



ELEMENTY GRY

54 karty krain ze snów



Na każdej karcie krainy znajdują się:

wartość oznaczająca
liczbę kruków w krainie

ilustracja przedstawiająca
kraj ze snu



krainy specjalne
posiadają 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 posiadają.

- 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 leżeć 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 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 kończy się, 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 nieznane.

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

A wziąć krainę ze stosu odkrytego

albo

B wziąć krainę ze stosu zakrytego.

Działania te wykonuje zgodnie z poniższymi zasadami.

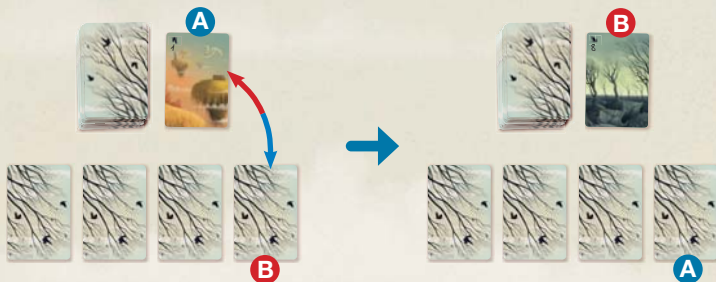
A Gracz bierze krainę ze stosu odkrytego i zamienia ją na jedną ze swojego snu.

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

- Jeśli postanowił wykorzystać działanie specjalne, okłada tę krainę na stos odkryty, a następnie wykonuje 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**) posiada działanie specjalne. Gracz postanawia ją 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.



Weź 2

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



Podejrzyj 1

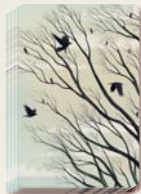
Gracz **podgląda 1 dowolną krainę** ze snu dowolnego gracza (może podejrzeć krainę w swoim śnie), a następnie odkłada na to samo miejsce.





Zamień 2

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



Uwaga! Z działań specjalnych może 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 (sumują wartości swoich kart).

- Jeśli okaże się, że gracz, który powiedział **POBUDKA!** **nie ma najmniejszej liczby kruków**, do swojego wyniku musi dodać za karę **5 kruków!**
W przypadku remisu w najniższej liczbie kruków gracz **nie dostaje kary**.
- Jeśli okaże się, że gracz ten miał najmniej kruków, jego wynik nie zmienia się.

Następnie gracze zapisują swoje wyniki i rozgrywają kolejną rundę:

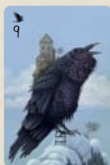
- przygotowują ją zgodnie z opisem w rozdziale *Przygotowanie gry*,
- przed rozpoczęciem rundy podglądają 2 krainy w swoich snach,
- grę rozpoczyna osoba siedząca po lewej stronie gracza, który zakończył poprzednią rundę. Bierze krainę ze stosu odkrytego albo zakrytego.

Przykład:

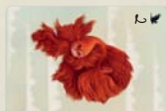
Gracz 4 na początku swojej tury uznał, że ma najmniej kruków w swoim śnie. Powiedział więc **Pobudka!** - runda zakończyła się. Wszyscy ujawnili swoje sny i policzyli znajdujące się w nich kruki:

- gracz 1 zgromadził 19 kruków,
- gracz 2 zgromadził 16 kruków,
- gracz 3 zgromadził 10 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.

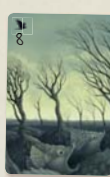
Gracze zapisują wyniki i rozgrywają następną rundę.



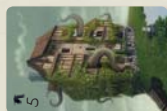
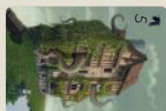
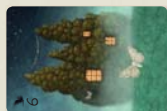
Sen gracza 1



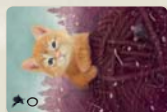
Sen gracza 4



Sen gracza 2



Sen gracza 3



KONIEC GRY

Gra kończy się, 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.

WARIANTY ROZGRYWKI

- Gracie ustaloną liczbę rund (np. 10 rund).
- Gracie do ustalonej liczby kruków (np. 70 kruków – gra będzie krótsza, 200 kruków – gra będzie dłuższa).



Poznaj nasze gry planszowe! • nk.com.pl • [f/NaszaKsiegarnia](https://www.facebook.com/NaszaKsiegarnia)



autor: Gamewright
ilustracje: Marcin Minor

© 2017 Gamewright



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Sarabandy 24c, 02-868 Warszawa
© 2017 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basalyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Redakcja: Michał Szewczyk
Korekta: Katarzyna Suszał
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc