

## Remik Junior Księżniczka Mina

Klasyczna gra karciana Remik w wersji dla 2- 4 dzieci w wieku od 5 do 99 lat.

Ilustracje: Janina Görrissen

Czas trwania rozgrywki: 20-30 minut.

Księżniczka Mina jest podekscytowana. Niebawem przybędą goście, jej przyjaciółki. Zaprosiła je do siebie, aby wspólnie miło spędzić popołudnie na zamku. Jedząc tort i popijając herbatę chcą wypróbować nową grę, którą Mina otrzymała w prezencie. Do wygrania jest dużo świecących gwiazdek, dzięki którym Księżniczki mogą udekorować swoje korony. Która z nich, jako pierwsza zdobędzie 3 gwiazdki i upiększy nimi swoje świecidełko?

### Zawartość gry:

48 kart księżniczka

4 karty joker

4 karty korona

12 gwiazdek (w 4 kolorach)

instrukcja do gry

### Przygotowania do gry:

Każdy z graczy otrzymuje jedną kartę koronę i układa ją przed sobą. Przetasujcie wszystkie pozostałe karty. Każdy z graczy otrzymuje po 8 zakrytych kart i nie pokazuje ich nikomu. Pozostałe, nierozdane ułóżcie w zakryty stos po środku stołu. Będziecie dobierać z niego karty. Odkryjcie pierwszą kartę z wierzchu, tworząc odkryty stos zużytych kart. Przygotujcie gwiazdki do gry.



### Przebieg gry:

Grajcie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Rozpoczyna ten, kto niedawno miał okazję zwiedzać zamek.

### Każda runda gry składa się z 3 faz:

1. Dobierania karty.
2. Wyłożenia i/ lub przyłączenia karty.
3. Odrzucenia karty

### Dobieranie karty

Zdecyduj czy dobrać kartę czy pobrać jedną z odkrytego stosu kart zużytych i dodaj ją do kart, które trzymasz w ręku.

### Wyłożenie i/lub przyłączenie karty

#### Wyłożenie:

Jeżeli trzymasz w ręku **minimum 3 karty**, z których możesz zrobić drabinę lub kombinację możesz je wyłożyć. Możesz wyłożyć więcej niż jedną kombinację lub drabinę podczas Twojego ruchu.

### Drabina:

Drabina składa się z kart o takim samym kolorze tła uporządkowanych numerami. Numery drabiny są od 1 do 6.



### Kombinacja:

Składają się z kart o takim samym numerze, ale o innym kolorze tła



### **Wskazówka dla najmłodszych graczy:**

Zamiast numerów możecie używać dwukolorowych drogocennych kamieni znajdujących się w rogu kart. Po prawidłowym ułożeniu drabiny z kamieni powinny powstać kolory tęczy. Pamiętajcie! Każda drabina z kart musi mieć tło tego samego koloru. W przypadku kombinacji drogocenne kamienie mają ten sam kolor, natomiast tło kart różne. Również gwiazdki znajdujące się w rogu kart mogą okazać się Wam pomocne, jest ich tyle samo ile wskazuje numer na karcie.



### **Przylączanie kart:**

Jeżeli wyłożyłeś jedną lub więcej kombinacji lub drabin, możesz przylączyć swoje karty do drabin i kombinacji, które znajdują się już na stole. Nie ważne czy są to Twoje karty czy innego gracza, możesz dołożyć do nich jedną lub więcej kart.



### **Karta joker:**

Podczas gry karta może zostać użyta, jako dowolna karta Księżniczka do stworzenia drabiny lub kombinacji. Może zostać również przylączona do dowolnej drabiny lub kombinacji już wyłożonych. Wyłożona karta Joker może zostać w każdej chwili zamieniona na odpowiednią kartę Księżniczkę (taką, która będzie pasowała do drabiny lub kombinacji), gracz, który ją podmienił może użyć jej ponownie.



### **Odłożenie karty:**

Podczas każdego ruchu musisz odłożyć na stos kart zużytych jedną ze swoich kart.

### **Zakończenie rundy:**

Runda kończy się w momencie, kiedy jeden z graczy wyłoży ostatnią kartę, którą trzymał w ręku.

W nagrodę otrzymuje jedną gwiazdkę, którą układa na karcie korona.

Rozpoczyna się kolejna runda. Wymieszajcie od nowa karty i rozdajcie po 8 dla każdego z graczy.



### **Koniec gry:**

Komu pierwszemu uda się zdobyć 3 gwiazdki i udekorować nimi swoją koronę wygrywa!

### **Wariant gry dla początkujących:**

Jeżeli granie z kartami Joker jest dla Was zbyt skomplikowane, grajcie bez nich. Wyłączcie karty Joker z gry.

### **Wariant gry dla zaawansowanych:**

Obowiązują podstawowe zasady gry, które można zmodyfikować w następujący sposób:

- **Zbij kartę!**

Macie teraz możliwość zdobycia zużytych kart przez szybkie uderzenie, nawet poza Waszym ruchem. Jeżeli jeden z graczy odrzucił kartę, która może Wam się przydać i kolej przechodzi na następną osobę, walnijcie pięścią w stół. Jeżeli rozgrywający gracz zechce zabrać kartę, ma pierwszeństwo ( patrz zasady gry podstawowej). Jeżeli karta nie jest mu potrzebna jest do wzięcia. Jeśli w stół walną więcej niż jeden gracz, otrzymuje ją osobą, która zrobiła to, jako pierwsza. Osoba, która wzięła kartę "za karę" musi dobrać jeszcze jedną kartę ze stosu zakrytych. Grę kontynuuje następujący w kolejce gracz i dobiera ze stosu jedną kartę.

- **Zapisywanie punktów ujemnych**

Na koniec każdej rundy zwycięzca otrzymuje gwiazdkę do korony. Inni podliczają numery znajdujące się na ich pozostałych kartach i zapisują sumę ze znakiem ujemnym na kartce. Każdy Joker to – 10 punktów. Gra kończy się w momencie, kiedy jeden z graczy zdobędzie 3 gwiazdki. Wygrywa ten, kto ma najmniej punktów ujemnych.

- **Przedłużona drabina z kart**

Drabiny z kart nie muszą kończyć się na numerze 6, tzn. Od numeru 6 możemy zacząć kolejną drabinę i dołączyć do niej numer 1 lub przed numerem 1 ułożyć kartę z numerem 6.

