

Samotne sny (wariant solo)

Przed przystąpieniem do tego wyzwania przeczytaj całą instrukcję Pracowni Snów.

Zdarzają się noce, w które żaden inny Podróżnik nie zakłóca twojego snu. Pan Koszmar jednak zawsze myśli o tobie i twoich snach...

To wyzwanie to pojedynek pomiędzy tobą a Panem Koszmarem, który wcieli się w rolę drugiego gracza i wraz z tobą będzie kolekcjonować Okruchy Snów. Nie będzie jednak budować Sennych Krajobrazów ani używać kart. Zamiast tego, dzięki odrzucaniu zebranych Okruchów, będzie skuteczniej nawiedzać twoje sny. Wygrasz z nim, jeśli na koniec 6 rundy będziesz mieć więcej punktów Drzemki od niego.

W tym wariantcie gry obowiązują **wszystkie Zasady Koszmaru** poza *Fazą Koszmaru*, która nie jest rozgrywana.

Twoje sny legły w gruzach

Większość akcji Pana Koszmaru wymaga, aby odrzucił (do woreczka) Okruchy określonego koloru, przez co może ci zaszkodzić na różne sposoby (podczas 2) Wędrowki i 3) Kreowania). Pana Koszmaru zawsze obowiązują poniższe zasady:

- Aby odrzucić kolory odpowiadające Sennym Marzeniom, Pan Koszmar musi zgromadzić ich przynajmniej tyle, ile znajduje się w twojej Pracowni. Każde z jego Drzew liczone jest jako **każdy** z tych kolorów, natomiast twoje Drzewa są liczone jako dodatkowe Okruchy koloru tego, na którym stoją.
- Zawsze odrzuca liczbę Okruchów przedstawioną na Kartach Wariantu Solo bez względu na to czy ma Drzewa i czy z nich korzysta.
- W każdej rundzie, wykonuje te akcje tyle razy, ile razy spełnia warunki punktów A) i B). **Białe Okruchy** może jednak odrzucić tylko **raz w rundzie**.

Przygotowanie

- Grę przygotuj zgodnie z zasadami rozgrywki dla dwóch osób z wariantem Walki z Koszmarem. Pan Koszmar zaczyna w Zakątku nr 6, a ty w nr 1.
- W grze używasz tylko dwóch wskazanych żetonów Sennych Marzeń. Losowo umieść na nich Okruchy (wylosuj spośród: niebieskiego, szarego, brązowego i zielonego). Pan Koszmar również będzie próbował je zapunktować.
- Wybierz z tabeli poniżej poziom trudności (ułożone są one od najłatwiejszego na samej górze do najtrudniejszego na dole).

Niespokojna Noc	5	3	3	4	4	3
Złe Sny	3	3	3	3	3	3
Mocne Dreszcze	4	2	2	2	2	4
Koszmarne Koszmary	3	1	1	2	2	5

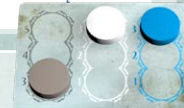
Każda kolumna mówi o tym, ile Okruchów danego koloru Pan Koszmar musi odrzucić, aby skorzystać z ich efektów (za wyjątkiem czerwonych, patrz część dotycząca Kreowania, na odwrocie).

Pamiętaj - wartości w tabelce to tylko propozycja.

Śmiało dostosuj poziom trudności samodzielnie, zmieniając wartości.

- Następnie połóż dwie karty Wariantu Solo obok planszy Krainy Snów. Umieść na nich po jednym Okruchu odpowiedniego koloru, zgodnie z wybranym poziomem trudności.

Karta Wędrowki



Położenie Okruchów na Kartach Wariantu Solo wskazuje:

- Liczbę Okruchów, danego koloru, które Pan Koszmar musi odrzucić aby ci zaszkodzić.
- Kolejność odrzucania przez Pana Koszmaru Okruchów podczas: Fazy Wędrowania dla szarych, białych, niebieskich oraz Fazy Kreowania dla brązowych, zielonych, czerwonych.



Karta Kreacji

Fazy w rundach pozostają takie same jak w podstawowej grze:

1) Zasypianie 2) Wędrowanie 3) Kreowanie Snu

Podczas Zasypiania, żetony Kolejności są rozdzielane pomiędzy was w zależności od położenia. Jeśli **jednak** znajdujecie się na tym samym polu, Pan Koszmar zawsze bierze żeton oznaczony 1.

2) Koszmarne Wędrowki

Pan Koszmar kolejno wykonuje niżej opisane kroki. Wszystkie Okruchy, które zdobędzie podczas w fazie Wędrowania umieszcza obok Kart Wariantu Solo, przy odpowiednim kolorze.

A) Najpierw Szare później Białe

Pan Koszmar odrzuca tyle szarych Okruchów, ile wskazuje Karta Wędrowki, by zebrać z każdego Zakątku po jednym Okruchu położonym najbliższym symbolu ręki.

Następnie odrzuca tyle białych Okruchów, ile wskazuje Karta Wędrowki, aby przesunąć się o jeden Zakątek dalej (patrz punkt B). Tę akcję może wykonać **tylko raz na rundę**.

B) Pan Koszmar wędruje i zbiera

• Pan Koszmar zbiera wszystkie Okruchy w Zakątku, w którym się obecnie znajduje i będzie to robić również w każdym innym Zakątku przez który przejdzie lub w którym się zatrzyma.

• Następnie przechodzi do kolejnego Zakątku (zgodnie z ruchem wskazówek zegara), a jeśli odrzucił białe Okruchy, do kolejnego, po czym się zatrzymuje.

• **Za każdym razem, gdy przechodzi z jednego Zakątku do drugiego, kładzie Okruch Koszmaru na polu pomiędzy nimi, o ile jest puste.** Jeśli Okruch już się tam znajduje, nic się nie dzieje.


• Po zakończeniu Wędrowki, kładzie jeden dodatkowy Okruch Koszmaru na pustym polu sąsiadującym z bieżącym Zakątkiem.

C) Niebieskie na końcu


Teraz Pan Koszmar odrzuca niebieskie Okruchy w liczbie określonej na Karcie Wędrowki, zdobywając za każdy po 2 punkty Drzemki.


3) Kreowanie Koszmarów

Wszystkie *Okruchy*, które *Pan Koszmar* zdobędzie podczas tej fazy, będzie odkładał obok kart *Wariantu Solo*, przy odpowiednim kolorze. Akcje wykonuje według następującej kolejności:

 Zaczyna od odrzucenia tylu brązowych *Okruchów*, ile wskazuje *Karta Kreacji*, aby ukraść *Okruch* z dowolnej twojej karty.

Jeśli posiadasz więcej niż jedną kartę z *Okruchami*, *Pan Koszmar* wybiera według kolejności na kartach *Wariantu Solo*: szary, biały, niebieski, brązowy, zielony, czerwony. Gdy masz kilka takich samych *Okruchów*, ty wybierasz, który zostaje skradziony.

 Następnie odrzuca tyle zielonych *Okruchów*, ile wskazuje *Karta Kreacji*, aby zabrać jedno *Drzewo* z zasobów, które odkłada obok tej karty. Każde *Drzewo* to 1 *Okruch* każdego koloru pasującego do *Sennych Marzeń*. Jednakże, liczba wymaganych do odrzucenia *Okruchów* zielonego koloru, zwiększa się o 1 za każde *Drzewo*, które posiada.

 Na koniec, otrzymuje 3, 4, albo 5 punktów (w zależności od *Karty Kreacji*) za każdy *Okruch Koszmaru* w *Krainie Snów* ORAZ w jego posiadaniu. Następnie odrzuca czerwone *Okruchy* (tylko te ze swoich zasobów). Nawet jeśli *Pan Koszmar* nie posiada żadnych czerwonych *Okruchów* i tak dostaje punkty za te znajdujące się w *Krainie Snów*.

Nie zapomnij o tym, że Pan Koszmar odrzuca swoje Okruchy odpowiadające kolorom z żetonów Sennych Marzeń tylko wtedy, kiedy ma ich przynajmniej tyle co ty (każde drzewo daje mu +1). Jednakże zawsze odrzuca tyle Okruchów każdego koloru, ile wskazuje karta Wariantu Solo. Robi to tyle razy, ile jest w stanie (za wyjątkiem białych Okruchów, które może odrzucić raz na rundę), bez względu na to, czy jest to dla niego korzystne, czy też nie.



Pan Koszmar w akcji

Zdecydowałeś, aby użyć niestandardowych wartości w pojedynku z *Panem Koszmarem*, tak jak pokazano na kartach po lewej stronie. Dwa kolory żetonów *Sennych Marzeń* to szary i zielony, co przedstawia ilustracja po prawej stronie. Przyjrzyjmy się kilku przykładowym ruchom przeciwnika w pierwszych rundach.

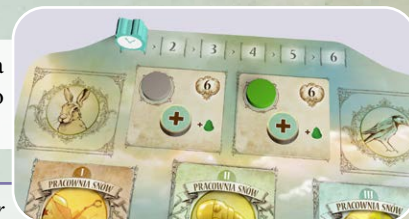
1 W pierwszej rundzie, *Pan Koszmar* startuje z *Zakątką* nr 6, a ty z nr 1. Jest więc drugi. Na początku swojej *Wędrowki* nie ma *Okruchów*, nie odrzuca więc szarych ani białych *Okruchów*. Zbiera z 6. *Zakątka* wszystkie *Okruchy*, a następnie przenosi się do 5. *Zakątka*, gdzie również zbiera wszystkie *Okruchy*. Następnie kładzie czerwony *Okruch* na polu sąsiadującym z tym *Zakątkiem* (tutaj pomiędzy 4 a 5, ale mógłby również pomiędzy 5 a 2).



2 Teraz dysponuje 3 niebieskimi *Okruchami*. Wartość tego koloru na *Karcie Wędrowki* wynosi 3, więc odrzuca je wszystkie, aby otrzymać po 2 punkty za każdy *Okruch* (w sumie 6). Jego *Faza Wędrowania* dobiega końca.

3 Podczas *Fazy Kreowania*, *Pan Koszmar* dwa zielone *Okruchy*, ale nie ma brązowych. Nie może więc nic zrobić. Aczkolwiek, dzięki 3 czerwonym *Okruchom* znajdującym się w *Krainie Snów*, dostaje 9 punktów (3x3), tak jak wskazuje *Karta Kreacji*.

4 Jest 3. runda. *Pan Koszmar* zaczyna z 3 szarymi *Okruchami*, co odpowiada ich wartości z *Karty Wędrowki*. Skały stanowią jedno z *Marzeń Sennych* tej rozgrywki, więc sprawdzasz ile masz ich już w swojej *Pracowni*. Na szczęście, masz ich 4, więc udaje ci się powstrzymać *Pana Koszmar*. On z kolei posiada 3 białe *Okruchy*, które odrzuca, aby przejść do kolejnego *Zakątka*, zbierając więcej *Okruchów*.



5 W fazie *Kreowania* aktywowałeś zielonym *Okruchem Moc Snu* jedną ze swoich kart. *Pan Koszmar* odrzuca dwa brązowe *Okruchy*, aby ukraść ci ten *Okruch*. Dzięki temu *Pan Koszmar* ma teraz 3 zielone *Okruchy*, które odrzuca, aby zdobyć jedno *Drzewo*. *Drzewo* sprawia, że łatwiej mu będzie odrzucić szare i zielone *Okruchy* (warunki *Sennych Marzeń*), ponieważ każde *Drzewo* jest liczone jako dodatkowy *Okruch* każdego z tych kolorów. Na koniec *Pan Koszmar* odrzuca wszystkie swoje czerwone *Okruchy*, za które zdobywa 9 punktów oraz dodatkowo 6 punktów za 2 czerwone *Okruchy* wciąż obecne w *Krainie Snów*.

Punktacja Końcowa

• Podlicz punkty *Drzemki* za każde *Senne Marzenie* (*Pan Koszmar* liczy każde *Drzewo* jako *Okruch* w pasującym kolorze).

W przypadku remisu, tylko Pan Koszmar otrzymuje punkty.

• Każda niezrealizowana karta *Sennego Krajobrazu* powoduje utratę 5 punktów *Drzemki*.

• Każdy *Okruch Koszmaru* powoduje utratę 3 punktów *Drzemki*.

W przypadku remisu, Pan Koszmar wygrywa grę. Może kolejnej nocy...

Stopka

Projekt i rozwój gry: Pierre Steenebruggen

Ilustracje: David Ausloos

Kierownik artystyczny: Pierre Steenebruggen

Projekt graficzny: David Ausloos, Pierre Steenebruggen, oraz Benjamin Treilhou

Opracowanie instrukcji: Pierre Steenebruggen

Tłumaczenie: Agata Syc

Korekta: Przemysław Korzeniewski, Marta i Monika Syc

