

ELVARÁZSOLT HERCEGNŐK

JÁTÉKSZABÁLY

Ebben a 2 vagy több fővel játszható játékban a játékosok megpróbálják kitalálni egymás kézben tartott lapjait, amihez a kijátszott lapok egyedi hatásait használják segítségül. A játék addig tart, amíg egy kivételével az összes játékos kiesik, vagy a húzópakli kifogy. Utóbbi esetben az lesz a győztes, akinek a nagyobb értékű lap van a kezében. Egyforma értékű lapok esetén a végeredmény döntetlen. Játsszatok még egyet!

Előkészületek:

- Keverd meg a paklit és adj minden játékosnak 1 lapot, amit mindenki rejtve tart a többiek elől.
- Rakj ki külön egy lapot képpel lefelé, ez lesz a talon.
- A többi lap lesz a húzópakli, amit helyezz a talon mellé képpel lefelé.

A játék menete:

- A kezdőjátékos húz 1 lapot a húzópakliból, majd kijátssza maga elé az egyik lapját és végrehajtja annak hatását.
- A kijátszott lapjait maga előtt gyűjti egymás alá átfedéssel úgy, hogy a lapok értéke jól látható legyen a többi játékos számára is.
- A köre végén az aktív játékosnak (ha még játékban maradt) ismét 1 lap lesz a kezében.
- A óramutató járása szerinti következő játékos húz 1 lapot, majd kijátssza az egyik lapját, végrehajtja annak hatását, és így tovább.
- A 6-os lapot kijátszáskor érdemes elforgatva lerakni, ezzel jelezve, hogy hatása aktív a körben.

Gyakran Ismételt Kérdések:

Ha van nálam egy 5-ös Merida lap és egy 0-ás lap, akkor mit csináljak?

- Ha a körben éppen nincs 6-os játékban, akkor kénytelen vagy a 0-ást kijátszani, máskülönben mindenképpen kiesel. A 0-ás lap ugyanis a legkisebb lap, és még ha másik 0-ással hasonlítanád is össze, azzal is kiesel, mert megnéztél egy 0-ás lapot.

Ha van nálam egy 8-as lap és felhúzok egy 10-est, akkor mi történik?

Ha van nálam egy 10-es lap és felhúzok egy 8-ast, akkor mi történik?

- Sajnos kiestél, mert csak a 8-ast tudod kijátszani, amivel kiesel a játékból.

Mi történik, ha a 10-es lapomat letetetik velem?

- Semmi, mivel nem játszottad ki a lapot.

2-es lappal lerakhatom a 10-es lapomat?

- Igen. A lerakás nem minősül kijátszásnak.

Kijátszhatom vagy lerakhatom a 0-ás illetve a 11-es lapomat?

- Igen, a kijátszás és a lerakás sem minősül megnézésnek.

Elcserélhetem a 8-as / 10-es / 11-es lapomat?

- Igen. A csere nem minősül kijátszásnak vagy lerakásnak.

Ha egy 5-ös Merida lappal harcra hívok valakit, akinél egy 11-es lap van, akkor mi történik, ki győz?

- Ha nálad nincs 12-es vagy 13-as lap akkor mindketten kiestek. A 11-es nagyobb mint a nálad levő lap, így vesztes leszel a harcban, ugyanakkor a 11-es lap gazdája a lap megnézésének hatására kiesik.

Ha egy 5-ös Merida lappal harcra hívok valakit, akinél ugyanolyan értékű lap van mint nálam, akkor mi történik, ki győz?

- Senki, döntetlen, a játék tovább folytatódik. A te felelősséged, hogy semmilyen módon ne utalj rá, milyen lap lehet nálatok.

A 7-es Snow White-tal annak a játékosnak a lapját is vissza kell keverni, aki 6-ost játszott ki az előző körében?

- Nem. A 6-os kijátszó játékos védett a kártyák hatásával szemben.

A 7-es Snow White-tal annak a játékosnak is osztani kell lapot, aki előzőleg már kiesett?

- Igen. Érdekesebb lesz a játék és a korán kiesetteknek is van esélye újból játékba kerülni.

A 7-es Snow White-tal visszakevertük a játékosok lapjait, de már nincs annyi lap a húzópakliban, hogy mindenkinek jusson. Mi történik?

- A kijátszó játékoskal kezdve sorban kiosztjuk a megmaradt lapokat. Akinek nem jut az így járt :)

A 13-as Esmeralda-val választhatom egy másik játékos előzőleg kijátszott 6-os lapját?

- Csak abban az esetben ha a hatása már nincs érvényben, tehát már van rajta másik kijátszott lap, vagy hatás nélkül került lerakásra.

A 13-as Esmeralda-val választhatom egy olyan játékos lapját, aki már nincs játékban?

- Igen.

Választhatok akcióm célpontjának egy 6-os lappal védett játékost?

- Igen, de az akciód nem érvényesül. Például kijátszol egy 5-ös vagy egy 4-es lapot és célpontul megnevezed a 6-os lapot kijátszott játékost. A kijátszott lapod hatása nem érvényesül, a játék tovább folytatódik.

Az 1-es lappal megtippelik és eltalálják, hogy 12-es lap van nálam. Játékban maradok?

- Nem, kiestél a játékból, mert nem játszottad ki (időben) a lapodat.

A 12-es Tinker Bell előttem van. Kitalálják milyen lap van a kezemben. Mi történik?

- Minden olyan esetben, amikor egyébként kiesnél a játékból, le kell raknod a kézben tartott lapodat és új lapot kell húznod. Például ha 11-es van nálad és megnézik a lapodat, akkor le kell raknod a 11-est és húznod kell egy új lapot. 12-es hatásakor még a 8-ast is lerakhatod, de a 10-est akkor sem.

Az 5-ös Moana, a 2-es Jasmine és a 13-as Esmeralda lappal választhatom saját magamat?

- Igen.

A képpel lefelé lerakott lapok rejtett lapok, hatásuk nem érvényesül, de választhatók a 13-as Esmeraldával.

A lapok és hatásaik:

Karakter	#	Hatás	db
Kida	0	Ha valaki megnézi ezt a lapodat, az kiesik a játékból, te pedig akkor rakd le ezt a lapot, és vedd el helyette az ő kézben tartott lapját!	2
Mulan	1	Nevezz meg egy másik játékost és egy számot, kivéve az #1-est! Ha az a játékos azt a kártyát tartja a kezében, akkor kiesik.	5
Jasmine	2	Egy általad választott játékos rakja le a kézben tartott lapját és húzzon egy új lapot!	2
Anna	3	Nézd meg egy másik játékos kézben tartott lapját!	2
Pocahontas	4	Cseréld ki a kezében tartott lapot a talonnal vagy egy másik játékos kézben tartott lapjával!	2
Merida	5	Nézd meg egy másik játékos kézben tartott lapját, majd hasonlítsd össze a tiédde! Az alacsonyabb értékű kiesik.	2
Moana	5	Egy általad választott játékos rakja le a kézben tartott lapját képpel lefelé, és húzzon egy új lapot!	2
Cinderella	6	Védve leszel a kártyák hatása ellen, amíg újra rád nem kerül a sor.	2
Jane	7	Nézd meg a húzópakli legfelső lapját és ha akarod, kicserélheted a kézben tartott lapodra!	1
Giselle	7	Keverd vissza egy másik játékos kijátszott lapjait a húzópakliba!	1
Rapunzel	7	Válassz egy másik játékost, aki cserélje ki a lapját a talonnal!	1
Tiana	7	Húzd fel a lapot a talonból, majd az egyik lapodat keverd vissza a húzópakliba és rakj ki egy új lapot talonba!	1
Snow White	7	Keverd vissza az összes játékos kézben tartott lapját a húzópakliba, majd veled kezdve, adj mindenkinek egy új lapot!	1
Ariel	8	Ha lerakod ezt a lapot, akkor kiesel.	1
Belle	9	Mulan (#1) hatására nem esel ki, hanem új lapot húzol. Ezt a lapot játszhatod az #1 - #6 lapok bármelyikeként.	1
Aurora	10	Ezt a lapot nem játszhatod ki.	1
Elsa	11	Ha megnézik ezt a lapodat, akkor kiesel.	1
Tinker Bell	12	Amíg ez a lap előtted van, nem eshetsz ki a játékból.	1
Esmeralda	13	Vedd el és játszd ki egy általad választott játékos bármelyik kijátszott lapját!	1