hodnotě sedm nebo nižší, můžete se rozhodnout, že se tato karta počítá jako nula.



Malá mořská víla: Hypnotická píseň. Rozhodněte, jakou barvu musí vynést hráč, zahajující štych. Pokud nemá kartu této barvy, může hrát jako obvykle. Nemůžete určit k vynesení barvu prince, pokud princ v tomto kole ještě nebyl zahrán (žába se nepočítá).



Pocahontas: Průvodce divočinou. Když vyhrajete štych, určíte jiného hráče, který vynesou další štych.



Šípková Růženka: Vřeteno osudu. Před začátkem následujícího štychu každý hráč včetně vás vybere jednu kartu z ruky a dá vám ji. Skrytě se podívejte na všechny tyto karty, jednu si ponechte a zbytek náhodně rozdejte ostatním hráčům, aniž byste je odhalili.



Alenka: Šílený chaos. Hned po výhře štychu, který neobsahuje žábu, můžete karty zamíchat a rozdat je zpět všem hráčům do ruky (včetně sebe).



Mulan: Kamufláž. Před vyhodnocením štychu a jakmile všichni hráči odehráli své karty, můžete vyměnit kartu, kterou jste vynesli za kartu stejné barvy, kterou máte v ruce, pokud to není žába.



Šeherezáda: Směnný obchod na tržnici. Před zahájením dalšího štychu si náhodně vyberte kartu z ruky libovolného hráče a vyměňte ji za jednu ze svých karet (nebo mu vraťte tu jeho).



Princezna na hrášku: Ještě 5 minut! Jakmile zahrajete kartu, ostatní hráči, kteří v tomto štychu ještě nevynesli, musí zahrát kartu s hodnotou vyšší než 5, pokud takovou mají.



Ledová princezna: Zmrazení. Než hráč zahájí štych, musí zahrát náhodnou kartu ze své ruky. (Pokud je náhodně vybrán princ, bere se to tak, že se princům již podařilo proniknout na oslavu).