

Rebel PRINCESS



Regras

Branca de Neve, Pequena Sereia, Cinderela e muitas outras princesas dos contos de fadas celebram uma festa que dura cinco dias. Os Príncipes Encantados, que não foram convidados, tentarão se infiltrar no baile para pedir as jovens em casamento. Como uma princesa livre e independente, você tentará evitar as propostas de casamento. Quem conseguirá permanecer solteira depois da festa?

Agradecimentos dos criadores

Obrigado a todas as pessoas que tornaram este jogo possível, com sua paciência e conselhos. Especialmente a Adrián e Julián. E aos nossos familiares e amigos. Muito obrigado.

Créditos

Design: Daniel Byrne

Gerardo Guerrero

Kevin Peláez

Tirso Virgós

Arte: Alfredo Cáceres

Edição: Enric Aguilar

Design Gráfico: Pau Urios

Layout: Ren Estrugo

Tradução: Pedro Vinicius

Revisão: Barbara Peres



ZOMBI
PAELLA

grok.

Componentes



12 Cartas de Rainha (1 a 12)

12 Cartas de Fada (1 a 12)



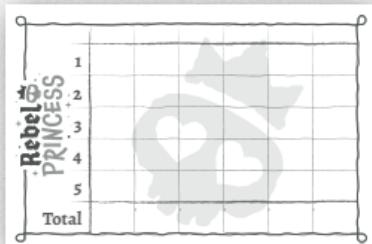
12 Cartas de Mascote (1 a 12,
incluindo o Sapo, de número 8)

12 Cartas de Príncipe (1 a 12)



21 Cartas de Rodada

10 Cartas de Princesa



1 Bloco de Pontuação

Preparação

- Vá à festa. Prepare o baralho com as cartas dos 4 naipes: Príncipes, Rainhas, Mascotes e Fadas. Dependendo do número de jogadoras, a composição do baralho será diferente.

Em **3 jogadoras**, deixe os números **1, 11 e 12** na caixa.

Em **4 / 5 jogadoras**, deixe os números **11 e 12** na caixa.

Em **6 jogadoras**, use todos os números.

Exemplo com o naipe das Fadas.



3 j.



4-5 j.



6 j.



- Uma vez que o baralho esteja preparado, embaralhe-o bem e distribua as cartas igualmente entre as jogadoras, viradas para baixo.
- Escolha uma princesa.** Cada jogadora escolhe uma das Cartas de Princesa disponíveis e a coloca à sua frente, virada para cima e na vertical. Cada Princesa tem um poder único para a partida

toda (confira "Cartas de Princesa", pág. 15). **A primeira jogadora que fizer sua escolha será a líder da primeira vaza. Se preferir, você pode distribuir as Princesas aleatoriamente.** Neste caso, a última pessoa que foi a um casamento iniciará a partida.

Exemplo de preparação para quatro jogadoras.



4. **Organize a festa. Escolha 5 Cartas de Rodada** (confira "Cartas de Rodada", pág. 10), e coloque-as viradas para baixo alinhadas onde todas possam ver. **Você pode escolher e ordenar as 5 Cartas de Rodada de sua preferência, ou fazer isso aleatoriamente.**

Se esta for sua primeira partida, recomendamos a seguinte combinação de Cartas de Rodada: (1^a) **a** Era Uma Vez... / (2^a) **c** Baile de Máscaras / (3^a) **b** Convite / (4^a) **d** Decreto Real / (5^a) **m** Presente de Casamento.

5. Deixe o **Bloco de Pontuação** e um lápis preparados na área de jogo.

Visão Geral

Uma partida de *Rebel Princess* é jogada ao longo de **5 rodadas**. No começo de cada rodada, **vire para cima a Carta de Rodada correspondente e leia seu efeito** (confira uma explicação detalhada das Cartas de Rodada na pág. 10). Cada Carta de Rodada aciona um efeito que torna a rodada diferente das outras. Então, **entregue uma quantidade de cartas da sua mão para a jogadora à esquerda** ↗ ou direita ↘, como indicado na Carta de Rodada. Esta troca é realizada simultaneamente. Você não pode ver quais cartas recebeu antes de entregar as suas!

Então, a jogadora líder inicia a primeira vaza (confira "Jogando uma Vaza", abaixo). Em cada rodada, **o número de vazas corresponderá ao número de cartas que você tem na mão**. Quando todas as vazas tiverem sido jogadas, **a rodada termina e você pontua as propostas de casamento que recebeu** (confira "Propostas de casamento", pág. 8).

Quando a rodada acabar:

1. Embaralhe e distribua as cartas novamente.
2. Reative as Princesas exauridas (confira "Cartas de Princesa", pág. 15).
3. Revele uma nova Carta de Rodada e leia seu efeito.
4. A jogadora que venceu a última vaza será a líder da primeira vaza da nova rodada.

Como Jogar

Jogando uma Vaza

Em cada vaza, **cada jogadora, começando pela líder e seguindo em sentido horário**, deve jogar uma carta virada para cima, à vista de todas as jogadoras.

O naipe da primeira carta jogada será o naipe líder e as outras jogadoras devem **seguir-lo**, ou seja, **elas devem jogar uma carta do**

mesmo naipe, se tiverem. Se uma jogadora não puder seguir o naipe líder, ela pode jogar qualquer carta de um naipe diferente. Isto é chamado de ser "cancelada".

Quando todas tiverem jogado uma carta, verifique quem venceu a vaza. **A jogadora com a carta mais alta do naipe líder vence a vaza, pega todas as cartas da vaza e as coloca à sua frente, viradas para baixo.** As vazas vencidas não podem ser consultadas antes do fim da rodada. A jogadora que venceu a vaza se torna a líder da vaza seguinte.

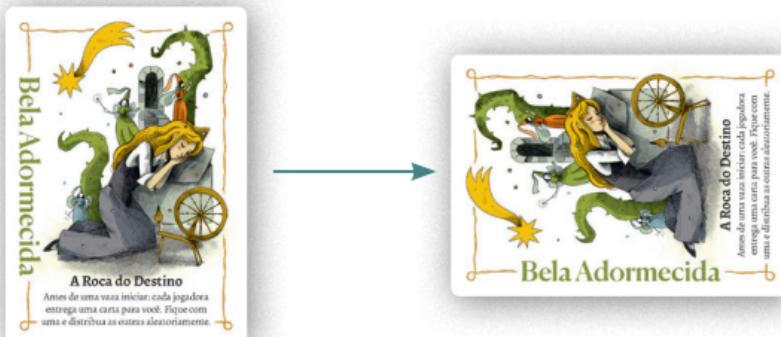
CUIDADO! Os Príncipes não foram convidados para a festa. Portanto, você não pode iniciar uma vaza com uma carta do naipe dos Príncipes. Uma vez que uma jogadora "cancelada" jogar um Príncipe (o Sapo não é levado em consideração para esta regra), os Príncipes se infiltraram na festa. **A partir de agora, até o fim da rodada, as jogadoras podem iniciar as vazas com o naipe dos Príncipes.** Caso uma jogadora líder tenha apenas Cartas de Príncipe em sua mão, ela pode iniciar a vaza com um Príncipe.



Usando o Poder de uma Princesa

Nota: em sua(s) primeira(s) partida(s), você pode ignorar os poderes das Princesas para aprender as regras básicas do jogo.

Uma vez por rodada, você pode usar o poder da sua Princesa, se desejar (confira "Cartas de Princesa", pág. 15). Para isso, leia o poder em voz alta e gire sua Carta de Princesa 90° , deixando-a na horizontal (ela é considerada exaurida). O poder será reativado no fim da rodada.



👸 Propostas de Casamento

Uma vez que as jogadoras tenham jogado todas as suas cartas e a rodada tenha terminado, é hora de contar as propostas. **Cada Príncipe vale 1 proposta** 🎰. Além disso, o naipe dos Mascotes contém **o Sapo** (número 8). Ele é muito perigoso, pois, na realidade, é um príncipe enfeitiçado. A jogadora que o ganhou **pontua 5 propostas** 🎰 🎰 🎰 🎰 🎰.

Todas as cartas que adicionam propostas possuem um ícone 💍 próximo ao seu número. Uma vez que todas as jogadoras contaram o número de propostas que receberam, anote-as no bloco de pontuação.



1º Kevin



2º Henrique



3ª Daniela



4º Geraldo



5º Tiago



6ª Renata

Exemplo de uma vaza. Em uma partida para 6 jogadoras, Kevin começa jogando um 3 de Rainhas. Agora, o naipe líder é Rainhas e todas as jogadoras devem jogar cartas desse naipe, se tiverem. Henrique joga em seguida com um 4 de Rainhas, depois Daniela, com um 7 de Rainhas. Geraldo não tem nenhuma Rainha, então ele joga um 12 de Príncipes e sua carta está "cancelada". Tiago não tem nenhuma Rainha e joga um 9 de Fadas. Por fim, Renata, que também não tem nenhuma Rainha, joga um 8 de Mascotes, que é o Sapo.

Daniela vence a vaza, pois, apesar de haver valores maiores, ela jogou o maior valor do naipe líder. Ela pega todas as cartas da vaza. No fim da rodada, esta vaza valerá 6 propostas de casamento, 1 pelo Príncipe... e 5 pelo Sapo!

Daniela será a líder da próxima vaza.

Fim da Partida

Após todas as 5 rodada terem sido concluídas, a festa terminou! É hora de fazer o balanço final e descobrir quais Princesas se casarão nesta história. A jogadora com o menor número de propostas será a vencedora, e irá rebelar-se contra casamentos indesejados! Os empates são resolvidos em favor da jogadora que pontuou zero propostas em mais rodadas. Se o empate persistir, as jogadoras compartilham a vitória.



Cartas de Rodada

Agora você conhece as regras básicas do jogo. No entanto, cada rodada é regida por uma Carta de Rodada diferente que impõe regras especiais que prevalecem sobre as regras básicas. Adicionalmente, as Cartas de Rodada também indicam quantas cartas você deve trocar no começo de cada rodada e em qual sentido.



Exemplo: Este símbolo na carta "Presente de Casamento" indica que, antes de iniciar a rodada, cada jogadora deve, simultaneamente, entregar uma carta para a pessoa à direita e outra para a pessoa à esquerda.

No começo de cada rodada, leia o texto da carta correspondente. Caso algum efeito ocorra no início da rodada, ele não mudará posteriormente pela utilização de poderes das Princesas.

Embora os efeitos estejam descritos em cada carta, eles são explicados em mais detalhes nesta seção, ordenados por complexidade. Para encontrar rapidamente a Carta de Rodada, verifique a letra no canto superior esquerdo da carta. Você pode escolher as 5 Cartas de Rodada de sua preferência, ou selecionar aleatoriamente. Cartas com o símbolo são recomendadas para a 5ª rodada, pois podem provocar uma reviravolta na partida que torna o final mais emocionante.

**a**

Era uma vez... Nenhuma regra adicional.

**b**

Convite. Nenhuma regra adicional.

**c**

Baile de Máscaras. Durante esta rodada, todas, exceto a líder da vaza, jogam suas cartas viradas para baixo, respeitando o restante das regras normalmente. Após todas jogarem suas cartas, revele-as para determinar a vencedora da vaza.

**d**

Decreto Real. As cartas do naipe das Rainhas sempre vencem a vaza. Se houver mais de uma Carta de Rainha, a de maior número vence.

**e**

Dança das Cadeiras. Após cada vaza, cada jogadora passa uma carta da sua mão virada para baixo para a jogadora à direita, simultaneamente.

**f**

Mascotes Ariscos . No fim da rodada, Cartas de Mascote também pontuam 1 proposta (e o Sapo 6!).

**g**

Atrasada para o Baile. Antes da primeira vaza, após trocar as cartas, cada jogadora coloca uma carta da mão virada para baixo à sua frente. Esta carta será jogada na última vaza da rodada, respeitando as regras normais.

**h**

Maçã Envenenada. Durante esta rodada, quando uma jogadora for "cancelada", ela vence a vaza com a carta que jogou. Se mais de uma carta for "cancelada", a de maior número vence. Empates são resolvidos em favor de quem jogou sua carta por último.

**i**

Cristalino. No começo da rodada, cada jogadora escolhe um dos naipes que possui em sua mão e coloca todas as cartas desse naipe à sua frente, viradas para cima. A rodada é jogada com essas cartas à mostra. As cartas reveladas ainda são parte das mãos das jogadoras e podem ser jogadas normalmente.

**j**

De Cabeça para Baixo. O número 6 de cada naipe inverte a ordem de hierarquia das cartas nesta vaza (por exemplo, 12 se torna a carta de menor valor e 1 a carta de maior valor). Isto só se aplica em uma vaza onde um 6 foi jogado, e, para cada 6 jogado, a hierarquia será invertida novamente.

**k**

Dançando com a Rainha Quando pontuar as propostas, cada jogadora separa os Príncipes e Rainhas que obteve nas vazas que venceu. Se um Príncipe e uma Rainha tiverem o mesmo número, este par pontua 3 propostas. Os pares que não coincidem em número pontuam 2 propostas, e, se um Príncipe não puder ser atribuído a uma Rainha, ele pontua 1 proposta, como de costume.

**I**

O Príncipe Sempre Chama Duas Vezes. Após todas as jogadoras jogarem suas cartas, a vaza continua e cada jogadora joga uma segunda carta, respeitando as regras. Para determinar quem venceu a vaza, some o valor das cartas jogadas do naipe líder. Em caso de empate, aquela que jogou a carta mais alta do naipe líder vence. Se apenas uma das 2 cartas for do naipe líder, a outra não é levada em consideração.

**m**

Presente de Casamento No começo de cada vaza, cada jogadora coloca uma carta da mão virada para baixo em uma pilha que será entregue para a vencedora da vaza. Portanto, nesta rodada, haverá apenas metade da quantidade de vazas.

**n**

A Festa Continua. Cada jogadora divide sua mão em duas metades iguais e deixa uma delas virada para baixo. Ela jogará com uma metade da mão, e depois com a outra metade.

**o**

Pausa para o Toalete Os Príncipes pontuam o dobro de propostas, exceto para a jogadora (ou jogadoras) que acumulou o maior número de propostas durante toda a partida.

**p**

Fada Solteira No fim da rodada, cada carta de Fada que você obteve nas vazas que venceu elimina 1 proposta. Nesta rodada, você pode pontuar um número negativo de propostas.

**q**

Cabra-Cega. Cada jogadora divide sua mão em duas metades iguais e deixa uma delas virada para baixo. Ela jogará primeiro com uma metade da mão, e depois entregará a outra metade para a jogadora à direita, para que esta jogue o restante da rodada.

**r**

Transformação Noturna. As cartas do naipe das Fadas são tratadas como curingas e podem seguir qualquer naipe. Elas sempre podem ser jogadas, e as jogadoras não podem ser "canceladas" se tiverem uma Fada na mão. Quem tiver jogado o número mais alto (do naipe líder ou das Fadas) vence a vaza, e os empates são resolvidos em favor de quem jogou sua carta por último. Se uma vaza for iniciada com uma Fada, o naipe líder é Fadas.

**s**

Passa o Buquê! Cada carta de um novo naipe altera o naipe líder da vaza. Exemplo: a jogadora A inicia a vaza com uma Rainha. Se a jogadora B não tiver uma Rainha e jogar uma carta de Mascote, o naipe líder agora é Mascotes e as outras jogadoras devem jogar Mascotes, se tiverem, e a maior carta deste último naipe vence a vaza.

**t**

Pacto com a Bruxa. Ao vencer uma vaza, a jogadora pode trocar uma carta da vaza por uma carta de sua mão, a qual ela deve mostrar. A carta que ela pegará para sua mão não pode ser a mesma que jogou.

**u**

Par ou Ímpar. Além de seguir o naipe, as jogadoras devem jogar cartas pares/ímpares, correspondendo à carta líder da vaza. Se não puder cumprir com esta regra, o naipe estabelecido ainda é obrigatório, mas no caso de ser "cancelada", jogar uma carta par ou ímpar volta a prevalecer.

Cartas de Princesa

Os poderes das Princesas podem ser usados **uma vez por rodada**, enquanto a Carta de Princesa estiver ativa (vertical). **Gire a Carta de Princesa 90° para indicar que você usou o poder** (ela é considerada "exaurida"). Embora os poderes estejam descritos em cada carta, eles são explicados em mais detalhes nesta seção.



Cinderela: Tudo Muda à Meia-Noite. Antes de uma vaza iniciar, ela usa seu poder para inverter a hierarquia dos números nesta vaza. Agora, 12 é a menor carta e 1 é a maior.



Branca de Neve: Sete Anões. Ao jogar uma carta 7 ou menor, você pode decidir que essa carta conta como um zero.



Pequena Sereia: Canto Hipnótico. Antes de uma vaza iniciar, decida o naipe que a jogadora líder deve jogar. Se ela não tiver cartas desse naipe, ela pode jogar de forma usual. Você não pode forçar a jogadora líder a jogar o naipe dos Príncipes se um Príncipe ainda não foi jogado nesta rodada (o Sapo não é levado em consideração).



Pocahontas: Guia da Natureza. Quando você ganhar uma vaza, escolha outra jogadora para iniciar a próxima vaza.



Bela Adormecida: A Roca do Destino. Antes de uma vaza iniciar, cada jogadora, incluindo você, escolhe uma carta da mão e a entrega para você. Olhe todas estas cartas secretamente, mantenha uma e distribua o restante aleatoriamente para as outras jogadoras, sem revelá-las.



Alice: Loucura Caótica. Logo após vencer uma vaza em que não haja o Sapo, você pode embaralhar as cartas desta vaza e distribuí-las de volta para as mãos das jogadoras (incluindo você).



Mulan: Disfarce. Após todas as jogadoras terem jogado suas cartas em uma vaza, mas antes de determinar a vencedora, você pode trocar a carta que você jogou por outra do mesmo naipe que você tenha na sua mão, contanto que não seja o Sapo.



Sherazade: Troca no Bazar. Antes de uma vaza iniciar, pegue uma carta aleatória da mão de qualquer jogadora e troque-a por uma das suas cartas (ou devolva a mesma).



A Princesa da Ervilha: Mais Cinco Minutos! Quando você jogar uma carta, as outras jogadoras que ainda não jogaram nesta vaza devem jogar um número maior do que 5, se tiverem.



A Princesa do Gelo: Congelando. Antes de uma vaza iniciar, force a líder a jogar uma carta aleatória da mão. (Se um Príncipe for escolhido aleatoriamente, considera-se que eles se infiltraram na festa nesta rodada.)