

# PRACOWNIA SNÓW



**sylex**  
WELL CUT GAMES

 **LACERTA**

ZAPROJEKTUJ SWOJE SNY

Gra Davida Ausloosa

### Nie możesz zasnąć...

Zagubiony w labiryncie nieprzespanych nocy, szukasz sposobu na odzyskanie kontroli nad swoimi snami. Twoja świadomość wędruje nieznanymi ścieżkami, by w końcu doprowadzić cię na skraj nieznanego świata, w którym krajobraz nieustannie się zmienia. Nie mogą się doczekać, aby odkryć co kryje się w tym tajemniczym miejscu, decydujesz się skoczyć i doświadczyć świadomego snu. Masz nadzieję, że właśnie to jest kluczem do spokojnej nocy.

W **Pracowni Snów** będziesz podróżować pomiędzy sześcioma zakątkami *Krainy Snów*, zbierając *Okruchy Snu*, z których zbudujesz swoją własną wizję snu. Stworzysz krajobrazy, które otulą cię niczym ciepła, kojąca kołderka. Wyjątkowe zdolności, które zdobędziesz, pomogą ci kształtować tę krainę, byś śniąc mógł się po niej przechadzać i podziwiać, odzyskując dzięki temu spokój umysłu.

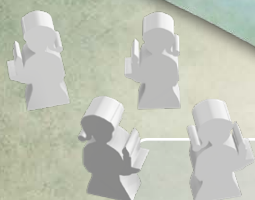
Musisz jednak uważać, ponieważ w tej krainie czai się upiorny *Pan Koszmar*, nawiedzający twoje sny. Przemieszczaj się więc ostrożnie, minimalizując jego niepożądany wpływ. Tylko w ten sposób będziesz w stanie zebrać odpowiednie *Okruchy Snu* i stworzyć z nich senny krajobraz, który pozwoli ci wreszcie w pełni się odprężyć i spokojnie przespać całą noc.

## Zawartość pudełka

### 4 dwustronne plansze *Pracowni Snów*

Te plansze są miejscem budowy i modyfikacji waszych własnych sennych krajobrazów. To tu będziecie trzymać (w *Dłoniach*; z prawej strony) *Okruchy Snu* zebrane w trakcie wędrówki i tworzyć z nich krajobrazy (w *Pracowni Snów*; z lewej strony).

Drugą stronę planszy będziecie wykorzystywać do gry w wariantcie zaawansowanym: **Koszmar**.



### 4 figurki *Marzycieli*

Figurka przedstawia ciebie, przechadzającego się po budowanym krajobrazie snu.

### 50 kart *Sennych Krajobrazów*

Na każdej karcie zilustrowane jest pewne zadanie. W trakcie gry będziecie dociągać te karty i odtwarzać w swoich *Pracowniach*

*Snów* widniejący na nich krajobraz. Za wykonane zadanie otrzymacie *Punkty Drzemki*.

Karty *Sennych Krajobrazów* podzielone są na 3 poziomy trudności, odpowiednio oznaczone na rewersach kart.



### Nazwa

Opisuje, co będziesz budować i podziwiać we śnie.

### Punkty Drzemki

Zdobywasz je, kiedy uda ci się odtworzyć krajobraz w *Pracowni Snów*.

### Pole Mocy Snu na karcie

Kiedy położysz tu *Okruch Snu*, możesz aktywować *Moc Snu* tej karty albo po prostu przechować *Okruch* na tym polu.

### 1 plansza Krainy Snów

Składa się z 6 Zakątków, w których będziecie mogli skorzystać z *Mocy Snu* oraz odnajdować cenne *Okruchy Snu*, przydatne do budowania krajobrazu.

### 109 znaczników *Okruchów Snu*

Te kolorowe drewniane dyski symbolizują najważniejsze fragmenty snu. Jest to materiał, z którego będziecie budować swój piękny senny krajobraz.

Jest 5 rodzajów *Okruchów*:

- 28: Woda (niebieskie),
- 23: Ziemia (brązowe),
- 20: Łąka (zielone),
- 23: Skała (szare),
- 15: Ruch (białe).



### 1 woreczek na *Okruchy Snu*

W nim trzymacie wszystkie *Okruchy Snu* (wyjątek stanowią czerwone: patrz wariant *Walka z Koszmarem*, str. 14).

### 16 żetonów *Sennych Marzeń*

Na żetonach przedstawione są wspólne cele dla wszystkich graczy. Realizując te cele, otrzymacie dodatkowe punkty *Drzemki* na koniec gry.



### 12 figurek *Drzew*

Drzewa spowodują, że budowany krajobraz będzie jeszcze bardziej urzekający.



### Pan Koszmar i 25 *Okruchów Koszmaru*

*Pan Koszmar* reprezentuje złe sny. Ta upiorna postać przemierza *Krainę Snów*, pozostawiając za sobą czerwone *Okruchy Koszmaru*. Te elementy są wykorzystywane tylko w wariantcie dla zaawansowanych graczy: **Walka z Koszmarem**.

Uwaga! *Okruchami Snu* w instrukcji nazywamy *Okruchy* dowolnego koloru (również czerwone), natomiast *Okruchy Koszmaru* to *Okruchy* czerwone. Sytuacje, w których nie wolno używać czerwonych *Okruchów*, albo w których używa się tylko czerwonych *Okruchów* zostały opisane w odpowiednich miejscach.



### 4 figurki *Podróżników*

Figurka przedstawia ciebie, przemierzającego *Krainę Snów* w poszukiwaniu *Okruchów Snu*.



### 4 znaczniki *Drzemki*

Wykorzystywane do śledzenia waszych punktów *Drzemki* na torze punktacji, przebiegającym wokół *Krainy Snów*.



### 4 żetony kolejności w rundzie

Żetony mają numery: od 1 do 4. Wskazują kolejność graczy w rundzie oraz informują, czy *Moc Snu Zakątka* została wykorzystana (kolorowa strona: możesz wciąż skorzystać z *Mocy Snu Zakątka*; strona czarno-biała: *Moc Snu Zakątka* jest niedostępna).



### 1 znacznik *Budzika*

*Budzik* wskazuje, którą z 6 rund gry aktualnie rozgrywacie.



### 4 znaczniki *świec*

Korzystacie z nich w swoich *Pracowniach Snów* do zliczania akcji wykonanych w fazie *Wędrowania*.



### 1 plansza *Sennych Marzeń*

U góry znajduje się tor śledzenia rund, na których będzie stał *Budzik*. Żetony *Sennych Marzeń* będą leżeć w środkowej części, a stosy kart *Sennych Krajobrazów* będą ułożone u dołu planszy.



Aby przygotować grę, wykonajcie 10 poniższych kroków. Ilustracje i przykłady przedstawiają przygotowanie do gry w 3 osoby.

# Przygotowanie

## 1) Kraina Snów

Połóżcie planszę Krainy Snów na środku stołu.

## 2) Żetony kolejności

Weźcie tyle żetonów, ilu jest graczy i rozłóżcie je między sobą.

W tym przykładzie żeton oznaczony „4” pozostawimy w pudełku.

## 3) Plansza Sennych Marzeń

Połóżcie ją obok planszy Krainy Snów, w zasięgu rąk wszystkich graczy.

## 4) Budzik

Postawcie go na pierwszym polu toru rund. Będzie odmierzał 6 rund gry.

## 5) Żetony Sennych Marzeń

Potasujcie wszystkie żetony Sennych Marzeń. Wylosujcie 4 z nich i połóżcie je na miejscach w środkowej części. Pozostałe odłóżcie do pudełka.

Weźcie 1 niebieski, 1 zielony, 1 szary i 1 brązowy *Okruch Snu* z woreczka i połóżcie losowo po 1 na każdym pustym okrągłym polu narysowanym na żetonie (jeśli takie na nim jest). Niewykorzystane *Okruchy Snu* odłóżcie do woreczka.

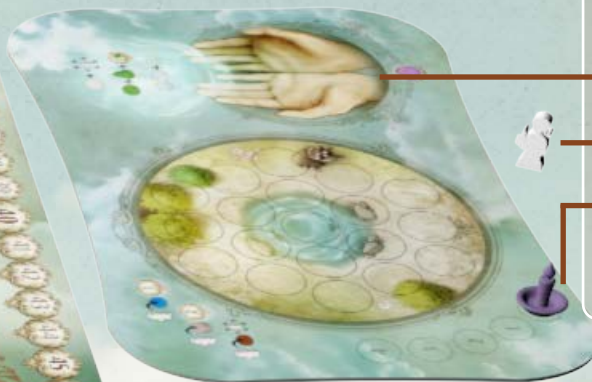
## 6) Karty Sennych Krajobrazów

Rozdzielcie karty na 3 stosy, zgodnie z cyfrą oznaczającą ich poziom (1 do 3). Połóżcie te stosy zakryte na odpowiednich miejscach u dołu planszy Sennych Marzeń.

Począwszy od pierwszego gracza, każdy dociąga teraz ze stosu nr 1 tyle kart, ile wskazuje jego żeton kolejności w rundzie. Następnie każdy przegląda otrzymane karty, kładzie jedną z nich odkrytą przed sobą, a pozostałe wsuwa zakryte pod spód stosu nr 1.



# gry



## 7) Elementy w kolorze gracza

Każdy wybiera kolor i kładzie **znacznik Drzemki** w tym kolorze na pierwszym polu toru śledzenia punktacji. Następnie stawia figurkę **Podróżnika** w swoim kolorze w **Zakątku** o numerze odpowiadającym numerowi na żetonie kolejności.

Teraz każdy bierze planszę **Pracowni Snów** w swoim kolorze, kładzie ją przed sobą, a obok niej stawia jedną figurkę **Marzyciela**.

Na koniec, każdy bierze **Świecę** swojego koloru i stawia ją na pierwszym polu toru, znajdującego się z lewej strony planszy **Pracowni Snów**.



## 8) Drzewa

W zależności od liczby graczy, do rozgrywki użyjcie odpowiedniej liczby **Drzew**. Połóżcie je w zasięgu rąk graczy. Pozostałe odłóżcie do pudełka.

Liczba graczy:	2	3	4
Liczba Drzew:	6	9	12

W naszym przykładzie, do gry w 3 osoby wykorzystamy tylko 9 Drzew.



## 9) Okruchy Snu, woreczek i Zakątki

Włóżcie do woreczka wszystkie znaczniki **Okruchów** z wyjątkiem czerwonych (czerwone **Okruchy Koszmaru** wykorzystywane są tylko w wariantcie dla graczy zaawansowanych; patrz str. 14). U dołu każdego **Zakątka** (duże okrągłe obszary na planszy **Krainy Snów**) znajduje się pięć małych okrągłych pól z 2-4 kropkami. Wylosujcie **Okruchy Snu** z woreczka i wypełnijcie nimi te pola **Zakątków**, na których liczba kropek jest równa lub mniejsza od liczby graczy.

W naszym przykładzie, do gry w 3 osoby, położymy wylosowane **Okruchy** tylko na polach oznaczonych dwiema i trzema kropkami. Pola z 4 kropkami pozostawimy puste.

## 10) Gotowi na kreowanie własnych snów?

Wszystkie niewykorzystane żetony **Marzeń Sennych**, kolejności w rundzie i figurki odłóżcie do pudełka.

Jesteście teraz gotowi na podróż do **Krainy Snów** i rozpoczęcie kreowania swoich własnych **Sennych Krajobrazów!**

# Przebieg gry

Rozgrywka trwa 6 rund. Grę wygrywa ten, kto zdobędzie najwięcej punktów *Drzemki*. Każda runda składa się z trzech faz:

## 1) Zасыpianie

aby przygotować *Kraję Snów*

Najpierw wszyscy jednocześnie wykonajcie czynności fazy Zасыpiania.

## 2) Wędrowanie

aby zebrać *Okruchy snu*

Następnie każdy gracz osobno, zgodnie z kolejnością wskazaną na żetonach, realizuje swoją wędrowkę.

## 3) Kreowanie Snu

aby stworzyć *krajobraz snu w Pracowni*

Kiedy wszyscy zakończą wędrowkę, każdy kolejno (zgodnie z kolejnością wskazaną na żetonach) rozpoczyna kreowanie snu.

Przyjrzyjmy się teraz szczegółom wszystkich trzech faz:

## 1) Zасыpianie

W tej fazie przygotowujemy *Kraję Snów* do kolejnej rundy. Fazę „Zасыpianie” pominiecie w pierwszej rundzie i wykonujcie ją tylko od drugiej do szóstej rundy!

### A) Nowa runda

Jeśli *Budzik* nie stoi na szóstym polu toru rund, przesun go o 1 pole naprzód. Jeśli *Budzik* stał już na ostatnim polu, gra kończy się i należy wykonać czynności opisane w rozdziale *Koniec gry* (str. 9).



Na początku drugiej rundy, przesun *Budzik* na pole nr 2 na torze rund.

### B) Uzupelnianie

Dociągnij *Okruchy Snu* z woreczka i uzupełnij nimi pola w sześciu *Zakątkach*, po jednym *Okruchu Snu* na każdym pustym polu z liczbą kropek nie większą od liczby graczy. Jeśli w danym *Zakątku* na wymaganych polach leżą już *Okruchy*, nie dokładaj do niego kolejnych.

W tej dwuosobowej grze, podczas uzupełniania, kładziemy *Okruchy Snu* tylko na pola z dwiema kropkami.



### C) Odzyskiwanie okruców

Przenieście do swoich *Dłoni* (z prawej strony planszy *Pracowni Snów*) wszystkie *Okruchy Snu*, które leżą na waszych kartach *Sennych Krajobrazów* (patrz rozdział: „*Moce Snu* na kartach *Sennych Krajobrazów*”, str. 11).



W poprzedniej rundzie położyłeś brązowy *Okruch Snu* na swojej karcie *Sennego Krajobrazu*. Przenieś go teraz do swoich *Dłoni*.

### D) Kolejność w rundzie

Rozdziel między wszystkich żetony kolejności w rundzie. Osobie, której *Podróżnik* znajduje się w *Zakątku* o najniższym numerze daj żeton kolejności oznaczony „1” (będzie wykonywać akcje w kolejnych fazach jako pierwsza). Osobie, której *Podróżnik* znajduje się w *Zakątku* o kolejnym numerze daj żeton oznaczony „2”, itd. do momentu, w którym każdy otrzyma żeton. Jeśli dwóch lub więcej *Podróżników* znajduje się w tym samym *Zakątku*, *Podróżnik* leżący na wierzchu otrzyma żeton o niższej cyfrze, potem kolejni. Każdy, kto otrzymał żeton budzi (stawia pionowo) swojego *Podróżnika*.



Pomarańczowy i fioletowy *Podróżnik* znajdują się w tym samym *Zakątku* (2). Pomarańczowy leży na fioletowym, więc to on otrzyma żeton oznaczony „1”, a fioletowy otrzyma żeton „2”. Żółty otrzyma żeton „3” (jest w *Zakątku* 3), a morski jest w *Zakątku* o najwyższym numerze (5), więc otrzyma żeton oznaczony „4”.

Cyfry na żetonach kolejności, począwszy od 1 i skończywszy na 4, określają kolejność graczy w pozostałych fazach bieżącej rundy.

## 2) Wędrowanie

W tej fazie każdy może wykorzystać **maksymalnie 4 punkty akcji** do poruszenia swojego *Podróżnika* lub skorzystania z *Mocy Snu Zakątka*. Niewykorzystane punkty akcji przepadają. W razie potrzeby można śledzić liczbę wykonanych akcji, przesuwając świecę po torze akcji (lewa strona planszy *Pracowni Snów*).

Za 1 punkt akcji możesz alternatywnie:

- **zabrać** *Okruch Snu* z *Zakątka*, w którym stoisz albo
- **przesunąć** *Podróżnika* do sąsiedniego *Zakątka*.

Bez zużywania punktów akcji możesz również:

- **użyć kluczowego ruchu**, jeśli posiadasz odpowiedni kolor *Okruchu Snu* w *Dłoniach* albo jeśli w *Zakątku*, do którego chcesz wejść, pole z kluczem jest puste,
- **użyć *Mocy Snu Zakątka***, w którym aktualnie znajduje się twój *Podróżnik* (raz na rundę),
- **użyć *Mocy Snu* posiadanej karty *Sennego Krajobrazu***, kładąc *Okruch* na jej polu *Mocy Snu* (patrz: *Moce Snu* na kartach *Sennych Krajobrazów*, str. 11).

### Zbieranie *Okruchów Snu*

Głównym celem *Wędrowania* jest zebranie jak największej liczby *Okruchów Snu*, aby przygotować się do fazy *Kreowania Snu*. **Możesz zabrać 1 lub więcej *Okruchów Snu* z *Zakątka***, w którym aktualnie znajduje się twój *Podróżnik*, **płatąc 1 punkt akcji za każdy**. Obowiązują tu 2 zasady:

a) *Okruchy* zbierasz pojedynczo, począwszy od skrajnego prawego (będącego najbliższym symbolu dłoni).



Jeśli chcesz zabrać wszystkie *Okruchy Snu* z tego *Zakątka*, musisz najpierw zabrać szary (1), potem biały (2), zielony (3) i niebieski (4).

Masz już w *Dłoniach* 2 brązowe *Okruchy*. W tej rundzie nie możesz więc zbierać kolejnych.



b) Każdy zdobyty *Okruch Snu* wkładasz natychmiast do *Dłoni* (z prawej strony planszy *Pracowni Snów*).

W *Dłoniach* możesz trzymać dowolną liczbę *Okruchów Snu*. Jeśli jednak **masz już 2 (lub więcej, patrz str. 11) *Okruchów Snu* jednego rodzaju, nie możesz zbierać kolejnych *Okruchów Snu* tego koloru**.

To ograniczenie działa tylko wtedy, kiedy zbierasz *Okruchy Snu* w *Zakątkach*, a nie kiedy dociągasz je z woreczka.

**Zauważ, że możesz zacząć fazę *Wędrowania* posiadając *Okruchy* w *Dłoniach*, jeśli przeniosłeś je z pól *Mocy Snu* w kroku *Odzyskiwanie fazy Zасыpania*.**

### Przemieszczanie się pomiędzy *Zakątkami*



Za 1 punkt akcji możesz przesunąć *Podróżnika* do dowolnego sąsiedniego *Zakątka*.

*Podróżnik* przechodzi pomiędzy *Zakątkami*, korzystając z połączeń pomiędzy nimi. Przejście kosztuje jednak **1 punkt akcji** za każdy *Zakątek*, do którego wkraczasz.

Nie ma możliwości przemieszczenia *Podróżnika* bezpośrednio do *Zakątka* znajdującego się „po przekątnej”.

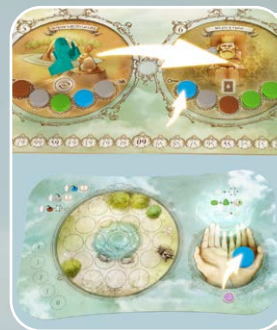
### Korzystanie z *Kluczy* / *Kluczowy ruch*

Pewnie zauważyłeś, że w każdym *Zakątku*, obok **pierwszego pola na *Okruch Snu***, znajduje się **symbol *Klucza***. Nadaje on każdemu *Okruchowi* leżącemu na tym polu rolę *Klucza*.

• Jeśli posiadasz w *Dłoniach* *Okruch Snu* w kolorze *Klucza* sąsiedniego *Zakątka*, nie tracisz punktu akcji, aby się do niego przenieść. Nie odrzucasz *Okruchu Snu* użytego do kluczowego ruchu.

• Przenoszenie *Podróżnika* do *Zakątka*, w którym nie ma *Okruchów Snu* nie kosztuje punktu akcji, ponieważ pole z kluczem nie wymaga do wejścia żadnego *Okruchu*.

Nie możesz jednak korzystać z kluczowego ruchu, jeśli wykorzystałeś już w danej rundzie wszystkie punkty akcji.



Masz w *Dłoniach* niebieski *Okruch*, a w sąsiednim *Zakątku* niebieski *Okruch Snu* leży na polu z kluczem. Możesz przenieść się do tego *Zakątka* bez utraty punktu akcji.

### Wykonywanie akcji *Zakątków*

W dowolnym momencie swojej *Wędrowki* możesz skorzystać z *Mocy Snu Zakątka*, w którym przebywa twój *Podróżnik*. ***Mocy Snu Zakątka* możesz użyć tylko raz w rundzie**, więc odwróć swój żeton kolejności na drugą (czarno-białą) stronę, aby zaznaczyć, że w tej rundzie już z niej korzystałeś.

Używasz *Mocy Snu Mechanicznego Golema* do modyfikacji zbudowanego krajobrazu. Odwróć żeton kolejności w rundzie, aby zaznaczyć, że z niej korzystałeś.



*Moce Snu* ze swoich kart *Sennych Krajobrazów* możesz wykorzystywać raz w rundzie, w dowolnym momencie swojej tury.

Więcej o używaniu kart *Sennych Krajobrazów* znajdziesz na str. 11.

Szczegółowy opis wszystkich *Mocy Snu* znajdziesz na str. 13.

Kończąc *Wędrowanie*, połóż spać (przewróć na bok) swojego *Podróżnika* w *Zakątku*, w którym stoi. Jeśli w tym samym *Zakątku* znajduje się inny śpiący *Podróżnik*, połóż swojego na tamym. To wpłynie na kolejność graczy w następnej rundzie (patrz *Kolejność w rundzie*, str. 6).

# 3) Kreowanie Snu

Wariant: możecie rozegrać tę fazę jednocześnie. W takim przypadku jednak nie będziecie mogli użyć niektórych Mocy kart Sennych Krajobrazów w tej fazie (patrz str. 13).

W tej fazie wszyscy będziecie mogli wykorzystać *Okruchy Snu* zebrane w *Dłoniach* do stworzenia własnego *Sennego Krajobrazu*. Możecie przenieść do *Pracowni Snów* dowolną liczbę *Okruchów Snu* ze swoich *Dłoni* (ale nie w drugą stronę!). Głównym celem waszego działania jest odtworzenie projektów snu z posiadanych (leżących przed wami na stole) kart *Sennych Krajobrazów* lub przybliżenie się do ich ukończenia w kolejnych rundach. Mimo, że układanie *Okruchów Snu* tylko i wyłącznie zgodnie z projektem na karcie nie jest wymagane, **obowiązują poniższe zasady:**

A) **Pierwszy Okruch Snu** w *Pracowni Snów* musisz ułożyć na polu wejściowym (w środku dolnej części *Pracowni Snów*).



Ten szary Okruch Snu jest pierwszy w twojej *Pracowni Snów*. Musisz go więc położyć na polu wejściowym.

C) Możesz wprowadzić **Marzyciela do Pracowni Snów** kiedykolwiek chcesz, **bez żadnych ograniczeń**, jednak zawsze przez *Okruch Snu* leżący na polu wejściowym. *Marzyciel* nie może wejść do *Pracowni Snów*, jeśli pole wejściowe jest puste.



Twój *Marzyciel* zawsze wchodzi do *Pracowni Snów* przez *Okruch Snu* leżący na polu wejściowym. To nie kosztuje żadnej akcji.

B) Kolejne *Okruchy Snu* musisz kłaść tak, aby przylegały do *Okruchów* znajdujących się już w *Pracowni Snów*, albo kłaść je na wierzchu pustych *Okruchów Snu* (na których nic nie ma).



Brązowy *Okruch Snu* możesz położyć na jednym z 5 miejsc: jedno z 4 pustych miejsc sąsiadujących z leżącymi *Okruchami Snu* albo na wierzchu niebieskiego *Okruchu Snu*.

**Nie wolno wsuwać niczego pod inne elementy** (innych *Okruchów*, *Marzyciela*, *Drzewa*, itp.).

D) Musisz odrzucić do woreczka wszystkie *Okruchy Snu*, które pozostaną w twoich *Dłoniach* na koniec tej fazy. Najczęściej najlepszym rozwiązaniem będzie przeniesienie je do *Pracowni Snów* nawet, jeśli w danej chwili do niczego nie pasują albo przechować je na polach *Mocy Snu* kart *Sennych Krajobrazów* (patrz *Moce Snu* na kartach *Sennych Krajobrazów*, str. 11).

## Odrzucanie Okruchów Snu

W dowolnym momencie fazy *Kreowania Snu*, ale tylko w tej fazie, możesz odrzucić *Okruchy Snu* ze swoich *Dłoni* do woreczka w zamian za pewne korzyści. Żadna z poniższej przedstawionych czynności odrzucania *Okruchów Snu* nie kosztuje punktów akcji. Możesz je więc wykonywać wielokrotnie, o ile masz wystarczającą liczbę *Okruchów Snu* w *Dłoniach*:



Odrzuć biały *Okruch Snu*, aby przesunąć *Marzyciela*. Za każdy odrzucony biały *Okruch Snu* możesz przesunąć *Marzyciela* na wierzch dowolnego sąsiadującego *Okruchu*. *Marzyciel* może się zatrzymać tylko na pustych *Okruchach* (patrz przykład na str. 10).



Odrzuć 2 *Okruchy Snu* tego samego koloru (poza czerwonym, patrz reguły dla *Koszmaru*, str. 14), **wybijesz jeden inny Okruch z woreczka** i umieść go w *Dłoniach*.

W ten sposób możesz pozyskać *Okruch Snu* w kolorze, w którym masz już 2 lub więcej *Okruchów Snu* w swoich *Dłoniach*.



Odrzuć 1 zielony *Okruch Snu*, aby zasadzić *Drzewo* (jeśli choć jedno jest wciąż dostępne w zasobach) na pustym *Okruchu* w twojej *Pracowni*.

Natychmiast po zasadzeniu *Drzewa* zdobywasz tyle punktów *Drzemki*, ile *Drzew* masz w *Pracowni Snów* po zasadzeniu nowego (patrz przykład, str. 10).

Na koniec gry, podczas liczenia punktów za *Senne Marzenia* (patrz str. 12), każde *Drzewo* liczy się jako dodatkowy *Okruch Snu* tego samego rodzaju, co *Okruch Snu*, na którym stoi, czyli podwaja jego wartość.

Jeśli rozgrywacie fazę *Kreowania Snu* jednocześnie i zabraknie *Drzew*, rozdzielajcie je zgodnie z numeracją na żetonach kolejności.

## Koniec tury

Na koniec swojej tury wykonaj następujące kroki:

- odrzuć wszystkie niewykorzystane *Okruchy Snu* ze swoich *Dłoni* do woreczka,
- odłóż żeton kolejności w rundzie na środek stołu.

## Koniec rundy

Runda kończy się, kiedy wszyscy gracze zakończą swoje fazy *Wędrowania* i *Kreowania Snu*. W tej sytuacji przeprowadźcie fazę *Zasypiania* kolejnej rundy.

Rozgrywajcie kolejne rundy w ten sposób aż do końca 6. rundy, po której przeprowadźcie czynności opisane w rozdziale *Koniec gry i Końcowa punktacja*.



# Koniec gry i Końcowa punktacja

Po zakończeniu szóstej rundy, wykonajcie po raz ostatni kroki *Odyskiwanie Okruchów* i *Kolejność w Rundzie* etapu *Zасыpianie*. Okruchy, które macie w *Dłoniach* możecie przenieść do *Pracowni Snów* lub odrzucić w *zamian* za opisane wcześniej korzyści.

Nie wolno jednak już korzystać z *Mocy Snu* kart *Sennych Krajobrazów*. Awansujcie znaczniki *Drzemki* za zrealizowane karty *Sennych Krajobrazów*, ale nie dociągajcie w ich miejsce nowych.

Aby określić końcową punktację, przeprowadźcie poniższe czynności i przesuniecie adekwatnie znaczniki *Drzemki* na torze punktacji:

- policzcie punkty za realizację *Sennych Marzeń* (patrz str. 11),
- odejmijcie po 5 punktów za każdą niezrealizowaną kartę *Sennego Krajobrazu*.

Wygrywa ten, kto zdobył najwięcej punktów *Drzemki*. Remisy rozstrzygane są na korzyść tego, kto zrealizował więcej kart *Sennych Krajobrazów*. Jeśli wciąż jest remis, gracze zwyciężają wspólnie.

## Przykładowy fragment gry

Przyjrzyjmy się poniższemu przykładowemu przebiegowi akcji w twoich turach. W rzeczywistej rozgrywce odkryjesz jeszcze więcej możliwych sposobów na realizację celów i zdobywanie punktów. W tym przykładzie użyjemy kilku *Mocy Snów* oraz właściwości *Okruchów Snu*. Szczegółowe wyjaśnienia odnośnie ich działania znajdziesz na stronach 10-13.

- 1 W trakcie *Wędrowania* odwracasz swój żeton kolejności i używasz *Mocy Snu Zakątka Władcy Snów*. Bierzesz 6 kart ze stosu II i zachowujesz *Monumentalną Skałę*.

*Moc Władcy Snów* to jedyna możliwość na wejście w posiadanie więcej niż 1 karty *Sennego Krajobrazu* jednocześnie, a więc i na budowę kilku krajobrazów na raz.



Dociągasz nową kartę, kiedy odtworzysz krajobraz z karty albo użyjesz *Mocy Władcy Snów*. Patrz str. 11.

- 4 Możesz teraz położyć swoje *Okruchy Łąki, Skały* i *Wody* w *Pracowni Snów*, zgodnie z planem przedstawionym na karcie *Monumentalnej Skały*.



Każdy kolor *Okruchu Snu* ma swoje własne cechy i zasady. Patrz str. 10.



- 2 *Okruchy Snu*, które posiadasz pasują bardziej do tej nowej karty, niż do poprzedniej (*Zatoka Szepczącego Wiatru*), więc decydujesz się stworzyć ten krajobraz najpierw.



- 5 Odrzucasz teraz biały *Okruch Snu*, aby przesunąć *Marzyciela* na *Okruch Wody*, za co otrzymujesz 1 punkt *Drzemki*.

- 3 W fazie *Kreowania Snu* korzystasz z *Mocy Snu Monumentalnej Skały*, kładąc na niej posiadany w *Dłoniach* niebieski *Okruch*. Dzięki temu przenosisz niebieski i brązowy *Okruch Snu* z *Pracowni* do *Dłoni*.



- 6 Na koniec odrzucasz 2 brązowe *Okruchy Snu*, aby wymienić je na szary *Okruch Snu* z woreczka. Kładąc go w *Pracowni Snu*, kończysz odtworzenie krajobrazu z karty, za co otrzymujesz 8 punktów *Drzemki*.



Po ukończeniu, odwracasz kartę na drugą stronę. *Niebieski Okruch* będzie na niej leżał dalej. Możesz teraz dociągnąć nową kartę i kontynuować swój sen.

# Okruchy Snu

Każdy rodzaj *Okruchu Snu* oferuje *Marzycielowi* pewne specyficzne właściwości, które pomogą mu poruszać się i budować *Senny Krajobraz*.



## Okruch Wody niebieski

Zażyj odświeżającej kąpieli lub zanurkuj w głębinach.

To fantastyczne uczucie powoduje, że zdobywasz 1 punkt *Drzemki* za każdym razem, kiedy twój *Marzyciel* przechodzi przez albo zatrzymuje się na wierzchu *Okruchu Wody*.



## Okruch Ziemi brązowy

Twórz ścieżki dla swojego *Marzyciela*, aby szybko przemierzał krajobraz.

Za każdym razem, kiedy twój *Marzyciel* wchodzi na *Okruch Ziemi*, natychmiast zdobywasz 1 darmowy punkt ruchu (patrz punkt: *Okruch Ruchu po prawej stronie*). Jeśli jednak wykonasz inną akcję, stracisz go.



## Okruch Łąki / Drzew zielony

W fazie *Kreowania Snu*, możesz umieścić *Okruch Łąki* w *Pracowni Snów* albo odrzucić go (patrz *Odrzucanie Okruchów Snu*, str. 8), aby zasadzić *Drzewo* na pustym *Okruchu Snu*.

Jeśli odrzucisz zielony *Okruch Snu*, musisz natychmiast zasadzić *Drzewo*. Nie wolno „przechować *Drzewa* na później”.

Natychmiast po zasadzeniu *Drzewa*, zdobywasz tyle punktów *Drzemki*, ile łącznie masz *Drzew* w *Pracowni Snów*. Na koniec gry, licząc punkty za *Senne Marzenia* (patrz str. 12), każde *Drzewo* liczy się tak, jakby było *Okruchem Snu* w kolorze tego, na którym rośnie.



W momencie posadzenia drugiego drzewa, natychmiast otrzymujesz 2 punkty *Drzemki*. Wcześniej zdobyłeś 1 punkt za zasadzenie pierwszego.

Gdyby gra kończyła się w tej chwili, *Drzewa* zwiększają łączną liczbę twoich niebieskich *Okruchów* do 3, a szarych do 2.



## Okruch Skały szary

Stwórz swojemu *Marzycielowi* panoramiczne punkty widokowe, gdzie będzie mógł kontemlować i odkrywać piękno krajobrazów.

Stos co najmniej dwóch *Okruchów Skał* leżących bezpośrednio na sobie tworzy *Górę* (również wtedy, kiedy inne *Okruchy Snu* leżą pod lub na tych *Okruchach Skał*). Kiedy twój *Marzyciel* przechodzi przez albo zatrzymuje się na szczycie *Góry*, natychmiast zdobywasz 2 punkty *Drzemki*.

Każda *Góra* daje ci punkty maksymalnie raz w rundzie!



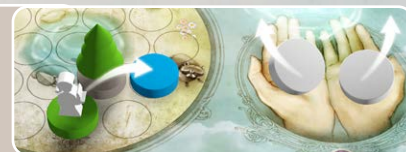
## Okruch Ruchu biały

Możesz odrzucić te eteryczne *Okruchy* (patrz *Odrzucanie Okruchów Snu*, str. 8), aby przemieścić swojego *Marzyciela* w *Pracowni Snów*.

Przesuń swojego *Marzyciela* na sąsiedni *Okruch Snu*, płacąc białym *Okruchem Snu*. Możesz odrzucić kilka białych *Okruchów*, aby przesunąć się dalej. *Okruch Snu*, na którym się zatrzymasz musi być pusty.

Każda *Góra* daje ci punkty maksymalnie raz w rundzie!

Możesz się zatrzymać tylko na pustym *Okruchu Snu*, więc przeniesienie *Marzyciela* na ten *Okruch Wody* wymaga odrzucenia dwóch białych *Okruchów*.



Twój *Marzyciel* właśnie wszedł do *Pracowni Snów*, stając na *Okruchu Wody*. Otrzymujesz za to 1 punkt *Drzemki*. Trzy białe *Okruchy*, które masz w *Dłoniach* umożliwiają ci wykonanie 3 ruchów. *Marzyciel* nie może zatrzymać się na *Okruchu* z *Drzewem*, więc musisz użyć 2 białe *Okruchy*, aby przez nie przejść i zatrzymać się na brązowym (1). Oczywiście, kiedy przechodzisz przez *Okruch Wody* z *Drzewem*, otrzymujesz kolejny punkt *Drzemki*, a wchodząc na brązowy *Okruch*, masz prawo wykonać 1 darmowy ruch. Korzystasz z niego (2), aby wdrapać się na szczyt *Góry* pokrytej *Wodą*, za co dostajesz: 2 punkty *Drzemki* za *Górę* i 1 za *Wodę*. Ostatni ruch wykorzystujesz, aby zejść w dół, z powrotem na brązowy *okruch* (3), co daje ci kolejny darmowy ruch. Nie korzystasz jednak z niego i kończysz turę. Jesteś blisko ukończenia krajobrazu z karty w kolejnej rundzie.





# Karty Sennych Krajobrazów

Każdy *Senny Krajobraz* to wizualizacja miejsca, w którym chciałbyś znaleźć się we śnie. Aby sen się spełnił, musisz stworzyć w *Pracowni Snów* dokładną kopię krajobrazu zilustrowanego na karcie. Dodatkowo karty *Sennych Krajobrazów* oferują korzyści w postaci *Mocy Snu*, które możesz wykorzystać w fazach *Wędrowania* i *Kreowania Snu* (patrz *Moce Snu Zakątków*, str. 13).

## Budowanie Sennego Krajobrazu

Aby zrealizować kartę *Sennego Krajobrazu*, musisz odtworzyć w *Pracowni Snów* dokładnie taki krajobraz, jaki zilustrowano na karcie.

„Dokładnie” oznacza, że wszystkie zilustrowane elementy muszą znaleźć się w odpowiednich miejscach i w przedstawionej kolejności, a nic innego nie może się znajdować na nich lub pod nimi. Jednakże na polach przedstawionych na karcie jako puste, w *Pracowni Snów* mają prawo znajdować się inne elementy. *Krajobrazy* możesz tworzyć w dowolnym miejscu *Pracowni Snów* i mogą być odwrócone w dowolną stronę.

Oczywiście, *Marzyciel* musi stać w miejscu wskazanym na karcie, aby cieszyć się widokiem nowo stworzonego krajobrazu. Tylko wówczas budowa zostaje uznana za zakończoną i otrzymujesz punkty *Drzemki*.

## Realizacja karty Sennego Krajobrazu

Kiedy tylko zbudujesz dokładnie taki krajobraz, jaki jest zilustrowany na karcie, zdobywasz punkty *Drzemki* i odkładasz kartę *Sennego Krajobrazu* rewersem do góry na stos swoich zrealizowanych kart *Krajobrazów*.

Jeśli na polu *Mocy Snu* zrealizowanej karty był *Okruch Snu* (patrz *Moce Snu*, z prawej strony), przenieś go wraz z kartą na wierzch stosu zrealizowanych kart *Sennych Krajobrazów*. Jeśli na tym stosie znajdował się już *Okruch Snu*, wybierz i pozostaw jeden z nich na wierzchu stosu, a drugi odrzuć do woreczka.

Po zrealizowaniu karty *Sennego Krajobrazu* możesz dociągnąć w jej miejsce kolejną, zgodnie z opisem w kolejnym punkcie. Wszystkie *Okruchy Snu* zrealizowanego krajobrazu pozostają na swoich miejscach w twojej *Pracowni*. Przydadzą się do realizacji kolejnych krajobrazów.

Uwaga! Zrealizowanie karty przerywa każdą inną akcję (np. *Moc Golema*).

**Zauważ, że pole *Mocy Snu* widoczne jest również na rewersach kart *Sennych Krajobrazów*. Pole *Mocy Snu* z ostatnio zrealizowanej karty jest wciąż dostępne, mimo że karta jest odwrócona i leży na stosie zrealizowanych kart. Możesz je aktywować *Okruchem Snu*, do czasu zakrycia go kolejną zrealizowaną kartą *Krajobrazu*.**



Krajobraz może być zwrócony w dowolną stronę. Jeśli jest otoczony innymi elementami, zignoruj je chwilowo.

## Dociąganie kart Sennych Krajobrazów

Po zrealizowaniu karty *Sennego Krajobrazu* albo użyciu *Mocy Snu* *Władcy Snów* (patrz str. 13) możesz dociągnąć dodatkowe karty z jednego ze stosów.

Dociągnij karty *Sennych Krajobrazów* z dowolnego jednego stosu w liczbie odpowiadającej numerowi *Zakątka*, w którym znajduje się twój *Podróżnik* (1-6). Następnie zdecyduj, czy **zatrzymasz i położysz odkrytą przed sobą jedną z nich, czy odrzucisz je wszystkie**. Karty, których nie wybrałeś wsuń zakryte pod spód stosu, do którego należą.

Pamiętaj, że na koniec gry za każdą niezrealizowaną kartę *Sennego Krajobrazu* tracisz 5 punktów *Drzemki*. Mierz więc siły na zamiary!

Pamiętaj, że dociągasz karty w liczbie równej numerowi *Zakątka*, na którym stoi twój *Podróżnik*. Jeśli planujesz zrealizować kartę *Sennego Krajobrazu* w tej rundzie, warto zakończyć *Wędrowanie* w *Zakątku* o dużym numerze.

## Moce Snu na kartach Sennych Krajobrazów

Aby aktywować *Moc Snu* na karcie, połóż na polu *Mocy Snu* tej karty *Okruch Snu* dowolnego koloru (poza czerwonym, patrz: *Koszmar*, str. 15).




Każda karta *Sennego Krajobrazu* oferuje *Moc Snu*, z której możesz skorzystać w dowolnym momencie swojej tury.

Z *Mocy Snu* danej karty możesz korzystać od momentu jej zdobycia do czasu, kiedy zakryjesz jej pole *Mocy Snu* inną zrealizowaną kartą.

Aby użyć *Mocy Snu* karty *Sennego Krajobrazu*, po prostu **przenieś na pole *Mocy* tej karty 1 *Okruch Snu* dowolnego koloru** (za wyjątkiem czerwonego, patrz wariant: *Koszmar*, str. 15) **ze swoich *Dłoni*** i natychmiast wykonaj związaną z nią czynność. Odrzucasz ten *Okruch Snu* na początku kolejnej rundy. *Moc Snu* danej karty nie jest dostępna, kiedy na jej polu *Mocy* leży już *Okruch Snu*.

Korzystanie z *Mocy Snu* po aktywacji nie jest obowiązkowe. Możesz więc położyć *Okruch Snu* na polu *Mocy* tylko po to, aby go tam przechować do kolejnej rundy. W takiej sytuacji aktywowane działanie przepada.

# Żetony Sennych Marzeń

Te wspólne cele stanowią ostatni krok w drodze do spokojnego snu. Na koniec gry sprawdźcie wymagania zilustrowane na żetonach leżących na planszy *Sennych Marzeń*. Otrzymane punkty *Drzemki* odwzorujcie na torze punktacji. **Każdy, kto spełni wymagania danego Marzenia otrzymuje punkty *Drzemki* - nawet w przypadku remisu.** Pamiętajcie o działaniu *Drzew*: liczą się jako *Okruchy Snu* w kolorze znacznika, na którym stoją. 



Najwięcej *Okruchów Snu*



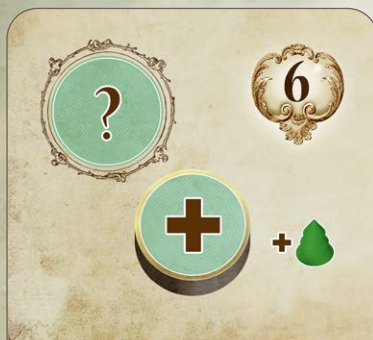
Najwięcej stosów złożonych z dokładnie 2 *Okruchów Snu*



Najwięcej zrealizowanych kart *Sennych Krajobrazów*



Twój *Marzyciel* stoi najdalej od pola wejściowego



Najwięcej *Okruchów Snu* wskazanego koloru



Najwięcej pól z dokładnie jednym *Okruchem*. Liczą się tylko *Okruchy* wskazanego koloru



Im więcej *Okruchów* wskazanego koloru, tym więcej punktów

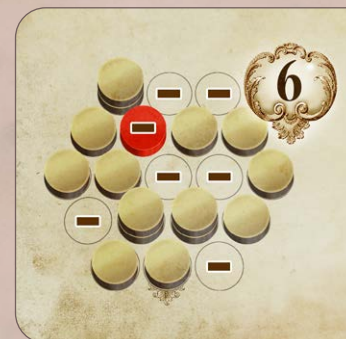


Najdłuższa ścieżka połączonych *Okruchów* wskazanego koloru (muszą być na wierzchu)

## TYLKO W WARIANCIE: WALKA Z KOSZMAREM



Brak *Okruchów Koszmaru*



Najmniej pustych pól. Czerwone *Okruchy* liczą się jako puste pola



1 punkt za każdy *Okruch Snu* wskazanego koloru, leżący na wierzchu, wchodzący w skład grupy połączonych *Okruchów* przylegającej do *Marzyciela*. Jeśli *Marzyciel* stoi na szczycie *Góry* (patrz str. 10), punkty za to *Marzenie* dublują się

# Moce Snu Zakątek

W trakcie swoich *Wędrówek* będziesz odwiedzać 6 różnych *Zakątek Krainy Snów*. Znajdziesz w nich mnóstwo *Okruchów Snu*, ale to nie wszystko. Każdy z nich oferuje wyjątkową *Moc Snu*. Dzięki nim możesz dociągać karty, *Okruchy Snu* oraz modyfikować *Krajinę Snów* i *Krajobrazy* w twojej *Pracowni Snów*. *Moc* aktywujesz będąc w odpowiednim *Zakątku* albo przy pomocy kart. Umiejętne korzystanie z *Mocy Snu* jest kluczem do zwycięstwa.

## Korzystanie z Mocy Zakątka

Z *Mocy Snu Zakątka Krainy Snów* możesz skorzystać raz na rundę w fazie *Wędrowania*.

Aby to zrobić, musisz dotrzeć *Podróżnikiem* do *Zakątka*, którego *Mocy Snu* chcesz użyć i odwrócić żeton kolejności w rundzie na stronę czarno-białą.

## Korzystanie z Mocy karty Sennego Krajobrazu

Aby skorzystać z *Mocy Snu* karty *Sennego Krajobrazu*, musisz przenieść *Okruch Snu* z *Dłoni* na pole *Mocy Snu* wybranej karty. Zauważ, że karty *Sennego Krajobrazu* oferują tę samą *Moc Snu* z obu stron karty. Zawsze możesz więc skorzystać z *Mocy Snu* karty, która leży na wierzchu twojego stosu zrealizowanych kart *Sennych Krajobrazów*.

*Moce oddziałujące na Krajinę Snów mają na kartach Krajobrazów niebieskie tło. Jeśli rozgrywasz fazę *Kreowania Snów* jednocześnie, możecie używać *Mocy* tych kart tylko w fazie *Wędrowania*.*

## Archiwum Oniryczne

Dociąganie



Wylosuj 1 *Okruch Snu* z woreczka i włóż go do

*Dłoni* (nawet, jeśli masz już 2 *Okruchy Snu* w tym kolorze).



Dociągnięcie tego niebieskiego *Okruchu* z woreczka nie było wynikiem zbierania, więc możesz go zatrzymać (nawet, jeśli miałeś już 2 niebieskie *Okruchy*).

## Władca Snów

Dociąganie



Weź i przejrzyj 6 kart z wierzchu dowolnego jednego stosu. Możesz (ale nie musisz) zatrzymać jedną z nich. Pozostałe wsuń zakryte pod spód właściwego stosu, jak opisano w rozdziale *Dociąganie kart*, str. 11.



Możesz dociągać karty z dowolnego stosu, jednak wszystkie muszą być tego samego poziomu.

## Zbieracz Snów

Kraina Snów



Wylosuj 2 *Okruchy Snu* z woreczka, a następnie połóż je na dwóch polach na *Okruchy* w jednym lub dwóch *Zakątkach*, nie tworząc przerw pomiędzy *Okruchami*. Możesz zignorować liczbę kropek, ponieważ mają one znaczenie tylko podczas *Uzupełniania* w fazie *Zасыpienia*. Jeśli nie ma pustych pól, odłóż *Okruch(y)* do woreczka. W ten sposób możesz np. położyć *Okruch* na polu z 4 kropkami w grze dwuosobowej.



Po wyciągnięciu z woreczka, możesz np. położyć *Okruchy* na tych 2 polach różnych *Zakątek*ów.

## Jezioro Wiecznego Lata

Kraina Snów



Wybierz jeden zakątek i zmień dowolnie kolejność leżących w nim *Okruchów*.



Masz już 2 zielone *Okruchy*, a potrzebujesz 1 niebieski. Mądrym posunięciem będzie zmiana kolejności *Okruchów* w tym *Zakątku*.

## Wieża Wędrówki

Pracownia Snów



Przenieś pojedynczo 1 albo 2 *Okruchy Snu* ze swojej *Pracowni Snów* do *Dłoni*. Podczas przenoszenia każdego upewnij się, że **nic na nim nie ma** (innego *Okruchu Snu*, twojego *Marzyciela*, *Drzewa*, itp.). Możesz przenieść *Okruch Snu* nawet wtedy, kiedy masz już dwa lub więcej *Okruchów* tego samego koloru w swoich *Dłoniach*.



Możesz przenieść szary i niebieski albo szary, a potem zielony. Pozostałe *Okruchy* mają coś na sobie.

## Mechaniczny Golem

Pracownia Snów



Maksymalnie 3 razy przesunij *Okruch Snu* w swojej *Pracowni Snów*. Każdorazowo wybierz dowolny *Okruch Snu* i przesunij go o 1 pole: na wierzch sąsiadującego *Okruchu Snu* albo na puste pole, sąsiadujące z innym *Okruchem Snu*. **Wszystkie elementy gry na wierzchu poruszane *Okruchy Snu* wędrują wraz z nim.** O ile w wyniku przesuwania *Okruchów Snu* możesz rozdzielić *Senny Krajobraz* na niepołączone grupy *Okruchów*, to przesuwany *Okruch Snu* w docelowym miejscu musi sąsiadować z jakimkolwiek innym *Okruchem* lub leżeć na nim.



Aby umieścić szary *Okruch* pod zielonym, przesunij szary na puste pole (1), po czym przesunij zielony (2) na szary. Trzeci ruch możesz poświęcić np. na przesunięcie brązowego *Okruchu* z *Drzewem* (3) na zielony.

# Wariant: Walka z Koszmarem (dla zaawansowanych graczy)

Po kilku pierwszych rozgrywkach, kiedy będziecie się już dobrze czuć z podstawowymi zasadami gry *Pracownia Snów*, polecamy zwiększyć poziom trudności i zmierzyć się z wyzwaniem, wprowadzając *Koszmar* do *Krainy Snów*. Zastosujcie poniżej opisane zasady.

W rozgrywce dla zaawansowanych graczy, do gry wkracza *Pan Koszmar*, który będzie nawiedzać wasze sny. Błąkając się po *Krainie Snów*, ta upiorna postać rozsiewa *Okruchy Koszmaru* na drogach łączących poszczególne jej *Zakątki*.

Przemieszczanie *Podróżnika* między *Zakątkami* będzie teraz wymagało opracowania taktyki, ponieważ na drodze leżą *Okruchy Koszmaru* pozostawione przez *Pana Koszmar*. Każdy *Okruch Koszmaru* zalegający w *Pracowni Snów* na koniec gry powoduje utratę 3 punktów *Drzemki*. Obecność *Pana Koszmar* w *Zakątku* blokuje *Moc Snu* tego *Zakątka*, co można taktycznie wykorzystać przeciw innym graczom.

W tym rozdziale opisujemy wszystkie wyzwania i zmiany zasad, które swoją obecnością wymusza *Pan Koszmar* i jego czerwone *Okruchy*. Wszystkie pozostałe zasady gry, do których nie ma tu odniesienia, pozostają niezmienione.

Wszystkie rundy zostają rozszerzone o dodatkową fazę. Nowy przebieg rundy składa się z następujących faz:

## 1) Zасыпianie

## 2A) Wędrowanie

Po zakończeniu fazy *Wędrowania* natychmiast przeprowadź swoją fazę *Koszmaru*. Następnie kolejna osoba rozgrywa swoją fazę *Wędrowania* i *Koszmaru*, itd.

## 2B) Koszmar

(Poruszanie Panem Koszmarem i sianie *Okruchów Koszmaru*)

## 3) Kreowanie Snu

## Przygotowanie

• Przygotowując grę, postaw *Pana Koszmar* na polu *Mocy Snu Władcy Snów* (numer 6).

Zapewne zwróciłeś uwagę na **okrągłe pola łączące Zakątki**. Symbolizują one nawiedzanie *Krainy Snów Koszmarami*.

• Połóż po 1 czerwonym *Okruchu* na obu połączeniach *Zakątka 6* z pozostałymi (*Zakątkami*: 3 i 5), a resztę *Okruchów Koszmaru* odłóż obok planszy, jako pulę czerwonych *Okruchów*.

• Użyjcie strony planszy *Pracowni Snów* przeznaczonej dla wariantu *Koszmar* (z symbolem czerwonych *Okruchów Snu* ponad *Dłońmi*).

• Włóż 3 czerwone *Okruchy Snu* do woreczka.



## 2A) Wędrowanie

Za każdym razem, kiedy przechodzisz przez połączenie *Zakątków*, na których leży *Okruch Koszmaru*, **musisz go zabrać z planszy i włożyć do swoich Dłoni**. Ta czynność nie jest akcją, więc nie tracisz na nią punktu akcji.

Przechodząc przez pole z *Okruchem Koszmaru* leżącym pomiędzy *Zakątkami*, zabierasz go automatycznie (bez utraty punktu ruchu).



Cały czas obowiązuje jednak zasada ograniczająca możliwość zbierania kolejnych *Okruchów*, jeśli masz już w *Dłoniach* 2 lub więcej *Okruchów* w tym samym kolorze. To znaczy, że zbieranie *Okruchów Koszmaru* z pól łączących *Zakątki* jest obowiązkowe tylko wtedy, kiedy masz mniej niż 2 czerwone *Okruchy* w *Dłoniach*. Jeśli masz 2 lub więcej, ignoruj *Okruchy Koszmaru* leżące po drodze.

## 2B) Koszmar

Postaw *Pana Koszmar* na polu *Mocy Snu Zakątka*, w którym zatrzymał się twój *Podróżnik* na koniec fazy *Wędrowania*. *Pan Koszmar* nie rusza się, jeśli zakończyłeś fazę *Wędrowania* w *Zakątku*, w którym stał *Pan Koszmar*.

Następnie, jeśli choć jedno pole łączące sąsiedni *Zakątek* z tym, w którym stoi *Pan Koszmar* jest puste, weź czerwony *Okruch* z puli i połóż go na **dowolnym pustym polu łączącym ten Zakątek z innymi**.

*Podróżnik* poruszający się pomiędzy *Zakątkami* musi zabrać *Okruch* leżący na drodze między nimi i włożyć go do swoich *Dłoni* (bez utraty punktu akcji).

Nie można korzystać z *Mocy Snu Zakątka* w czasie, kiedy nawiedza go *Pan Koszmar*. Takie pole będzie dostępne wtedy, kiedy *Pan Koszmar* opuści dany *Zakątek*.



Skończyłeś fazę *Wędrowania* w tym *Zakątku*, więc przenosisz tu *Pana Koszmar*. Postaw go na polu *Mocy Snu*. Połóż czerwony *Okruch* na jednym z pustych pól łączących ten *Zakątek* z innymi.

### 3) Kreowanie Snu

- Nie wolno kłaść *Okruchów Koszmaru* na wierzchu żadnego innego elementu w *Pracowni Snów*. Nie wolno również nic kłaść na wierzchu *Okruchów Koszmaru*, poza *Marzycielem*.
- Tracisz 1 punkt *Drzemki* za każdym razem, kiedy twój *Marzyciel* przechodzi przez albo zatrzymuje się na *Okruchu Koszmaru*.
- Na koniec fazy *Kreowania Snu*, musisz przenieść wszystkie *Okruchy Koszmaru* ze swoich *Dłoni* do *Pracowni Snów*. Jeśli nie masz w swojej *Pracowni Snów* pustego miejsca na *Okruch Koszmaru*, odrzuć do woreczka dowolny nieczerwony *Okruch Snu* z pola *Pracowni Snów* i połóż na opróżnionym w ten sposób miejscu *Okruch Koszmaru*. Nie możesz odrzucać czerwonych *Okruchów* z *Dłoni*, chyba że...

#### Odrzucanie *Okruchów Koszmaru*



Możesz odrzucić 3 *Okruchy Koszmaru* z *Dłoni* do woreczka, aby wybrać z niego jeden innego koloru. Nie obowiązuje tu ograniczenie liczby *Okruchów* jednego koloru, więc

możesz zabrać taki, którego masz już 2 lub więcej.

#### Używanie *Mocy Snu Zakątka*

Nie możesz użyć *Mocy Snu Zakątka*, w którym stoi *Pan Koszmar*.

#### Używanie *Mocy Snu* karty *Sennego Krajobrazu*

Nie możesz przenieść *Okruchu Koszmaru* na pole *Mocy Snu* karty *Sennych Krajobrazów*: ani w celu użycia *Mocy*, ani przechowania *Okruchu*.



#### **Okruch Koszmaru** czerwony

Czasami musisz zmierzyć się ze swoimi *Koszmarami*, a to zawsze jest niebezpieczne. Kiedy twój *Marzyciel* w *Pracowni* wejdzie na (lub przejdzie przez) *Okruch Koszmaru*, tracisz natychmiast 1 punkt *Drzemki*.

**Na koniec gry tracisz 3 punkty *Drzemki* za każdy posiadany *Okruch Koszmaru*.**

#### Wskazówka taktyczna

Unikanie zbierania *Okruchów Koszmaru* może być karkołomne.

Jeśli na koniec tury masz w *Dłoniach* mniej niż 3 *Okruchy Koszmaru*, nie możesz się ich pozbyć i musisz je umieścić w *Pracowni Snów*. Będą tam blokować wartościowe miejsca, a dodatkowo stracisz 3 punkty *Drzemki* za każdy z nich na koniec gry.

Jeśli jednak uda ci się zebrać 3 *Okruchy Koszmaru* w *Dłoniach*, będziesz mógł się ich pozbyć, a przy okazji otrzymasz inny *Okruch Snu* z woreczka.

Zbieranie *Okruchów Koszmaru* nie kosztuje punktów akcji, więc mogą okazać się bardzo pomocne dla osób, które wiedzą jak sobie z nimi poradzić.

## Punktacja końcowa

- Sprawdźcie, czy spełniliście warunki przedstawione na żetonach *Sennych Marzeń* i podliczcie zdobyte punkty *Drzemki* za każdy z nich.
- Każda niezrealizowana karta *Sennego Krajobrazu* to strata 5 punktów.
- Każdy *Okruch Koszmaru* w twojej *Pracowni Snów* to strata 3 punktów.

Remis rozstrzyga mniejsza liczba *Okruchów Koszmaru* w *Pracowni Snów*. Jeśli nadal jest remis, rozstrzyga go większa liczba zrealizowanych kart *Sennych Krajobrazów*. W rzadkim przypadku, kiedy powyższe kryteria nie wyłonią zwycięzcy, wygrywają wszyscy remisujący.



## Stopka

Autor gry: David Ausloos  
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: Przemysław Korzeniewski i Agata Syc  
Korekta: Agata, Marta i Monika Syc

**sylex**  
WELL CUT GAMES

David pragnie podziękować Renée Verschraege za inspirację i wsparcie przy tworzeniu gry w jej początkowych fazach. Pierre gorąco dziękuje wszystkim, którzy pomogli grze ujrzeć światło dzienne. Szczególne podziękowania dla Audrey, Mado, Bob, & Luk.

facebook.com/LacertaPL

www.LACERTA.pl  
kontakt@lacerta.pl



Wydawnictwo LACERTA  
skr. poczt. 57003  
ul. Czarnieckiego 15  
Wrocław, Polska

Gre  
polecają

**ZnadPlanszy**.pl  
Piszemy z pasją o grach planszowych





## 1) Zасыpianie *(od drugiej rundy)*

- A) Przesuń *Budzik* o jedno pole w przód.
- B) Połóż *Okruchy Snu* na polach *Zakątków* z kropkami w liczbie nie większej niż liczba graczy.
- C) Przenieś *Okruchy Snu* z kart *Sennych Krajobrazów* do *Dłoni*.
- D) Rozdziel żetony kolejności w rundzie na podstawie numerów *Zakątków*, w których znajdują się *Podróżnicy*.

## 2A) Wędrowanie

Wydaj maksymalnie 4 punkty akcji na:

- Przesunięcie *Podróżnika* do sąsiedniego *Zakątka*.
- Zebranie 1 *Okruchu Snu* w *Zakątku Podróżnika*, począwszy od skrajnego prawego. Nie możesz zabrać *Okruchów Snu* danego koloru, jeśli w *Dłoniach* masz już takie dwa lub więcej.

Bez wydawania punktów akcji możesz:

- Raz w rundzie: użyć *Mocy Snu Zakątka*, w którym się znajdujesz. Odwróć wówczas żeton kolejności na drugą stronę.
- Użyć *Mocy Snu* karty *Sennego Krajobrazu*, kładąc na niej *Okruch Snu* inny niż czerwony (również w fazie *Kreowania Snu*).
- Przesunąć *Podróżnika* do sąsiedniego *Zakątka*, jeśli masz *Okruch Snu* w kolorze klucza lub pole klucza jest puste.

## 2B) Koszmar *(wariant dla zaawansowanych)*

Przesuń *Pana Koszmar* do *Zakątka*, w którym stoi twój *Podróżnik* i połóż 1 czerwony *Okruch* na pustym polu łączącym ten *Zakątek* z innym. *Moc Snu Zakątka* jest zablokowana, jeśli na jej polu stoi *Pan Koszmar*.

## 3) Kreowanie Snu

Przenieś *Okruchy Snu* z *Dłoni* do swojej *Pracowni Snów*, zgodnie z następującymi zasadami:

- A) Pierwszy *okrucz* w *Pracowni* musi się znaleźć na polu wejściowym (ozdobione środkowe pole w dolnym rzędzie).
- B) Każdy kolejny *Okruch* dokładasz na puste pole sąsiadujące z już leżącym *Okruchem* albo na wierzchu już leżącego w *Pracowni*, pustego (na którym nic nie leży) *Okruchu*. Nie możesz wsuwać niczego pod elementy znajdujące się już w *Pracowni Snów* (np.: pod inny *Okruch Snu*, figurkę *Marzyciela*, *Drzewo*...).
- C) W dowolnym momencie i bez żadnego kosztu wprowadź *Marzyciela* do *Pracowni Snów*. *Marzyciel* wchodzi na/przez *Okruch Snu* znajdujący się na wierzchu pola wejściowego *Pracowni*.
- D) Jeśli na koniec fazy *Kreowania Snu* masz w *Dłoniach* *Okruchy Snu*, musisz je odrzucić do woreczka (za wyjątkiem czerwonych, które musisz umieścić w *Pracowni Snów*).

## Punktacja końcowa

Po zakończeniu 6. rundy przenieś *Okruchy* ze swoich kart *Sennego Krajobrazu* do *Dłoni* i użyj ich w *Pracowni Snów*. Nie możesz jednak korzystać już z pól *Mocy Snu* kart, ani dociągać nowych kart.

Następnie podlicz punkty, biorąc pod uwagę poniższe elementy:

- Punkty *Drzemki* za spełnienie warunków *Sennych Marzeń*.
- Strata 5 punktów za każdą niezrealizowaną kartę *Krajobrazu*.
- Strata 3 punktów za każdy posiadany *Okruch Koszmaru* (w wariantcie dla zaawansowanych).

Wygrywa ten, kto zdobył najwięcej punktów *Drzemki*.

Remisy rozstrzyga najmniejsza liczba *Okruchów Koszmaru* (wariant dla zaawansowanych), następnie najwięcej zrealizowanych kart *Sennych Krajobrazów*. Jeśli wciąż jest remis, jest kilku zwycięzców.