

Komponenty

W grze występują cztery rodzaje kart:

Karty Drzwi

To one są twoim celem, gdyż wyłożenie wszystkich 8 kart Drzwi jest warunkiem zwycięstwa. W talii znajdziesz po 2 karty Drzwi w czterech kolorach (czerwonym, niebieskim, zielonym i brązowym).

Karty Labiryntu

W trakcie rozgrywki będziesz przemierzał magiczny Labirynt zagrywając lub odrzucając kolejne karty. W grze podstawowej występuje tylko jeden rodzaj kart Labiryntu: komnaty. Komnaty także występują w czterech kolorach (czerwonym, niebieskim, zielonym i brązowym) i opatrzone są trzema symbolami: Księżycem, Słońcem lub Kluczem.

Karty Snu

Przedstawiają stwory, które nawiedzają korytarze labiryntu. Kiedy gracz dobierze ze stosu taką kartę, natychmiast wprowadza jej efekt w życie, a kartę odrzuca. W grze podstawowej występuje tylko jeden rodzaj kart Snu: Koszmary.

Karty Reliktów

Te karty to potężne przedmioty, obecne w grze od samego początku – sam ocenisz, czy to dobrze, czy źle...

Nie występują w grze podstawowej, możesz je natomiast znaleźć w rozszerzeniach do gry.

Istnieje kilka mini-rozszerzeń, wszystkie kompatybilne ze sobą. Trzy z nich znajdziesz już w tym pudełku! Jak tylko dopracujesz grę podstawową możesz próbować gry z rozszerzeniami, dowolnie je łącząc.

Gra podstawowa: Drzwi do Krainy Snu

Komponenty: 76 kart

- 8 kart Drzwi: 2 czerwone (obserwatorium), 2 niebieskie (akwarium), 2 zielone (ogród), 2 brązowe (biblioteka)
- 58 karty Labiryntu: 16 czerwonych Komnat (obserwatorium), 15 niebieskich Komnat (akwarium), 14 zielonych Komnat (ogród), 13 brązowych Komnat (biblioteka)
- 10 kart Snu: 10 Koszmarów

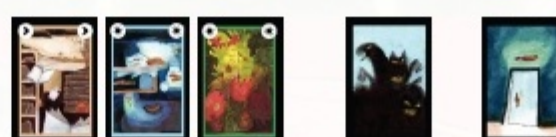
Zasady dla 1 gracza

A. Przygotowanie

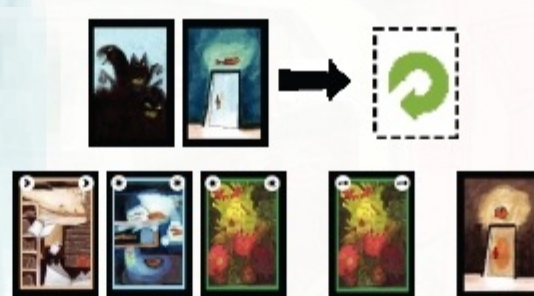
Potasuj 76 kart, ułóż w zakryty stos i dobierz do ręki 5 kart. Jeśli wśród nich znajdują się karty Drzwi lub Snu to odłóż je, w zamian dobierz kolejne karty, aż będziesz trzymał w ręku 5 kart Labiryntu. Następnie wtasuj odłożone karty z powrotem do stosu.

Stos Otchłani

W czasie gry będziesz czasem zmuszony wtasować jakąś kartę z powrotem do stosu. W takim przypadku odłóż ją na osobny stos zwany stosem Otchłani, a na koniec swojej tury wtasuj wszystkie karty z Otchłani z powrotem do stosu głównego.



Przykład: gracz dobiera 5 kart: 3 karty Labiryntu, 1 kartę Snu i jedną kartę Drzwi.



Odkłada na bok karty Snu i Drzwi i dobiera nowe 2 karty: kartę Labiryntu i kartę Drzwi.



Odkłada kartę Drzwi i ponownie dobiera kartę: tym razem jest to Labirynt. Teraz ma 5 kart Labiryntu w ręce, a stos Otchłani (tj. 3 odłożone wcześniej karty) wtasowuje z powrotem w stos główny.

B. Przebieg tury

Tura składa się z trzech faz:

1. Zagraj lub Odrzuć

2. Dobierz

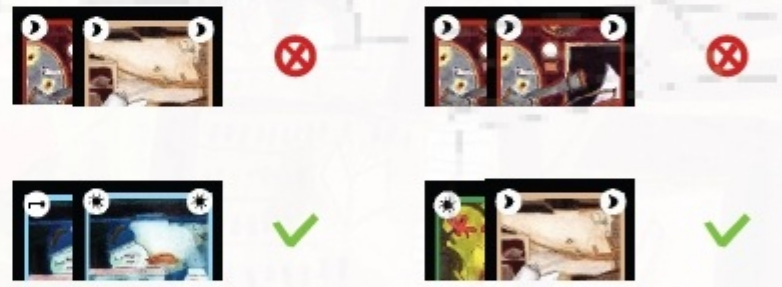
3. Potasuj

1°) Zagraj

Zapoczątkuj (jeśli to pierwsza runda) lub kontynuuj (przez resztę gry) rząd kart, który reprezentuje korytarz labiryntu, który badasz, poprzez zagranie **jednej** odkrytej karty z ręki na stół.

Kartę należy zagrać w taki sposób, aby poprzednio zagrane karty pozostały częściowo widoczne.

Złota zasada: zagrana karta nie może posiadać takiego samego symbolu jak karta zagrana bezpośrednio przed nią. Pamiętaj, w grze występują 3 symbole: Słońca, Księżycyca i Klucza.



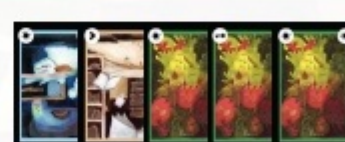
Odkrycie Drzwi

Jeśli karta właśnie zagrana jest trzecią kartą z rzędu o tym samym kolorze, gracz otrzymuje kartę Drzwi w tym kolorze. Może w tym celu przeszukać stos i położyć kartę przed sobą. Następnie tasuje stos.

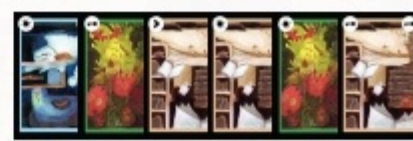
LUB Odrzuć

Odrzuć jedną kartę z ręki na stos kart odrzuconych. Jeśli jest to karta z symbolem Słońca lub Księżycyca przejdź do fazy 2°) Dobierz. Jeśli odrzucaną kartą jest karta Klucza przeprowadź **Prorectwo**, a następnie przejdź do fazy 2°) Dobierz.

Prorectwo : obejrzyj 5 kart z wierzchu stosu, odrzuć jedną z nich (obowiązkowo), a pozostałe 4 karty odłóż z powrotem na stos w wybranej przez siebie kolejności.



Gracz właśnie zagrał swoją trzecią zieloną kartę. Może więc wyciągnąć ze stosu kartę zielonych Drzwi.



Gracz właśnie zagrał brązową kartę, ale sekwencja brązowych kart jest przerwana przez zieloną kartę. W takim przypadku, gracz nie może otrzymać brązowych Drzwi.

2°) Dobierz

Gracz uzupełnia liczbę kart w ręku do 5 dobierając karty z wierzchu stosu.

Istnieją trzy możliwości:

- 1. Dobrana karta to **Labirynt**. Karta ta zwyczajnie zastępuje na ręce gracza kartę właśnie zagrana lub odrzuconą. Gracz ją zatrzymuje.
- 2. Dobrana karta to **Drzwi**. W tym momencie gracz może odrzucić z ręki kartę Klucza tego samego koloru. Jeśli to uczyni zatrzymuje kartę **Drzwi** i wyklada ją na stół. W przeciwnym wypadku odkłada kartę **Drzwi** na stos **Otchłani**.
- 3. Dobrana karta to **Sen**. Kartę należy natychmiast rozstrzygnąć. W grze podstawowej występuje tylko jeden rodzaj Snu: Koszmary.

Kiedy dobierasz kartę Koszmaru musisz wybrać jedno z poniższych:

- odrzucić kartę Klucza z ręki,

lub

- odłożyć jedną kartę Drzwi na stos Otchłani,

lub

- odkryć 5 kart z wierzchu stosu i jeśli wśród tych kart są karty Drzwi i/lub Snu, odłożyć je na stos Otchłani. Pozostałe karty należy odrzucić na stos odrzuconych,

lub

- odrzucić wszystkie karty z ręki. W takim wypadku gracz dobiera 5 nowych kart ze stosu wedle tych samych zasad co na początku gry. Dobiera karty do momentu posiadania 5 kart Labiryntu, odkładając na stos Otchłani karty Drzwi i Snu (Sny nie są aktywowane, a odrzucając kartę z symbolem Klucza nie można pozyskać Drzwi).

Po rozstrzygnięciu działania karta Koszmaru zostaje odrzucona.



Jeśli posiadasz już 5 kart w ręku, przejdź do fazy 3°) Potasuj. W innym przypadku kontynuuj dobieranie postępując wedle wskazówek powyżej.

3°) Potasuj

Wtasuj stos Otchłani w stos główny. W tym momencie tura dobiega końca. Rozgrywaj w ten sposób kolejne tury, aż gra dobiegnie końca.

C. Koniec gry

Zwycięstwo

Wygrywasz jeśli w jakimś momencie gry będziesz miał na stole wyłożone wszystkie 8 kart Drzwi. Gra kończy się natychmiast po spełnieniu tego warunku (nie musisz uzupełniać puli kart w ręku).

Porażka

Przegrywasz jeśli podczas uzupełniania puli kart w ręku zabraknie kart w stosie.

Zasady dla 2 graczy

Zasady dla 2 graczy są takie same jak dla jednego gracza, z wyjątkiem następujących elementów:

A. Przygotowanie

Potasuj stos 76 kart i odkryj 8 wierzchnich kart. Odkładaj karty Drzwi i Snu na stos Otchłani i dobieraj karty do momentu, aż odkryjesz 8 kart Labiryntu.

Wtasuj karty ze stosu Otchłani z powrotem do stosu głównego.

Każdy z graczy na przemian bierze do ręki jedną z odkrytych 8 kart do momentu, aż każdy będzie miał 3 karty. Są to tzw. „Prywatne Zasoby” gracza. Pozostałe 2 karty noszą nazwę „Wspólnych Zasobów” i pozostają odkryte na stole.

Prywatne / Wspólne zasoby

Kiedy gracz zagrywa lub odrzuca kartę może wybrać kartę z zasobów Prywatnych lub Wspólnych.

Tak naprawdę pula kart w „ręku” gracza składa się z tych dwóch grup zasobów.

Dlatego, jeśli gracz decyduje się odrzucić wszystkie karty z ręki (w konsekwencji działania karty Koszmaru) odrzuca wszystkie karty z Prywatnych Zasobów (z ręki) oraz Zasobów Wspólnych (ze stołu). Gdy gracz następnie uzupełnia pulę kart w ręku, wpieryw dobiera 3 karty do swoich Zasobów Prywatnych, następnie 2 do Zasobów Wspólnych – odkładając na stos Otchłani karty Drzwi i Snu i dobierając w zamian dalsze karty ze stosu.

B. Przebieg tury

Każdy z graczy buduje pojedynczy rząd kart – każdy Wędrowiec bada bowiem swoją część Sennego Labiryntu. Nie wolno zagrywać kart do rzędu przeciwnika.

lub Odrzuć

Po odrzuceniu karty gracz może dodatkowo zamienić jedną z kart ze swoich Prywatnych Zasobów z kartą z Zasobów Wspólnych.

Gracze rozgrywają swoje tury naprzemiennie, aż gra dobiegnie końca.



C. Koniec gry

Zwycięstwo

Każdy z graczy musi posiadać w tym samym czasie wyłożone 4 karty Drzwi, po jednej z każdego koloru. Gra kończy się natychmiast (aktywny gracz nie uzupełnia puli kart w ręku).

D. Sposoby gry

Przed rozgrywką gracze powinni się umówić, na ile kooperacyjny będzie sposób prowadzenia ich gry. Czy będą całkowicie milczeć (nie wymieniają żadnych informacji o posiadanych kartach i na podstawie akcji współgracza starają się podjąć najważniejsze decyzje), czy wręcz rozłożą wszystkie karty na stole i będą wspólnie omawiać strategię.

Tłumaczenie dla rebel.pl Monika Żabicka