

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... Wsłuchaj się w głos wróżek, ale strzeż się chochlików i diablików. Czy o świecie będziesz pamiętać, o czym śniłeś?

Przebieg gry

Rozgrywka w „Krajinę snów” trwa tyle rund, ilu graczy uczestniczy w grze. Każda runda składa się z 2 faz: nocy i dnia. Każdej nocy jeden z graczy jest śniącym i próbuje odgadnąć elementy występujące w jego śnie na podstawie podpowiedzi pozostałych.

Każdego dnia **wróżki** i **śniący** otrzymują punkty za każdy element, który śniącemu udało się poprawnie odgadnąć.

Diabliki otrzymują punkty za każdą błędną odpowiedź śniącego.

Chochliki otrzymają dodatkowe punkty, jeśli wróżki i diabliki otrzymają tę samą liczbę 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,
- wezglowie,
- plansza,
- maska śniącego,
- klepsydra,
- instrukcja.

Cel gry

Na koniec rozgrywki wygrywa gracz z największą liczbą punktów.

Przygotowanie do gry

1. Planszę należy umieścić pośrodku stołu.
2. Łóżko należy umieścić pośrodku planszy.
3. Karty snów są dwustronne, dlatego należy je dokładnie potasować, obracając je i odwracając, a następnie umieścić na łóżku. Wezglowie łóżka należy umieścić tak, aby zakrywało jeden z obrazków widocznych na jednej ze stron karty snu. Z zakrytych obrazków nie korzysta się podczas danej rozgrywki.
4. Klepsydrę i żetony punktów należy umieścić w zasięgu wszystkich graczy.
5. W grze bierze udział liczba kart duchów równa liczbie graczy. Reszta kart powinna pozostać w pudełku (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

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



Rozgrywka

Noc

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. 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 odkryty obrazek (gracze wcielający się w diabliki powinni starać się zmylić śpiącego). Należy postępować w ten sposób, dopóki śniący nie przerwie pozostałym i nie spróbuje zgadnąć, co widnieje na obrazku. **W związku z tym każdy z graczy może mieć kilka okazji na danie podpowiedzi albo wprowadzenie śniącego w błąd.** Gracze nie mogą dawać podpowiedzi, które mają wspólną podstawę z poszukiwanym hasłem, podpowiedzi, które brzmią podobnie do tego słowa, lub tłumaczyć hasła na inny język.

W dowolnym momencie śniący może przerwać innemu graczowi i **raz – tylko raz – spróbować zgadnąć** hasło:

- 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.

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

Uwaga! Śniący nie może wiedzieć, czy odpowiedział dobrze, czy źle. Gracze muszą pozostać dyskretni!

Po upływie 2 minut śniący może udzielić ostatniej odpowiedzi (nie jest to obowiązkowe). Jeśli gracz zdecyduje się tego nie robić, ostatnia karta pozostaje na wierzchu talii, ale nie wywołuje żadnego efektu.

Wyjaśnienia:

- Jeśli śniący nie ma pomysłu na hasło, może pominąć obecną kartę, mówiąc „pas”. W takim przypadku kartę umieszcza się po niebieskiej stronie planszy.
- Jeśli gracz nie może wymyślić dobrej wskazówki, 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 ten gracz obniża swoją sumę punktów o 1 punkt. Grę kontynuuje się z nowo odkrytą kartą, **należy się jednak upewnić, że śniący wie o zmianie karty.**
- Umieszczając karty na planszy, należy je rozsuwać tak, aby gracze widzieli poprzednie obrazki.

zła albo pominięta
odpowiedź

prawidłowa odpowiedź



Dzień

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. (Jeżeli 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...







Na przykład: „W moim śnie widziałam KOGUTA, który walczył z WAMPIREM o HAMBURGERA, zaś w tle PIES grał na BĘBNACH”.

Gdy śniący skończy opowiadać sen, zdejmuje maskę.

Uwaga! W momencie, w którym śniący wspomni o danej karcie podczas opowiadania snu, pozostali gracze mogą nieznacznie **obrócić** tę kartę, co pomoże im później przy podliczaniu punktów.

2. Liczenie punktów

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

-  • **Wróżki** otrzymują po 1 punkcie za każdą kartę snu po **żółtej** stronie planszy (prawidłowe odpowiedzi).
-  • **Diabliki** otrzymują 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**, otrzymują po 1 punkcie za każdą kartę snu po **żółtej** stronie planszy oraz 2 dodatkowe punkty.
 -  #1 * Jeśli wystąpiła **różnica 1 karty**, otrzymują punkty za **wyższą** z tych 2 wartości.
 -  #2+ * Jeśli wystąpiła **różnica 2 lub więcej kart**, otrzymują punkty za **niższą** z tych 2 wartości.

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

3. Koniec rundy

Należy usunąć z planszy wszystkie karty snów, a następnie umieścić je na spodzie talii (pamiętając, aby je odwrócić lub obrócić). Gracz siedzący po lewej od śniącego zostaje śniącym w kolejną rundę. Bierze maskę i karty duchów snów (w tym tę, którą odłożono na bok).



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 sombreroach” chcieliby podziękować Tanguyowi Grebanowi i Anouk Mertens z Case Départ, Association des Parents du Centre Scolaire Saint-Barthélémy, Hervé’emu Marly’emu, Bartowi Van Haverowi, Floriane’owi Schroederowi, Auguste’owi Floresowi i Timothée’emu Lamby’emu.

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 sombreroach”, czyli **Cédric Caumont i Thomas Provoost**

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

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

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



Ilustracje



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