

DE HARTEN KONINGIN

Een verkwikkend koninklijk kaartspel

2 – 5 spelers, 8 jaar en ouder

Spelmateriaal

12	Koninginnen
8	Koningen
5	Jokers
4	Ridders
4	Slaapdrankjes
3	Toverstafjes
3	Draken
40	Nummerkaarten



79 kaarten in totaal.

Doel van het spel

Doel van het spel is om als eerste speler:

- 5 koninginnen te verzamelen of 50 punten te behalen (2-3 spelers)
- 4 koninginnen te verzamelen of 40 punten te behalen (4-5 spelers)

Mocht de situatie zich voordoen dat alle koninginnen wakker zijn, eindigt het spel direct en wint de speler die de meeste punten voor zich heeft liggen.

Voorbereiding

Bekijk voor de eerste keer spelen de kaarten om ze te leren kennen. Merk op dat elke koningin een



andere waarde heeft. Ook zijn er kaarten met een Koning, Ridder, Draak, Joker, Slaapdrankje en Toverstaf, en getalkaarten met waardes 1 t/m 10. Verdeel de kaarten in twee stapels op basis van de achterkant. Schud de 12 Koninginnenkaarten (groene achterkant) en leg ze gedekt (slapend) in het midden van de tafel in vier rijen van drie. Schud dan de kaarten met rode achterkant, geef iedere speler er vijf, en leg de overgebleven kaarten gedekt als trekstapel midden tussen de koninginnen. (Spelers leggen kaarten open af naast de trekstapel.) Bekijk je kaarten maar houd ze geheim voor de andere spelers.

Spelverloop

De speler links van de deler begint. Het spel verloopt met de klok mee. Als je aan de beurt bent, voer je EEN van de volgende acties uit. Daarna trek je een nieuwe kaart.

Speel een Koning om een slapende koningin in het speelgebied wakker te maken. Leg je koning open af, neem vervolgens een koningin naar keuze uit het speelgebied



en leg deze open voor je neer, zichtbaar voor de andere spelers. Zij is nu "wakker". Als je geluk hebt en de Rozenkoningin kiest, mag je nog een koningin wakker maken!



Speel een Ridder om een wakkere koningin naar keuze van één van je tegenstanders te stelen. Leg de ridder open op de aflegstapel, kies vervolgens een koningin van een tegenstander, en leg deze open voor je neer.

Speel een Draak om een tegenstander dwars te zitten. Spelers leggen zowel de Drakenkaart als de Ridderkaart af, en trekken beide een nieuwe kaart van de trekstapel. Dit telt niet als een beurt voor de speler van de Drakenkaart. De speler links van degene die de Ridderkaart gespeeld heeft, vervolgt het spel.



Speel een Slaapdrankje om een wakkere koningin naar keuze van één van je tegenstanders weer te laten slapen. Leg de kaart met het Slaapdrankje af, kies een koningin van één van

je tegenstanders en leg deze gedekt terug in het speelgebied tussen de andere slapende koninginnen. (Tactische tip: Probeer te onthouden hoeveel de koningin waard is en waar ze teruggelegd is.)

Speel een Toverstafje om het slaapdrankje van een tegenstander tegen te gaan. Spelers leggen zowel de Toverstaf als het Slaapdrankje af, en trekken beide een nieuwe kaart van de trekstapel. Dit telt niet als een beurt voor de speler van de Toverstafkaart. De speler links van degene die het Slaapdrankje gespeeld heeft, vervolgt het spel.

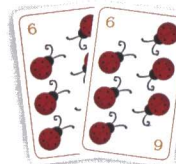


Speel een Joker en waag een gokje! Leg de Joker af op de aflegstapel, en draai vervolgens de bovenste kaart van de trekstapel open. Als het een actiekaart is (Koning, Ridder, Draak, Slaapdrankje, Toverstaf, Joker) neem je deze op hand en voer je nog een actie uit. Als het een getalkaart is begin bij jezelf met de klok mee het aantal spelers af te tellen volgens de waarde van de kaart. De laatste getelde speler mag een koningin wakker maken en deze voor zich neer leggen!



Leg één of meerdere kaarten af en trek nieuwe kaarten. Dat kan op drie verschillende manieren:

1. Leg één kaart naar keuze af en trek een nieuwe kaart.



2. Leg twee kaarten met dezelfde waarde af en trek twee nieuwe kaarten.



3. Leg drie of meer getalkaarten af die samen een kloppende som maken en trek evenveel nieuwe kaarten. Voorbeeld: Als je de kaarten met waardes 2, 3 en 5 hebt, mag je ze alle drie afleggen omdat $2 + 3 = 5$. Of als je een 2, 3, 4 en 9 hebt mag je ze afleggen omdat $2 + 3 + 4 = 9$. Zeg je som hardop als je wilt afleggen.



Onthoud: Aan het einde van je beurt, vul je je hand weer aan tot vijf kaarten.

Koninginnen met speciale krachten

Sommige koninginnen hebben speciale krachten als ze wakker zijn.



De Rozenkoningin is maar 5 punten waard, maar ze mag als speciale actie een andere koningin meenemen als ze uit het speelgebied gewekt wordt. Als je de Rozenkoningin vindt, kies je een andere slapende koningin en legt ze beide open voor je neer.

Je mag niet tegelijkertijd de Kattenkoningin en Hondenkoningin voor je hebben liggen, ze vechten als honden en katten! Voorbeeld: Als je de Kattenkoningin hebt en je wekt de Hondenkoningin, dan moet je haar gedekt terug leggen in het speelgebied en is je beurt voorbij.



Einde van het spel

De eerste speler die 5 koninginnen of koninginnen ter waarde van 50 punten met 2-3 spelers verzamelt, of 4 koninginnen of koninginnen ter waarde van 40 punten met 4-5 spelers verzamelt, wint het spel. Punten worden geteld door de totaalwaarde van je eigen wakkere koninginnen te bepalen. Anders eindigt het spel als er geen slapende koninginnen in het speelgebied over zijn; de speler met de meeste punten wint.

Koninklijke Kwesties

Wat gebeurt er als de trekstapel op is?

Schud de aflegstapel en maak een nieuwe trekstapel.

Als een speler met een ridder de Rozenkoningin steelt van een tegenstander, mag hij dan ook een andere koningin nemen, zoals bij het wakker maken van de Rozenkoning?

Nee, de Rozenkoningin neemt alleen een andere koningin mee als ze uit het speelgebied gewekt wordt. Echter, als ze weer is gaan slapen en ze wordt opnieuw gewekt, dan neemt ze wel een andere koningin mee.

Als je vergeet om meteen een Draak tegen een Ridder te spelen, of een Toverstaf tegen een Slaapdrankje, mag je die dan later spelen als je er wel aan denkt?

Nee, helaas heb je je kans gemist.

Moet je het aantal benodigde punten precies halen?

Nee, je mag er meer halen.

Over het spelontwerp

Stel je een plek voor met een koningin van alle pannenkoeken, een koekjeskoning en een roedel overbezorgde draken... Dit klinkt als een droom, en dat is het ook! Hartenkoninginnen is bedacht door de zesjarige Miranda Evarts, die het spel 's nachts bedacht toen ze niet kon slapen. Ze werd de volgende ochtend wakker en bedacht deze wonderlijke sprookjeswereld van slapende adel met behulp van haar oudere zus, Madeleine, en haar ouders, Denise en Max. Terwijl je je onderdompelt in de sprookjeswereld van de Evarts, ontdek je een spel dat helpt je geheugen, strategie en basis rekenvaardigheden te ontwikkelen. Voorzichtig met de Slaapdrankjes, anders sus je de spelers in slaap!

Spelontwerp: Miranda, Madeleine, Denise en Max Evarts

Illustraties: Jimmy Pickering

Projectmanager: Jonny de Vries

Eindredactie: Marlies de Vries

Nederlandse vertaling: Jeroen van der Valk



© 2016 White Goblin Games
Noorderkijl 33
9571 AR 2e Exloërmond



WWW.FACEBOOK.COM/
WHITEGOBLINGAMES



WWW.TWITTER.COM/
WHITE_GOBLIN



WWW.YOUTUBE.COM/
WHITEGOBLINGAMES

