

Chris Darsaklis

Kraina Snów

Zapadła noc, a Ty smacznie śpisz.

To świetna pora na odwiedziny duchów snów, które będą próbować wpłynąć na Twój sen.

W miły lub odrobinę złośliwy sposób...

Wstuchaj się w głos wróżek, ale strzeż się chochlików i diablików.

Czy o świecie będziesz pamiętać, co Ci się przyśniło?



Przebieg gry

Rozgrywka w „Krajinę snów” trwa tyle rund, ilu graczy uczestniczy w grze. Każda runda składa się z 2 faz: nocy i dnia. Co rundę jeden z graczy jest śniącym i próbuje odgadnąć, co znajduje się na kartach, na podstawie podpowiedzi pozostałych uczestników rozgrywki (wróżek, diablików i chochlików).

Cel gry

Na koniec rozgrywki wygrywa gracz z największą liczbą punktów.

Zawartość pudełka

- 11 kart duchów (5 wróżek, 4 diabliki i 2 chochliki),
- 110 dwustronnych kart snów – każda karta przedstawia 4 hasła,
- 104 żetony punktów,
- łóżko,
- wezgiłowie,
- plansza,
- maska śniącego,
- klepsydra (2 minuty),
- instrukcja.



Przygotowanie do gry

1. Planszę należy umieścić pośrodku stołu.
2. Łóżko należy umieścić pośrodku planszy.
3. Dwustronne karty snów należy dokładnie potasować, obracając je i odwracając, a następnie umieścić na łóżku.
4. Wezgiłowie łóżka należy umieścić na łóżku w taki sposób, aby zakrywało hasło, z którego nie korzysta się podczas danej rozgrywki.
5. Klepsydrę i żetony punktów należy umieścić w zasięgu wszystkich graczy.
6. W grze bierze udział liczba kart duchów równa liczbie graczy. Resztę kart duchów należy odrzucić do pudełka (gracze nie będą z nich korzystać podczas tej rozgrywki).

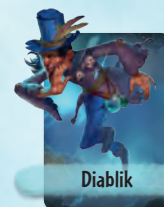
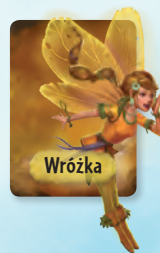


Liczba graczy	4	5	6	7	8	9	10
Wróżki	1	2	3	3	4	4	5
Diabliki	1	1	2	2	3	3	4
Chochliki	2	2	1	2	1	2	1

7. Podczas pierwszej rundy **śniącym** zostaje najstarszy z graczy. Ten gracz umieszcza przed sobą maskę śniącego.

Role duchów

- **Wróżki** muszą **pomóc** śniącemu odgadnąć **jak najwięcej haseł z kart snów**.
- **Diabliki** muszą naprowadzić śniącego na **złe odpowiedzi**.
- **Chochliki** pomagają na zmianę wróżkom i diablikom w taki sposób, aby śniący miał **tyle samo dobrych i złych odpowiedzi**.



Rozgrywka – faza nocy

1. Podział ról

Śniący tasuje karty duchów i rozdaje po 1 karcie **wszystkim pozostałym graczom**. Każdy gracz podgląda swoją kartę i nie pokazuje jej innym. Ostatnią kartę należy odłożyć zakrytą na stół – do końca rundy nie wolno jej odkrywać.

Następnie śniący zakrywa oczy maską. Wierzchnią kartę snu należy odłożyć na spód talii (należy pamiętać, aby ją obrócić lub odwrócić), odsłaniając tym samym nową kartę, której śniący jeszcze nie widział. Gdy wszyscy są gotowi, należy odwrócić klepsydrę.

2. Sen

Począwszy od gracza po lewej stronie śniącego, a następnie **zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara**, każdy z graczy podaje **jednowyrazową** wskazówkę opisującą hasło z karty snu. W zależności od swojej roli każdy gracz próbuje pomóc śniącemu odgadnąć hasło bądź naprowadzić go na złą odpowiedź. Należy postępować w ten sposób, dopóki śniący nie przerwie pozostałym i nie spróbuje zgadnąć hasła z karty snu. **W związku z tym każdy z graczy może mieć kilka okazji na danie podpowiedzi albo wprowadzenie śniącego w błąd.**

Ograniczenia:

Gracze nie mogą dawać podpowiedzi, które:

- **mają wspólną podstawę** z poszukiwanym hasłem.
Przykład. Nie możesz powiedzieć „Aktorka”, jeśli hasłem jest „Aktor”.
- **brzmia podobnie** do tego słowa.
Przykład. Nie możesz powiedzieć „Kod”, jeśli hasłem jest „Kot”.
- **są tłumaczeniem hasła na inny język.**
Przykład. Nie możesz powiedzieć „Child”, jeśli hasłem jest „Dziecko”.

W dowolnym momencie śniący może przerwać innemu graczowi i spróbować zgadnąć hasło albo powiedzieć „Pas”, by ominąć tę kartę snu i przejść do kolejnej.

- Jeśli śniący odgadł **prawidłowe hasło**, kartę umieszcza się po **żółtej** stronie planszy.
- Jeśli śniący **nie odgadł prawidłowego hasła**, kartę umieszcza się po **niebieskiej** stronie planszy.
- Jeśli śniący **spasował**, kartę umieszcza się po **niebieskiej** stronie planszy.

Następnie gracze kontynuują grę, podając wskazówki do nowo odkrytej karty snu.

złe albo pominięte odpowiedzi prawidłowe odpowiedzi



Uwaga! Podczas tej fazy śniący nie może wiedzieć, czy odpowiedział dobrze, czy źle. Gracze muszą pozostać dyskretni!

Po upływie 2 minut odmierzonych przez klepsydrę gracze muszą przestać dawać podpowiedzi śniącemu. Śniący może (ale nie musi) udzielić ostatniej odpowiedzi bez żadnej dodatkowej wskazówki. Jeśli gracz zdecyduje się tego nie robić, aktualna karta snu pozostaje na wierzchu talii, ale nie wywołuje żadnego efektu.

Wyjaśnienia:

- Jeśli gracz nie może wymyślić dobrej wskazówki dla śniącego, może pominąć swoją turę, mówiąc „pas”.
- Jeśli gracz nie poda podpowiedzi w ciągu 5 sekund, jego turę pomija się automatycznie.
- Jeśli gracz da podpowiedź niezgodną z zasadami, obecną kartę snu kładzie się przed tym graczem jako karę. Na koniec gry każda karta kary obniża sumę punktów gracza, przed którym się znajduje, o 1 punkt. Grę kontynuuje się z nowo odkrytą kartą, należy się jednak upewnić, że śniący wie o zmianie karty.
- Umieszczając karty na planszy (po niebieskiej i żółtej stronie), należy je rozsuwać tak, aby gracze widzieli hasła, które zostały już wykorzystane.



Rozgrywka – faza dnia

1. Wspomnienie snu

Zanim śniący zdejmie maskę, musi opowiedzieć swój sen, próbując wymienić wszystko, co przyśniło się mu w nocy, czyli wszystkie hasła, które wypowiedział. (Jeśli uda się mu wymienić wszystkie dobrze odgadnięte hasła, otrzyma 2 punkty, zob. niżej). Gdy opowiadacie swoje sny, nie wahajcie się dodać im dramatyzmu. Niech Wasze odpowiedzi zainspirują Was do snucia zabawnej, szalonej, groteskowej opowieści...

Przykład. „W moim śnie widziałam KOGUTA, który walczył z WAMPIREM o HAMBURGERA, zaś w tle PIES grał na BEBNACH”.

Gdy śniący opowiada swój sen, inny gracz musi lekko obracać karty snów, które śniący zawarł w swojej opowieści, co pomoże podczas liczenia punktów.

W momencie, w którym śniący skończy opowiadać sen, zdejmuje maskę.


Uwaga! W tej fazie śniący nie wie, które z jego odpowiedzi są prawidłowe, a które nie, więc to bardzo istotne, by próbować zapamiętać jak najwięcej haseł i – dzięki temu – mieć szansę zdobyć dodatkowe punkty.

2. Liczenie punktów


Gracze ujawniają swoje karty duchów i podliczają punkty w następujący sposób:

 **Każda wróżka** otrzymuje po **1 punkcie** za każdą kartę snu po **żółtej** stronie planszy (prawidłowe odpowiedzi).


 **Każdy diablik** otrzymuje po **1 punkcie** za każdą kartę snu po **niebieskiej** stronie planszy (złe albo pominięte odpowiedzi).

 **Śniący** otrzymuje po **1 punkcie** za każdą kartę snu po żółtej stronie planszy. Otrzymuje też **2 dodatkowe punkty**, jeśli wymienił wszystkie hasła umieszczone po **żółtej** stronie planszy.


Chochliki porównują liczbę kart snów po obu stronach planszy.

 Jeśli po obu stronach planszy **kart jest tyle samo**, każdy chochlik otrzymuje po **1 punkcie** za każdą kartę snu po żółtej stronie planszy oraz **2 dodatkowe punkty**.

Przykład. Jeśli na żółtej i niebieskiej stronie planszy znajdują się po 3 karty, każdy chochlik otrzymuje 3 punkty i 2 dodatkowe, co łącznie daje 5 punktów.

 Jeśli pomiędzy stronami planszy wystąpiła **różnica 1 karty**, każdy chochlik otrzymuje po **1 punkcie** za każdą z kart ze strony z **większą liczbą** kart.

Przykład. Jeśli na żółtej stronie planszy znajdują się 2 karty, a na niebieskiej – 3 karty, każdy chochlik otrzymuje 3 punkty.

 Jeśli pomiędzy stronami planszy wystąpiła **różnica 2 lub więcej kart**, każdy chochlik otrzymuje po **1 punkcie** za każdą z kart ze strony z **mniejszą liczbą** kart.

Przykład. Jeśli na żółtej stronie planszy znajdują się 4 karty snów, a na niebieskiej – 2 karty, każdy chochlik otrzymuje 2 punkty.

Przykład punktowania. Marta i Paulina są wrózkami, otrzymują po 3 punkty. Tomek jest śniącym, otrzymuje 5 punktów, bo zapamiętał wszystkie dobrze odgadnięte hasła (3 + 2). Monika i Martyna są diablami, każda otrzymuje po 2 punkty. Jacek jest chochlikiem, otrzymuje 3 punkty.



Na koniec każdej rundy każdy gracz bierze tyle **żetonów punktów**, ile zdobył punktów w tej rundzie, i umieszcza je przed sobą.

3. Koniec rundy

Należy usunąć z planszy wszystkie karty snów, przetasować je (pamiętając, aby je odwrócić lub obrócić), a następnie umieścić je na spodzie talii.

Gracz siedzący po lewej od śniącego zostaje śniącym na kolejną rundę. Bierze maskę i karty duchów snów (w tym tę, którą odłożono na bok na początku rundy).

Teraz zaczyna się nowa runda.

Koniec gry

Gra się kończy, gdy **każdy z graczy wcieli się raz w śniącego**. Każdy z graczy sumuje swoje punkty, pamiętając, aby odjąć po 1 punkcie za każdą kartę kary, którą ma przed sobą.

Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą.

W przypadku remisu zwycięża gracz, który otrzymał mniej kart kary. Jeśli nadal występuje remis, gracze współdzielą zwycięstwo.

Opracowanie

„Belgowie w sombreroch” chcieliby podziękować Tanguyowi Grebanowi i Anouk Mertens z Case Départ, Association des Parents du Centre Scolaire Saint-Barthélémy, rodzinie Provoostów, Hervému Marly'emu, Bartowi Van Haverowi, Floriane'owi Schroederowi, Auguste'owi Floresowi i Timothéemu Lambry'emu. Specjalne podziękowania należą się też dla Andrégo i Jeanowi-Marie. Autor chciałby też podziękować rodzinie za inspirację, z której zrodziły się jego marzenia. Wreszcie chciałby podziękować grupie „To Keli” oraz Johnowi Vidalisowi za ich liczne rozgrywki testowe. Thomas dedykuje tę grę Christophe'owi Dieu (1974–2016).

A REPOS PRODUCTION game published by **SOMBREROS PRODUCTION**
© **SOMBREROS PRODUCTION (2017)** • All rights reserved. Sombreros Production
Rue des comédiens, 22 - 1000 Brussels - Belgium +32 471 95 41 32 • www.rprod.com
The contents of this game can only be used for purposes of personal and private entertainment.

Autor: **Chris Darsaklis**

Opracowanie: „Belgowie w sombreroch”
czyli **Cédric Caumont i Thomas Provoost**

Redaktor: **Théo Rivière** • Kierownictwo graficzne: **Alexis Vanmeerbeek**

Skład: **Éric Azagury i Cédric Chevalier** • Kierownik produkcji: **Guillaume Pilon**

Tłumaczenie: **Marcin Wełnicki** • Redakcja polskiej wersji: **zespół Rebel**



Gaël Lannurien



Cyrille Bertin



Nicolas Fructus



Vincent Dutrait



Frédéric Navez



Anne Heidsieck



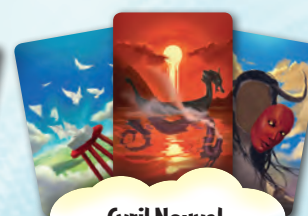
Julien Delval



Jonathan Aucomte



Loïc Billiau



Cyril Nouvel



Éric Azagury



Sébastien Caiveau



Zong



Maëva Da Silva



Swal



Régis Torrès



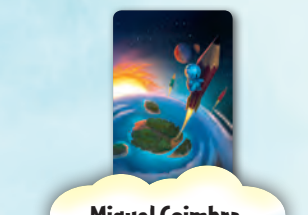
Asterman Studio



Christine Deschamps



Ismael Pommaz



Miguel Coimbra