



instrukcje wideo
gry.nk.com.pl



ELEMENTY GRY

54 karty krain ze snów



ołówek



notes



Na każdej karcie krainy znajdują się:

wartość oznaczająca
liczbę kruków w krainie



krainy specjalne
mają dodatkowe
działanie

ilustracja przedstawiająca
krainę ze snu



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 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.

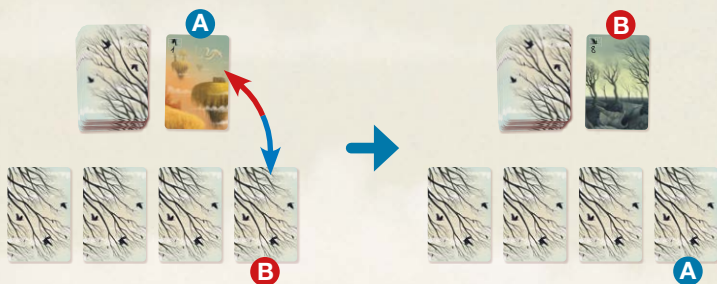
A Gracz bierze krainę **ze stosu odkrytego** i zamienia ją na jedną ze swojego snu.

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, odkłada 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**) ma 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.

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

- Jeśli okaże się, że gracz ten **ma najmniej kruków**, jego wynik nie zmienia się.

Następnie gracze zapisują swoje wyniki i rozgrywają kolejną rundę:

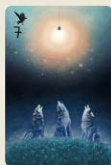
- przygotowują ją zgodnie z opisem w rozdziale *Przygotowanie gry*,
- przed rozpoczęciem rundy podglądają 2 krainy w swoich snach,
- grę rozpoczyna osoba siedząca po lewej stronie gracza, który zakończył poprzednią rundę. Bierze krainę ze stosu odkrytego albo zakrytego.

Przykład:

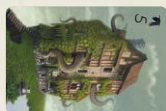
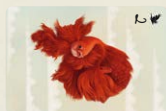
Gracz 4 na początku swojej tury uznał, że ma najmniej kruków w swoim śnie. Powiedział więc **Pobudka!** – runda zakończyła się. Wszyscy ujawnili swoje sny i policzyli znajdujące się w nich kruki:

- 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.

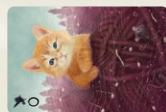
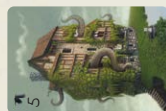
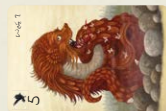
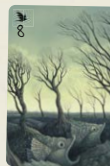
Gracze zapisują wyniki i rozgrywają następną rundę.



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.

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

WARIANTY ROZGRYWKI

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 ich do swojego wyniku!**

Uwaga! Jeśli kilku graczy ma największą liczbę **krajin z 9 krukami**, nikt nie otrzymuje nagrody i wszyscy muszą dodać je do swoich wyników.

Przykład (rys. na str. 7):

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 krajin z 9 krukami**: gracz 1 ma jedną taką krainę, pozostali gracze nie mają ani jednej. Gracz 1 w nagrodę **nie liczy więc 9 kruków z tej krainy**.

- Gracz 1 zgromadził 10 kruków.
- Gracz 2 zgromadził 16 kruków.
- Gracz 3 zgromadził 10 kruków.
- Gracz 4 zgromadził 11 kruków. 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 premiowany 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!** Każdy z pozostałych graczy **do swojego wyniku dodaje 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.

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 **wymiana dwóch takich samych krain na jedną (!) krainę**.

- 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**.
- 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.

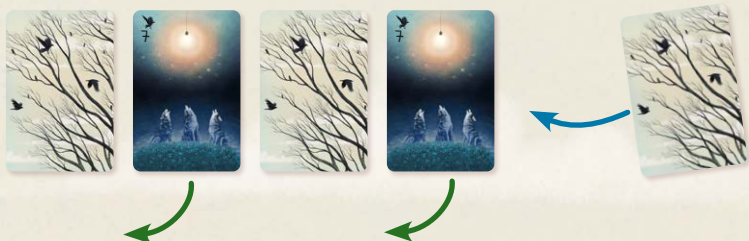
Przykład 1:

Na początku swojej tury gracz postanawia 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. A 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 postanawia zmniejszyć liczbę krain w swoim śnie.

- A** Wskazuje dwie krainy i mówi: „Są to krainy z 7 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.



 Gracz kończy swoją turę z pięcioma krainami we śnie.



Poznaj nasze gry planszowe!

gry.nk.com.pl •  /NaszaKsiegarnia •  [nasza_ksiegarnia_gry](https://www.instagram.com/nasza_ksiegarnia_gry)



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apteczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła
© 2017 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basatyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michałak,
Aleksandra Semla
Redakcja: Michał Szewczyk
Marketing: Aleksandra Skłodowska
Korekta: Zuzanna Laskowska
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

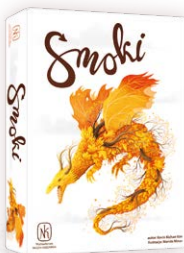
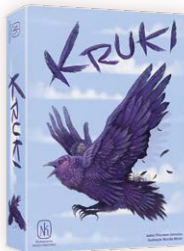


© 2017 Gamewright

Smoki



TRZECIA CZĘŚĆ SERII



Poznaj nasze gry planszowe!

gry.nk.com.pl • [f /NaszaKsiegarnia](https://www.facebook.com/NaszaKsiegarnia) • [ig nasza_ksiegarnia_gry](https://www.instagram.com/nasza_ksiegarnia_gry)

 Wydawnictwo
NASZA KSIĘGARNIA