

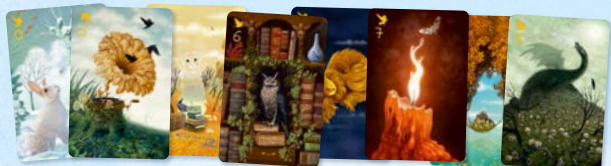
EDYCJA JUBILEUSZOWA



Instrukcja

ELEMENTY GRY

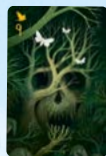
56 kart krain ze snów



× 4



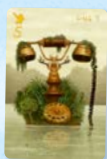
× 5



× 6



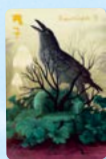
× 4



× 3



× 3



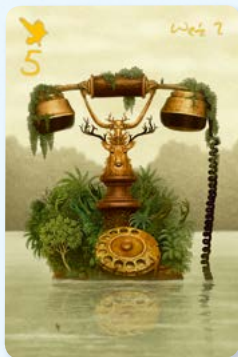
× 3

notes i ołówek



Opis kart:

wartość oznaczająca
liczbę kruków w krainie



ilustracja przedstawiająca
krainę ze snu

krainy specjalne
mają dodatkowe
działanie

CEL GRY

Gracze udają się w podróż do świata ze snów, gdzie czekają na nich niezwykle krainy. Niektóre są jak z bajki, inne z kolei mroczne i pełne kruków. Celem gry jest stworzenie snu z **jak najmniejszą liczbą kruków**.



PRZYGOTOWANIE GRY

- A** Dokładnie potasujcie **wszystkie karty**. Weźcie **po 4 karty** i **nie patrzcie, co się na nich znajduje!** Połóżcie je **obrazkiem do dołu** na stole przed sobą. Te 4 karty tworzą **sen gracza**.
- Ważne!** Zwróćcie uwagę, aby podczas rozdawania kart nikt ich nie odkrywał. Gracze nie mogą wiedzieć, jakie karty mają.
- B** Z pozostałych kart stwórzcie **stos zakryty** (karty leżą **obrazkiem do dołu**) i umieśćcie na środku stołu.
- C** Weźcie pierwszą kartę ze stosu zakrytego i połóżcie obok **obrazkiem do góry**. Będzie to początek **stosu odkrytego**.



Pamiętajcie, że **podczas całej gry** karty leżące będą na stole w taki sposób, jak na powyższym rysunku:

- Karty tworzące **sen gracza** zawsze leżą na stole **obrazkiem do dołu**.
- Karty w **stosie zakrytym** zawsze leżą **obrazkiem do dołu**.
- Karty w **stosie odkrytym** zawsze leżą **obrazkiem do góry**.

Jeśli więc podczas gry będziecie np. odkładać kartę ze swojego snu na stos odkryty, połóżcie ją tam obrazkiem do góry (bo na tym stosie karty zawsze leżą w taki sposób).



Wprowadzenie

Podczas gry będziecie brać karty z zakrytego albo odkrytego stosu i wykonywać poniżej opisane działania. Będziecie zmieniać krainy w swoich snach oraz w snach rywali. **Celem tych działań jest posiadanie jak najmniejszej liczby kruków w swoim śnie.**

Gdy któryś gracz uzna, że w jego śnie jest najmniej kruków, mówi **POBUDKA!**, co oznacza, że runda się kończy. Gracze liczą kruki w swoich snach i zapisują wyniki. Następnie rozgrywają kolejną rundę.

Gra się kończy, gdy któryś z graczy osiągnie wynik **100 kruków**. Wygra osoba z **najmniejszą liczbą kruków**.

Uwaga! Przed rozpoczęciem gry każda osoba **podgląda 2 krainy w swoim śnie**. Może wybrać dowolne 2 karty spośród 4 leżących przed nią. Po podejrzeniu odkłada je na swoje miejsce (wciąż obrazkiem do dołu).

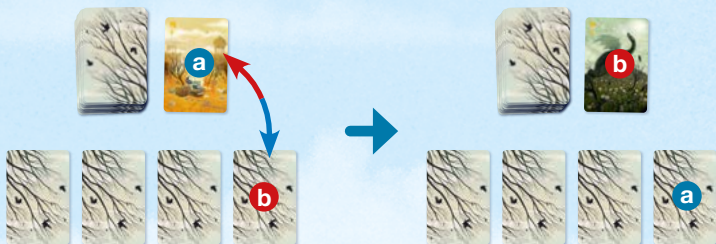
Gracze podglądają swoje 2 karty w taki sposób, aby rywale **nie widzieli, co się na nich znajduje**.

Przed rozgrywką gracze wiedzą więc, jakie 2 krainy mają w swoich snach. 2 pozostałe krainy na razie pozostają dla nich nieznanne.

Grę rozpoczyna osoba, która miała ostatniej nocy najdziwniejszy sen (lub najstarszy gracz). W swojej turze gracz wykonuje **jedno z dwóch działań**:

- A** bierze krainę ze stosu odkrytego albo
- B** bierze krainę ze stosu zakrytego.
- A** Gracz bierze krainę **ze stosu odkrytego** i zamienia ją na jedną ze swojego snu. Pamiętajcie, że na początku gry każdy zna tylko 2 krainy w swoim śnie. Jeśli któraś z nich nie podoba się graczowi (ma za dużo kruków), może on ją zamienić na krainę widoczną na odkrytym stosie. Może też zaryzykować i wymienić jedną z dwóch nieznanych mu krain.

Przykład: Graczowi podoba się kraina leżąca na odkrytym stosie (**A**). Kładzie ją więc w miejsce jednej z krain w swoim śnie (**B**). Obie krainy zamienia miejscami, pamiętając, że w śnie krainy leżą obrazkiem do dołu, a na odkrytym stosie obrazkiem do góry.



B Gracz bierze krainę **ze stosu zakrytego** (w taki sposób, aby rywale **nie widzieli**, co się na niej znajduje) i podejmuje decyzję, co z nią robi – wybiera **jedną** z poniższych możliwości:

B1 Zamienia ją na jedną z krain **ze swojego snu**.

Przykład: Graczowi podoba się kraina wzięta z zakrytego stosu (a). Dokłada ją więc do swojego snu, w miejsce jednej z krain (b), którą odkłada na odkryty stos.



B2 Odkłada ją na **stos odkryty**.

Przykład: Graczowi nie podoba się kraina wzięta z zakrytego stosu (a). Odkłada ją więc na stos odkryty.



B3 Wykorzystuje jej **specjalne działanie** (krajiny specjalne opisane są poniżej). Gracz może (ale nie musi) wykorzystać to działanie – decyzja należy do gracza.

- Jeśli postanowił wykorzystać działanie specjalne, odkłada tę krainę na stos odkryty, a następnie wykonuje jej działanie.
- Jeśli gracz nie chce skorzystać ze specjalnego działania, krainę tę traktuje jak normalną krainę (patrz: **B1**, **B2**).

Przykład: Kraina wzięta z zakrytego stosu (**a**) ma działanie specjalne. Gracz postanawia je wykorzystać. Odkłada tę krainę na stos odkryty i wykonuje odpowiednie działanie.



KRAINY SPECJALNE

Gdy gracz weźmie **krainę specjalną** z zakrytego stosu, podejmuje decyzję, **czy chce wykorzystać jej specjalne działanie**:

- **jeśli nie chce**, traktuje ją jak normalną krainę – czyli dokłada ją do swojego snu (**B1**) lub odkłada na odkryty stos (**B2**),
- **jeśli chce**, odkłada ją na stos odkryty i przeprowadza działanie specjalne.



Wybierz 1

Gracz przegląda krajiny **w stosie odkrytym** (nie zmienia kolejności kart w stosie). **Wybiera jedną z nich**, pokazuje rywalom i zamienia ją z jedną z krain ze swojego snu (zamienianą kartę ze snu odkłada na stos odkryty).



Weź 2

Gracz **bierze 2 krajiny** z góry zakrytego stosu. **Wybiera jedną z nich** (drugą odkłada na stos odkryty) i wykonuje jedno z normalnych działań opisanych wcześniej (**B1**, **B2**, **B3**).



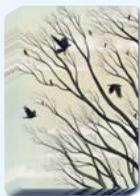
Podejrzuj 1

Gracz **podgląda 1 dowolną krainę** ze snu dowolnego gracza (może podejrzeć krainę w swoim śnie), a następnie odkłada na to samo miejsce.



Zamień 2

Gracz **zamienia 2 dowolne krainy** w snach dowolnych graczy bez odkrywania ich. Jedną z nich może być kraina z jego snu.



Uwaga! Z działań specjalnych można korzystać tylko wtedy, gdy kraina specjalna wzięta została z **zakrytego stosu**.

Jeśli gracz weźmie krainę specjalną z **odkrytego stosu**, nie może skorzystać z jej specjalnego działania.

Podsumowując: gracz w swojej turze bierze krainę z odkrytego albo zakrytego stosu i przeprowadza odpowiednie działanie. Na tym jego tura się kończy. Swoją turę rozpoczyna gracz siedzący z jego lewej strony.

KONIEC RUNDY

Runda może zakończyć się w dwóch momentach:

- Gdy **wyczerpie się zakryty stos** (rzadki przypadek).
- Gdy któryś gracz uzna, że **w jego śnie jest najmniej kruków**, i na początku swojej tury powie **POBUDKA!**

Jeśli gracz chce powiedzieć **POBUDKA!** i zakończyć rundę, **nie może** w tej samej turze wykonać innych działań.

Wszyscy gracze ujawniają swoje sny (odwracają karty) i liczą kruki.





Przed liczeniem kruków w swoich snach każdy gracz sprawdza, ile ma krain z klepsydrą:

- jeśli gracz ma **nieparzystą liczbę** klepsydr (1 lub 3), wartość każdej z nich wynosi **9 kruków**,
- jeśli gracz ma **parzystą liczbę** klepsydr (2 lub 4), wartość każdej z nich wynosi **0 kruków**.

Uwaga! Pamiętajcie, że klepsydra nie jest kartą specjalną (nie ma na niej nazwy działania specjalnego). W trakcie gry można więc dołożyć ją do swojego snu, biorąc z dowolnego stosu: zakrytego lub odkrytego.

- Jeśli okaże się, że gracz, który powiedział **POBUDKA!**, nie ma najmniejszej liczby kruków, do swojego wyniku osiągniętego w tej rundzie musi dodać za karę **5 kruków!**

W przypadku remisu w najniższej liczbie kruków gracz **nie dostaje kary**.

Jeśli chcecie zwiększyć poziom ryzyka, umówcie się, że kara wynosi **15 kruków**.

- Jeśli okaże się, że gracz ten ma **najmniej kruków**, nie dodaje ich do swojego wyniku – **rundę kończy z wynikiem 0 kruków**.

Następnie gracze zapisują swoje wyniki i rozgrywają kolejną rundę:

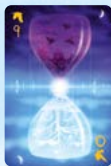
- przygotowują ją zgodnie z opisem w rozdziale *Przygotowanie gry*,
- przed rozpoczęciem rundy podglądają 2 krainy w swoich snach,
- grę rozpoczyna osoba siedząca po lewej stronie gracza, który zakończył poprzednią rundę. Bierze krainę ze stosu odkrytego albo zakrytego.

Przykład: Gracz 4 na początku swojej tury uznał, że ma najmniej kruków w swoim śnie. Powiedział więc **Pobudka!** i runda się zakończyła. Wszyscy ujawnili swoje sny i policzyli znajdujące się w nich kruki:

- gracz 1 zgromadził 21 kruków,
- gracz 2 zgromadził 16 kruków,
- gracz 3 zgromadził 7 kruków,
- gracz 4 zgromadził 11 kruków. Nie jest graczem z najmniejszą liczbą kruków, musi więc za karę dodać do swojego wyniku 5 kruków. Ma więc 16 kruków.

Gracze zapisują wyniki i rozgrywają następną rundę.

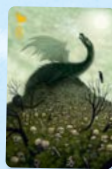
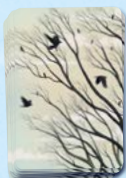




Sen gracza 1



Sen gracza 4



Sen gracza 2



Sen gracza 3



KONIEC GRY

Gra się kończy, gdy któryś z graczy osiągnie (lub przekroczy) wynik **100 kruków**. Zwycięzcą zostaje gracz, który **zgromadził w sumie najmniej kruków**. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

Czas gry możecie regulować, umawiając się, że gracze np. do 70 lub 150 punktów. Możecie też umówić się, że gracze ustalą liczbę rund (np. 10).



Wariant: „Nie takie kruki straszne”



W wariantcie tym dużą rolę odgrywają **krainy z 9 krukami**. Gracz, który na koniec rundy **ma ich najwięcej**, w nagrodę **nie dodaje kruków z tych kart do swojego wyniku!**

Uwaga! Jeśli kilku graczy ma największą liczbę **krain z 9 krukami**, nikt nie otrzymuje nagrody i wszyscy muszą

dołączyć je do swoich wyników.

Uwaga! Karty **klepsydr** również są brane pod uwagę w tym wariantcie. Pamiętajcie, aby mieć ich **nieparzystą liczbę** (wtedy wartość każdej z nich wynosi **9 kruków**).

Przykład (rys. na str. 9): Gracz 4 na początku swojej tury uznał, że ma najmniej kruków w swoim śnie. Powiedział więc **Pobudka!** – runda się zakończyła i wszyscy ujawnili swoje sny. Sprawdzają, **kto ma najwięcej krain z 9 krukami**: gracz 1 ma 2 takie krainy, pozostali gracze nie mają ani jednej. Gracz 1 w nagrodę **nie liczy więc kruków z tych krain**.

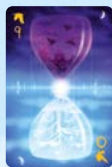
– Gracz 1 zgromadził 3 kruki.

– Gracz 2 zgromadził 16 kruków.

– Gracz 3 zgromadził 7 kruków.

– Gracz 4 zgromadził 11 kruków. Powiedział **Pobudka!**, a nie jest graczem z najmniejszą liczbą kruków i musi za karę dodać do swojego wyniku 5 kruków. Ma więc 16 kruków.

Wariant: „Idź na całość!”



W wariantcie tym premiuwany jest gracz, który zgromadził w swoim śnie **wyłącznie krainy z 9 krukami**. Wariant ten umożliwia więc granie w bardzo ryzykowny sposób – można dużo zyskać, ale i sporo stracić.

Gracz, który na koniec rundy **ma w swoim śnie wyłącznie krainy z 9 krukami**, w nagrodę nie dodaje ich

do swojego wyniku – **kończy rundę z wynikiem 0!** Pozostali gracze nie liczą kruków w swoich snach – **kończą rundę z wynikiem 50 kruków!**

Uwaga! Jeśli **dwóch graczy** ma w swoich snach wyłącznie krainy z 9 krukami, **nikt nie otrzymuje nagrody** – liczenie kruków odbywa się jak w podstawowej wersji gry.

Uwaga! Karty **klepsydr** również są brane pod uwagę w tym wariantcie. Pamiętajcie, aby mieć ich **nieparzystą liczbę** (wtedy wartość każdej z nich wynosi **9 kruków**).

Wariant: „Wiem, co mam”

W swojej turze gracz może wykonać nie jedno z dwóch (jak w podstawowej wersji gry), ale jedno z trzech działań. Tym trzecim działaniem jest **usunięcie ze snu dwóch krain o takiej samej liczbie kruków**. Krainy te mogą mieć **różne ilustracje**, ważne, aby **liczba kruków** w obu była taka sama.

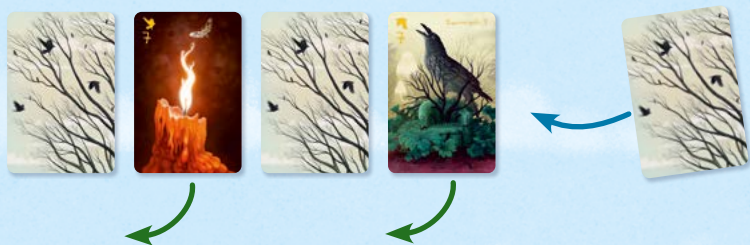
- Na początku swojej tury gracz **wskazuje 2 krainy** w swoim śnie i **podaje liczbę kruków znajdującą się na każdej z nich** (np.: „W każdej z tych krain znajduje się 7 kruków”), a następnie **odkrywa te krainy**.
Wyjątek stanowią karty klepsydr: gracz nie podaje liczby kruków. Wskazuje 2 karty i mówi, że są to klepsydry.
- **Jeśli gracz miał rację, odkłada je na stos odkryty i bierze jedną krainę ze stosu zakrytego**. Dokłada ją (bez podglądania!) do swojego snu. Dzięki temu ma w swoim śnie o jedną krainę mniej.
- **Jeśli gracz się pomylił, zakrywa je i za karę bierze jedną krainę ze stosu zakrytego**. Dokłada ją (bez podglądania!) do swojego snu. Ma więc w swoim śnie o jedną krainę więcej.

Przykład 1: Na początku swojej tury gracz próbuje zmniejszyć liczbę krain w swoim śnie.

A Wskazuje dwie krainy i mówi: „Są to krainy z 7 krukami”.



B Odkrywa wskazane krainy. *Gracz miał rację*, odkłada więc je na stos odkryty. Ze stosu zakrytego bierze jedną krainę i dokłada do swojego snu.



C Gracz kończy swoją turę z trzema krainami we śnie.



Przykład 2: Na początku swojej tury gracz próbuje zmniejszyć liczbę krain w swoim śnie.

A Wskazuje dwie krainy i mówi: „Są to krainy z 9 krukami”.



B Odkrywa wskazane krainy. *Gracz się pomylił*, zakrywa więc je (pozostają w jego śnie). Ze stosu zakrytego bierze jedną krainę i dokłada do swojego snu.



C Gracz kończy swoją turę z pięcioma krainami we śnie.



Wariant: „Długi sen”



Wariant ten wymaga 2 egzemplarzy gry **Sen: wersji podstawowej i jubileuszowej**. Podczas rozgrywki obowiązują zasady gry wersji jubileuszowej z wyjątkiem poniższych zmian.

PRZYGOTOWANIE GRY

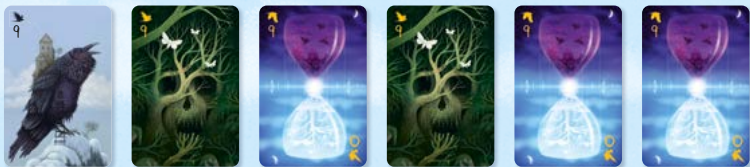
Przygotowując grę dokładnie potasujcie **karty z obu wersji gry**. Weźcie **po 6 kart** i **nie patrzcie, co się na nich znajduje!** Połóżcie je obrazkiem do dołu na stole przed sobą. Te 6 kart tworzy **sen gracza**.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Przed rozpoczęciem gry każda osoba **podgląda 3 karty w swoim śnie**. Może wybrać dowolne 3 karty spośród 6 kart leżących przed nią. Po podejrzeniu odkłada je na swoje miejsce (wciąż obrazkiem do dołu).



Podczas „Długiego snu” obowiązują zasady wariantów „**Idź na całość!**” (premiowany jest gracz, który zgromadził w swoim śnie wyłącznie krainy z 9 krukami) i „**Wiem, co mam**” (gracz może wskazać 2 karty w swoim śnie z taką samą liczbą kruków).

Uwaga! Pamiętajcie, że aby **zakończyć rundę z wynikiem 0** (zgodnie z zasadami wariantu „**Idź na całość!**”), gracz musi mieć w swoim śnie wyłącznie krainy z 9 krukami. Krainy te mogą jednak mieć różne ilustracje, na przykład:





Poznaj nasze gry planszowe!

gry.nk.com.pl •  /NaszaKsiegarnia •  nasza_ksiegarnia_gry



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Aptečna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła
© 2021 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA



© 2017 Gamewright

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak,
Aleksandra Semla
Redakcja: Jakub Mann, Michał Zwierzyński
Marketing: Patrycja Jaworska, Karolina Burna
Korekta: Zuzanna Laskowska
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc



Tą wyjątkową edycją gry SEN chcemy uczcić setną rocznicę powstania naszego wydawnictwa. Sto lat temu, w 1921 roku, ledwie trzy lata po odzyskaniu przez Polskę niepodległości, została założona NASZA KSIĘGARNIA. W czasie II wojny światowej działalność wydawnicza była zakazana przez niemieckiego okupanta, jednak mimo ogromnego ryzyka wciąż wydawaliśmy książki, głównie podręczniki. Po wojnie specjalnością NASZEJ KSIĘGARNI była literatura dla dzieci i młodzieży. Mimo że cenzurze podlegały nawet ilustracje, to wiele książek z tamtego okresu należy do klasyki literatury, np. seria o Muminkach Tove Jansson, powieści Astrid Lindgren czy *Kubuś Puchatek* Alana Alexandra Milne'a. Po czasach PRL-u nastał czas przemian: wolny rynek, prywatyzacja, a wewnątrz firmy – zmiana pokoleniowa. Wydawnictwo przetrwało ten burzliwy czas i systematycznie się rozwijało.

Rok 2016 był ważnym rokiem w historii wydawnictwa. Powstał wtedy dział gier planszowych, wydający nowoczesne gry dziecięce, rodzinne oraz dla młodzieży i dorosłych. Wiele z nich zaskarbiło sobie ogromne uznanie graczy, czego potwierdzeniem są liczne nagrody zdobyte w Polsce i zagranicą, między innymi:

- *Wyprawa do El Dorado* – Rodzinna Gra Roku 2020 (Polska),
- *Zamek* – Dwuosobowa Gra Roku 2020 (Polska),
- *Kociaki łobuziaki* – Dziecięca Gra Roku 2020 (Korea Płd.),
- *Kociaki łobuziaki* – Edukacyjna Gra Roku 2021 (Francja),
- *Ślimaki to mięczaki* – Dziecięca Gra Roku 2019 (Polska).

Od kilku lat mamy również dział zabawek, przygotowujący produkty edukacyjne z najpopularniejszymi bohaterami naszych książek.

Przez sto lat świat wokół nas zmienił się diametralnie, zmieniło się również Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA. A jednak mimo stu lat na karku czujemy się doskonale i z wielkim optymizmem patrzymy w przyszłość!

Korzystając z okazji, bardzo Wam dziękujemy, Drodzy Gracze, za zaufanie jakim nas obdarzacie za każdym razem, gdy sięgacie po nasze gry.

Pozdrawiamy serdecznie!

Zespół Działu Gier:

Jarosław Basałyga, Karolina Burna, Patrycja Jaworska, Jakub Mann,

Krystyna Michalak, Paweł Nowicki, Aleksandra Semla, Michał Zwierzyński



