



Ілюстрації: Marcin Minor



ЕЛЕМЕНТИ ГРИ

54 карти країн снів



олівець

записник



На кожній карті країни знайдеш:

значення кількості воронів в країні



спеціальні країни
у них є додаткові дії

ілюстрація країни снів



ЦІЛЬ ГРИ

Гравці відправляються в подорож у світ снів, де на них чекають незвичайні країни. Одні як із казки, інші моторошні й повні ворон. Мета гри - створити сон з якомога меншою кількістю воронів.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

- A** Ретельно перемішайте **всі карти**. Візьміть **4 карти** і **не дивіться, що на них!** Покладіть їх зображенням вниз на столі перед собою. Ці 4 карти формують **сон гравця**.
- Важливо!** Переконайтеся, що гравець не показує карт під час того як роздає їх. Гравці не повинні знати які у них карти.
- B** Із карт, що залишилися, складіть **закриту колоду** (карти покладіть лицьовою стороною вниз) і покладіть у центр столу.
- C** Візьміть першу карту з колоди і покладіть поряд лицьовою стороною вверх. Це буде початком **відкритої колоди**.



Пам'ятайте, що **протягом всієї гри** карти мають лежати на столі, як показано на малюнку вище:

- Карти, які складають **сон гравця**, завжди лежать **лицем вниз**.
- Карти у **закритій колоді** завжди лежать **лицем вниз**.
- Карти у **відкритій колоді** завжди лежать **лицем вверх**.

Тож якщо під час гри ви, наприклад, покладете карту сну на відкриту колоду, покладіть її туди лицьовою стороною вгору (оскільки карти завжди кладуться в цю колоду таким чином).



ВСТУП

Під час гри ви берете карти з відкритої або закритої колоди та виконуєте описані нижче дії. Будете змінювати країни у своїх снах та у снах суперників.

Мета цих ходів — мати якомога менше воронів у своєму сні.

Якщо хтось з гравців вирішить що у його сні найменше воронів, вигукує **СВІТАНОК!**, це означає що раунд закінчився. Гравці рахують воронів у своєму сні і записують результати. Потім грають ще один раунд.

Гра закінчується коли хтось з гравців назбирає **100 воронів**. Перемагає гравець з **найменшою кількістю воронів**.

Увага! Перед початком гри кожен гравець **дивиться на 2 карти країн в своєму сні**. Можна вибрати будь-які 2 карти з чотирьох, що стоять перед тобою. Після цього поверніть їх на місце (все ще зображенням донизу).

Гравці дивляться на свої 2 карти таким чином, щоб їхні суперники **не бачили**, що на них.

Перед початком гри гравці знають, які 2 країни у них уві сні. 2 країни, що залишилися, поки що їм невідомі.

Гру розпочинає людина, якій приснився найдивніший сон минулої ночі (або найстарший гравець). У свій хід гравець може виконати **одну з двох дій**:

A взяти країну з відкритої колоди

або

B взяти країну з закритої колоди.

Він виконує ці дії відповідно до правил нижче.

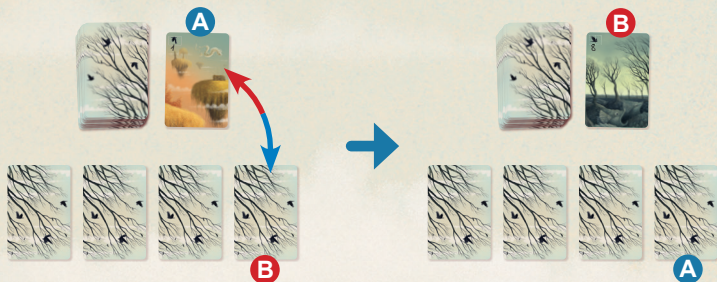
A Гравець бере карту з відкритої колоди і змінює її на карту зі свого сну.

Пам'ятайте, що на початку гри кожен знає лише 2 країни у своєму сні. Якщо гравцеві не подобається котрась з них (забагато воронів), він може обміняти її на країну, з відкритої колоди. Він також може ризикнути і поміняти одну з двох невідомих країн.

Приклад:

Гравцеві подобається країна з відкритої колоди (**A**). Тому він ставить її на місце однієї з країн у своєму сні (**B**) замінюючи карти місцями, і пам'ятає, що в сні країни лежать лицьовою стороною вниз, а у відкритій колоді – лицьовою стороною вверх.





B Гравець бере країну з **закритої колоди** (таким чином, щоб суперники **не бачили**, що на ній зображено) і вирішує, що з нею робити – обирає **одну** з двох опцій:

B1 Замінює її на одну з країн зі **свого сну**.

Приклад:

Гравцеві *подобається* карта яку він взяв з колоди (**A**). Замінює її з однією з країн зі *свого сну* (**B**), а ту відкладає у *відкриту колоду*.



B2 Відкладає її у **відкриту колоду**.

Приклад:

Гравцеві *не подобається* карта яку він взяв з колоди (**A**). Відкладає її у *відкриту колоду*.



B3 Використовує **спеціальну дію карти** (такі країни описані нижче).

Гравець може (але не повинен) використовувати цю дію – рішення залишається за гравцем.

- Якщо він вирішує використати спеціальну дію, він викладає цю карту на відкриту колоду, а потім виконує дію.
- Якщо гравець не хоче використовувати спеціальної дії, то країна розглядається як звичайна країна (дивись: **B1**, **B2**).

Приклад:

Країна яку взяли з відкритої колоди (A) має спеціальну дію. Гравець вирішує використати її. Кладе цю карту у відкриту колоду і виконує спеціальну дію карти.



СПЕЦІАЛЬНІ КРАЇНИ

Коли гравець візьме **спеціальну країну** з закритої колоди, вирішує, **чи хоче використати спеціальну дію карти**:

- **якщо не хоче**, то країна розглядається як звичайна – тобто докладає її у свій сон (**B1**) або відкладають її у відкриту колоду (**B2**),
- **якщо хоче**, то відкладає її у відкриту колоду і виконує спеціальну дію.



Візьми 2

Гравець **бере 2 країну** з закритої колоди. **Вибирає одну з них** (другу кладе у відкриту колоду) і виконує одну зі стандартних дій описаних раніше (**B1**, **B2**, **B3**).



Підглянь 1

Гравець **дивиться 1 довільну країну** зі сну будь кого з суперників (може підглянути країну в своєму сні), а потім повертає карту на місце.





Заміни 2

Гравець **замінює 2 країни** у снах будь-яких гравців не відкриваючи їх. Одна з них може бути країною його сну.



Увага! Спеціальну дію можна виконувати лише в той момент коли карту взяли **з закритої колоди**.

Якщо гравець бере карту з особливою дією **з відкритої колоди**, він не може скористатися її особливою дією.

Підсумовуючи: під час свого ходу гравець бере карту з відкритої або закритої колоди і виконує відповідну дію. На цьому його хід закінчується. Гравець, який сидить зліва, робить наступний хід.

КІНЕЦЬ РАУНДУ

Раунд може закінчитись у двох випадках:

- Коли **закрита колода закінчується** (рідко трапляється).
- Коли гравець вирішує, що **у його сні найменше воронів**, і на початку свого ходу каже **СВІТАНОК!**

Якщо гравець хоче сказати **СВІТАНОК!** і закінчити раунд, він **не може** виконувати інші дії в цей хід.

Усі гравці розкривають свої сні і рахують воронів.

- Якщо виявиться, що у гравця, який сказав **СВІТАНОК!**, **не найменше воронів**, він повинен додати до свого рахунку **5 воронів!** У випадку нічиєї, в найменшій кількості воронів, гравець **не отримує карт**.

Якщо хочете підвищити ризик, домовтесь, що штраф **15 воронів**.

- Якщо виявиться, що у цього гравця **найменше воронів**, його рахунок не змінюється.

Потім гравці записують свої результати і грають в наступний раунд:

- підготуйте його, як описано в розділі «Підготовка до гри»,
- перед початком раунду подивіться 2 країни в своєму сні,
- гру починає той, хто сидить зліва від гравця, який закінчив попередній раунд. Він бере карту з відкритої або закритої колоди.



Приклад:

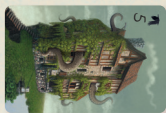
Гравець 4 на початку ходу вирішив, що у його сні найменше воронів. Вигукнув **Світанок!** – раунд завершився. Кожен відкрив свої сні і порахував воронів у них:

- гравець 1 зібрав 19 воронів,
- гравець 2 зібрав 16 воронів,
- гравець 3 зібрав 10 воронів,
- гравець 4 зібрав 11 воронів. Це не найменша кількість, тому він повинен додати до свого рахунку 5 воронів. Тепер у нього 16 воронів.

Гравці записують результати і починають наступний раунд.



Сон гравця 1



Сон гравця 4



Сон гравця 2

Сон гравця 3



КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, коли хтось з гравців досягає (або перевищує) **100 воронів**. Переможцем стає гравець, у якого загалом **найменше воронів**. У разі нічий гравці ділять перемогу.

Ви можете регулювати час гри, погоджуючись зіграти, наприклад, до 70 або 150 очок. Ви також можете укласти угоду грати фіксовану кількість раундів (наприклад, 10 раундів).

ВАРІАНТИ ГРИ

ВАРІАНТ: «ВОРОНИ НЕ ТАКІ СТРАШНІ»



Важливу роль у цьому варіанті відіграють **країни з 9 воронами**. Гравець, який має їх **найбільше** в кінці раунду, **в нагороду не додає їх до свого рахунку!**

Увага! Якщо кілька гравців мають найбільшу кількість країн з **9 воронами**, ніхто не отримує нагороди, і всі гравці повинні додати їх до своїх балів.

Приклад (рис. на стор. 7):

Гравець 4 на початку свого ходу вирішив, що у його сні найменше воронів. Вигукнув Світанок! – раунд закінчився, і кожен розкрив свої карти. Перевіряють, хто має найбільше країн з 9 воронами: у гравця 1 є одна, у інших гравців немає. Гравець 1, як нагороду, не додає 9 очок до свого рахунку.

– Гравець 1 зібрав 10 воронів.

– Гравець 2 зібрав 16 воронів.

– Гравець 3 зібрав 10 воронів.

– Гравець 4 зібрав 11 воронів. Це не найменша кількість, тому він повинен додати до свого рахунку 5 воронів. Тепер у нього 16 воронів.

ВАРІАНТ: “ІДИ ДО КІНЦЯ!”



У цьому варіанті винагороду отримує гравець, який накопичив у своєму сні **лише країни з 9 воронами**. Цей варіант дозволяє вести ризиковану гру – можна багато виграти, але і втратити.

Гравець який в кінці раунду має в своєму сні тільки країни з 9 воронами, як нагороду, не додає їх до свого результату – **закінчує раунд з результатом 0!** Інші гравці не рахують воронів у своїх снах – **закінчують раунд з рахунком 50 воронів!**

Увага! Якщо двоє гравців мають в своїх снах тільки країни з 9 воронами, ніхто не отримує нагороди – Підрахунок воронів виконується так само, як і в базовій грі.

ВАРІАНТ: «Я ЗНАЮ, ЩО МАЮ»

Під час свого ходу гравець може виконати не одну з двох (як у базовій грі), а одну з трьох дій. Третя дія – **обмін двох однакових країн на одну (!) країну.**

- На початку свого ходу гравець **визначає 2 країни** у своєму сні та **називає кількість воронів на кожній з них** (наприклад, «У кожній із цих країн є 7 воронів»), а потім **відкриває ці карти.**
- Якщо гравець мав **рацію**, він **кладає карти у відкриту колоду і бере карту з закритої колоди.** Ставить її (не дивлячись!) до свого сну. Завдяки цьому у його сні на одну країну менше.
- Якщо гравець **помилився**, **закриває карти назад і бере ще одну карту з закритої колоди.** Ставить її (не дивлячись!) до свого сну. Тепер у його сні на одну країну більше.

Приклад 1:

На початку свого ходу гравець вирішує зменшити кількість країн у своєму сні.

A Він показує на дві країни і каже: «Це країни з 7 воронами».



- B** Відкриває вказані країни. **Гравець був правий**, відкладає їх у відкриту колоду. А з закритої колоди бере одну країну і додає її до свого сну.



- C** Гравець закінчує свій хід, з трьома країнами у сні.



Приклад 2:

На початку свого ходу гравець вирішує зменшити кількість країн у сні.

- A** Він показує на дві країни і каже: «Це країни з 7 воронами».





- B** Відкриває вказані країни. **Гравець помилився**, закриває карти (залишає їх у сні) а з закритої колоди бере додаткову країну.



C Гравець закінчує свій хід з п'ятьма країнами у сні.



Ознайомтеся з нашими настільними іграми!

gry.nk.com.pl •  /NaszaKsiegarnia •  nasza_ksiegarnia_gry



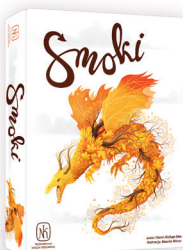
Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apełeczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła
© 2017 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michałak,
Aleksandra Semla
Redakcja: Michał Zwierzyński
Marketing: Patrycja Jaworska, Karolina Burna
Korekta: Zuzanna Łaskowska
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