

# Sleeping Queens™

Ages 8 and Up  
2 to 5 Players

## Rules of Play

A Royally Rousing Card Game

### Contents

- 79 cards
- 12 Queens
- 8 Kings
- 5 Jesters
- 4 Knights
- 4 Sleeping Potions
- 3 Wands
- 3 Dragons
- 4 of each number 1 through 10



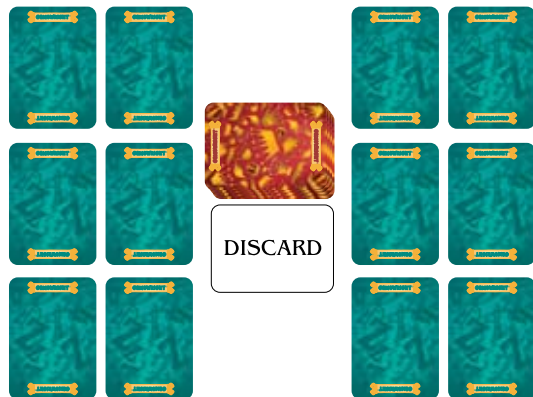
### Object

The object of the game is to be the first player to:

- Collect 5 queens or have 50 points in a 2 - 3 player game, or
- Collect 4 queens or have 40 points in a 4 - 5 player game, or
- Have the most points when all the queens have been awakened.

### Setup

The first time you play, look through the deck to get familiar with the cards. Note that each queen has a different point value, and that there are also King, Knight, Dragon, Jester, Sleeping Potion, and Wand cards, as well as number cards from 1 through 10.



Separate the cards into two decks according to card back. Shuffle the 12 queen cards (green backs) and place them face down (asleep) in the center of the playing area in four rows of three. Then shuffle the red backed deck, deal five cards to each player, and place the remaining cards face down in a draw pile in the center of the queens. (Players will discard cards onto a face up pile next to the draw pile.) Look at your cards but keep them secret from opponents.

### How to Play

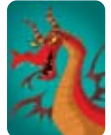
The player to the left of the dealer goes first and continues clockwise. On your turn, take ONE of the following actions, then draw a card:

Play a **King** to awaken a Sleeping Queen from the center playing area. Place your king face up on the discard pile, then pick any queen from the center area and place it face up in front of you so that all players can see. It is now "awake". If you pick the lucky Rose Queen, you get to wake up an additional Sleeping Queen!



Play a **Knight** to steal any one of your opponents' awakened queens. Place the knight onto the discard pile, then select any one of your opponents' queens and place it face up in front of you.

**Dragons:** Your opponent can stop your knight by immediately playing a Dragon card from her hand. Discard both Dragon and Knight cards and each player picks a card from the draw pile. This does not count as a turn for the Dragon card player. Play continues to the left of the Knight card player.



Play a **Sleeping Potion** card to put any one of your opponents' awakened queens back to sleep. Place the Sleeping Potion card on the discard pile, then select one of your opponents' queens and put it face down in any open space among the other Sleeping Queens. (**Strategy Note:** For future turns, try to remember the queen's point value as well as where it is placed.)

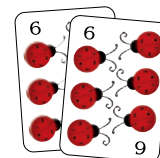
**Wands:** Your opponent can defend against a sleeping potion by immediately playing a Wand card from her hand. Discard both Wand and Sleeping Potion cards and each player picks a card from the draw pile. This does not count as a turn for the Wand card player. Play continues to the left of the Sleeping Potion card player.



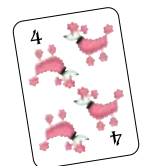
Play a **Jester** card and take a chance! Place the Jester card face up on the discard pile, then turn the top draw pile card face up. If it is a power card (King, Knight, Dragon, Potion, Wand, Jester), add it to your hand and take another turn. If it is a number card, starting with you and continuing to the left, count off the number of players equal to the number on the card. The last player counted gets to awaken and keep a queen from the center!

Discard one or more cards to draw new cards. There are three different ways you can do this:

1. Discard a single card of any kind and draw one card, or



2. Discard a pair of identical number cards and draw two cards, or



3. Discard three or more number cards that make an addition equation and draw three or more cards. For example: If you have numbers 2, 3 and 5, you can discard all three cards since  $2 + 3 = 5$ . Or if you have a 2, 3, 4, and a 9 you could discard them all because  $2 + 3 + 4 = 9$ . Be sure to announce your equation out loud when discarding.



### Don't Forget:

At the end of each turn, pick enough cards from the draw pile to fill your hand back to five cards.

### Special Queen Powers

A few queens have special powers when awakened.



The Rose Queen, while only worth 5 points, has the special ability to take another queen with her if awakened from the center. If you find the Rose Queen, select another Sleeping Queen and place both face up in front of you.

You cannot simultaneously hold both the Cat Queen and the Dog Queen because they fight like cats and dogs! For example: If you have the Cat Queen and then wake up the Dog Queen, you must put it back face down and end your turn.



### Ending the Game

The first player to collect 5 queens or 50 points worth of queens in a 2 - 3 player game, or 4 queens or 40 points worth of queens in a 4 - 5 player game wins. Points are counted by adding up the numbers on each awakened queen. Alternately, play ends when there are no more Sleeping Queens left in the center and whoever has the most points wins.

### Queenly Questions

**Q:** What if the draw pile runs out?

**A:** Reshuffle the discard pile to start a new draw pile.

**Q:** If a player steals the Rose Queen from an opponent with a knight, can she also take another queen, like when the Rose Queen is awakened?

**A:** No, the Rose Queen only takes another queen with her when she is woken up from the middle. However, if she was put back to sleep and re-awakened, then she would take another queen.

**Q:** What if you forget to immediately play a Dragon card to stop a Knight or a Wand card to stop a Sleeping Potion? Can you play it a little later when you think of it?

**A:** No, unfortunately you have missed your chance.

**Q:** Do you have to get the exact amount of points to win?

**A:** No, you can go over.

### A Word from Gamewright

Imagine a place where there's a queen of all pancakes, a king of cookies and a pack of over-protective dragons... If this sounds like something out of a dream, it actually is! Sleeping Queens was invented by 6-year-old Miranda Everts, who thought up the game one night when she couldn't fall asleep. She awoke the next morning and created this wonderfully whimsical world of napping nobles, along with help from her older sister, Madeleine and her parents, Denise and Max. As you immerse yourself in the Everts' fantasyland, you will find a game that helps develop memory, strategy, and elementary arithmetic skills. Just be careful when playing potion cards or you might accidentally put all the players to sleep!

Game by: Miranda, Madeleine, Denise, and Max Everts

Illustrations by: Jimmy Pickering



**GAMERIGHT®** | Games for the Infinitely Imaginative®  
70 Bridge Street, Newton, MA 02458  
tel: 617-924-6006 | fax: 617-969-1758  
e-mail: jester@gamewright.com | www.gamewright.com  
©2006 Gamewright, a division of Ceaco  
All worldwide rights reserved.

# Sleeping Queens™

Ages 8 and Up  
2 to 5 Players

## Reglas del Juego

A Royally Rousing Card Game

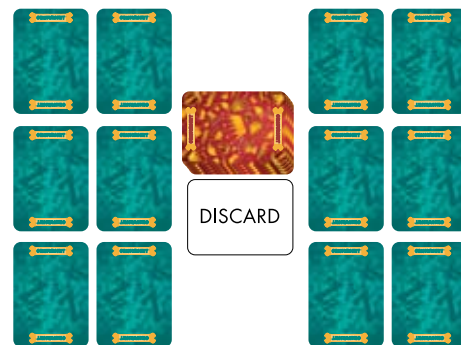
### Contenido

- 79 Cartas
- 12 Reinas
- 8 Reyes
- 5 Bufones
- 4 Caballeros
- 4 Pociones de dormir
- 3 Varitas mágicas
- 3 Dragones
- 4 de cada uno de los números del 1 al 10



### Estableciendo el Juego

La primera vez que juegue, dele una buena mirada al naípe para familiarizarse con las cartas. Note que cada reina tiene un valor diferente, y que también hay cartas de reyes, caballeros, dragones, bufones, pociones de dormir, y varitas mágicas. También hay cartas de números del 1 al 10. Separe las cartas en dos naipes, acorde con los diseños al verso. Baraje las 12 reinas (verde al verso) y póngalas boca abajo en el centro del área de juego en cuatro filas de a tres. Luego baraje el naípe rojo, dele 5 cartas a cada jugador y ponga las cartas restantes, mirando hacia abajo, en el centro de las reinas. (Los jugadores descartaran cartas, mirando hacia arriba, en un montón junto a las cartas a tomar) Mire sus cartas, pero no se las deje ver a los demás.



### Como Jugar

El jugador a la izquierda de quien distribuye las cartas, jugara primero, y la jugada continuara hacia la derecha. A su turno tome UNA de las siguientes acciones, luego tome una carta:

Juegue un **Rey** para despertar una Reina Durmiente, del centro del área de juego. Ponga su rey, mirando hacia arriba, en el montón a descartar, luego tome una reina y póngala mirando hacia arriba en frente suyo a la vista de todos los demás jugadores. La reina ahora esta "despierta". Si tiene la suerte de despertar a la Reina Rosa, puede despertar otra reina durmiente.





Juegue un **Caballero** para robarle una reina despierta de otro jugador. Ponga el caballero en el montón de cartas a descartar, luego escoja una reina, y póngala, mirando hacia arriba, enfrente suyo.

**Dragones:** Su oponente puede detener a su caballero, si inmediatamente juega un Dragón. Descarte ambas cartas, la del Dragón y la del Caballero, y cada jugador debe tomar una carta del montón de cartas a tomar. Esto no cuenta como un turno para el jugador que haya usado la carta del Dragón. La jugada continuara hacia la izquierda del jugador que haya usado el Caballero.



Juegue una carta de **Poción de Dormir** para dormir cualquiera de las reinas que estén despiertas (de sus oponentes). Ponga la carta de la Poción de Dormir en el montón de cartas a desechar, luego escoja la reina de otro jugador y póngala bocabajo en cualquier espacio libre entre las demás Reinas Durmientes. (Nota Estratégica: Para turnos futuros, trate de recordar tanto el puntaje de la reina, como el lugar donde estaba.)

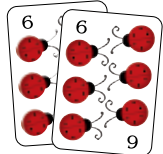
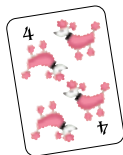
**Varitas Mágicas:** Los demás jugadores se pueden defender de la Poción de Dormir al inmediatamente jugar una carta de la Varita Mágica. Luego descarte tanto la Varita Mágica, como la Poción de Dormir, y luego cada jugador deberá tomar una carta del montón. Esto no cuenta como un turno para el jugador que uso la Varita Mágica. La jugada continuara hacia la izquierda del jugador que uso la Poción de Dormir.



Juega un **Bufón** y ¡ariesgate! Coloca la carta del bufón (mirando hacia arriba) sobre el montón de cartas a descartar. Si es una carta de poder (Rey, Caballero, Dragón, Poción, Vara mágica, o Bufón), agréguela a su mano y tome otro turno. Si es una carta de número, empezando con usted mismo, y continuando hacia la izquierda, cuente el número de jugadores equivalente al número de la carta. El último jugador podrá despertar una reina del centro.

Descarte una o más cartas para luego tomar cartas nuevas. Hay tres maneras diferentes de hacer esto:

1. Descarte una carta de cualquier clase y tome otra, o,



2. Descarte pares de cartas idénticas, y tome otras dos cartas, o,



3. Descarte tres o más cartas de números que produzcan una suma, y tome tres o más cartas.

Por ejemplo: Si tiene los números 2, 3, y 5, usted se puede deshacer de las 3 cartas, ya que  $2+3=5$ . O si tiene un 2, 3, 4, y un 9 puede descartar todas estas cartas, ya que  $2+3+4=9$ . Asegúrese de anunciar su ecuación en voz alta mientras este descartando las cartas.

### No Olvide:

Al final de cada turno debe tomar suficientes cartas del montón para que vuelva a tener 5 cartas en su mano.

## Poderes especiales de Reinas

Algunas reinas tienen poderes especiales cuando están despiertas.



La Reina Rosa, aunque solo vale 5 puntos, tiene la habilidad especial de traer otra reina consigo cuando se le despierta. Si encuentra a la Reina Rosa, seleccione otra reina durmiente y ponga ambas reinas enfrente suyo, mirando hacia arriba.

Usted no podrá, simultáneamente, tener a la Reina Gato y la Reina Perro, ya que ¡están siempre pelean como perros y gatos! Por ejemplo: Si tiene a la Reina Gato, y luego despierta a la Reina Perro, deberá volver a poner a la Reina Perro a dormir al final de su turno.



## Terminando el Juego

El primer jugador en recoger 5 reinas, o 50 puntos acumulados en cartas de reinas, en un juego de 2 – 3 jugadores; o 4 reinas o 40 puntos acumulados en cartas de reinas en un juego de 4 – 5 jugadores será en ganador. El puntaje se obtiene sumando el número de cada reina despierta. Alternativamente, el juego terminara cuando ya no haya más reinas durmientes en el centro, y quien tenga mas punto ganara.

## Preguntas Reales

**Q:** ¿Qué pasa si se acaba el montón de cartas a tomar?

**A:** Baraje de nuevo las cartas y empiece un montón nuevo.

**Q:** ¿Si un jugador se roba la Reina Rosa de otro jugador con una carta de caballero, puede este también robarse una segunda reina que este despierta?

**A:** No, la Reina Rosa solo puede traerse otra reina consigo cuando se despierta del centro. Sin embargo, si la reina se pone a dormir otra vez, y luego se despierta de nuevo, ahí si deberá tomar una segunda reina.

**Q:** ¿Qué pasa si se le olvida jugar una carta de Dragón para parar a un Caballero o una Varita Mágica para detener una Poción Mágica. ¿Puede jugar la carta más tarde cuando lo recuerde?

**A:** No, desafortunadamente perdió su turno.

**Q:** ¿Necesita tener en número exacto de puntos para ganar?

**A:** No, se puede pasar.

## Una Nota de Gamewright

Imagine un lugar donde hay una reina de los panqueques, un rey de las galletas, y una manada de dragones sobre protectores... Si esto le suena como salido de un sueño, ¡es porque realmente lo es! Reinas Durmientes es invento de Miranda Evarts, una niña de 6 años, quien invento el juego una noche en la cual no podía dormir. Ella despertó la mañana siguiente y creo este maravilloso juego de nobles durmientes, con la ayuda de su hermana mayor Madeleine, y sus padres Denise y Max. Mientras se sumerge en el mundo fantástico de los Evarts, encontrara un juego que ayuda a desarrollar su memoria, estrategia, y la aritmética básica. ¡Pero tenga cuidado al usar las pociones por que accidentalmente puede poner a todos los jugadores a dormir!

Juego de Miranda, Madeleine, Denise, y Max Evarts.  
Ilustraciones de Jimmy Pickering



**GAMERIGHT** | Juegos para los infinitamente imaginativos®  
70 Bridge Street, Newton, MA 02458  
tel: 617-924-6006 | fax: 617-969-1758  
e-mail: jester@gamewright.com | www.gamewright.com  
©2005 Gamewright, una marca registrada de Ceaco  
Todos los derechos reservados.