

CHYBA ŚNISZ!

WPROWADZENIE

Umysł to zdumiewające miejsce. Pewnie zdajecie sobie z tego sprawę – jesteście przecież siłami, które się w nim kłębią! Wasz człowiek myśli o różnych dziwnych rzeczach przez cały dzień. Jednak dopiero gdy zaśnie, zaczyna się prawdziwa zabawa. Sny są NIESAMOWITE! Przeplatanie przypadkowych symboli i pomysłów oraz łączenie ich w niewiarygodne opowieści? Świetna sprawa! Niestety ludzie tak szybko zapominają o Waszych arcydziełach... ale nie tym razem! Dzisiejszej nocy pomożecie swojemu człowiekowi wyśnić najwyrazistszy sen, a potem przypomnieć go sobie w najdrobniejszych szczegółach. Może wtedy w końcu zrozumie, jak jego umysł marnuje się na co dzień?

ELEMENTY



klepsydra (2 minuty)



samodzielnie



wspólnie



błędnie

3 karty punktacji



156 kart snu



CHYBA ŚNISZ! – ZASADY GRY

OPIS GRY

Chyba śnisz! to kooperacyjna gra karciana dla 2–8 graczy w wieku od 7 lat. Stwórzcie niezwykle, szalone i pokręcone sny, po czym spróbujcie przypomnieć sobie wszystko, co się w nich wydarzyło. Im wyższy wynik osiągniecie, tym bardziej będziecie dumni z Waszej sennej opowieści!

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Odłóż na bok 3 karty punktacji i klepsydrę.
2. Potasuj karty snu i ułóż z nich zakrytą talię na środku stołu.
3. Rozdaj wszystkim graczom po 3 karty snu z góry talii.

RADA. *Choć jest to gra kooperacyjna, nie pokazuj swoich kart innym graczom!*

4. Wybierz pierwszego gracza – zaczynają osoba, której jako ostatniej śniło się coś niesamowitego!





ROZGRYWKA

Gra podzielona jest na 2 fazy – śnienie i przypominanie. W fazie śnienia gracze tworzą swój sen. W fazie przypominania próbują przypomnieć sobie sen od początku do końca.

FAZA 1. ŚNIENIE

Jeśli jesteś pierwszym graczem, dobrać górną kartę z talii i położyć ją odkrytą obok. Od tej pory będzie to **stos snu**. Następnie zacznij opowiadać historię w oparciu o to, co znajduje się na karcie.

Rozpoczyna się sen – obróć klepsydrę. Dowolne z Was może w każdej chwili zagrać **kartę snu** z ręki i położyć ją odkrytą na wierzchu stosu snu. Po dołożeniu karty trzeba ją opisać w kilku słowach, przedłużając sen – ciąg dalszy opowieści powinien mieć związek z poprzednią kartą ze stosu snu. Następnie dobiera się na rękę nową kartę z talii snu. (Zawsze powinno się mieć 3 karty na ręce!)

UWAGA! Nie istnieje ustalona kolejność gry! Po rozpoczęciu snu wszyscy gracze mogą dowolnie zagrywać karty na stos snu. Możesz zagrać kilka kart z rzędu (dobierając nową po każdym zagranie).

Faza śnienia się kończy, gdy przesypie się piasek w klepsydrze!

PRZYKŁAD

Karolina miała wczoraj niesamowity sen, więc jest pierwszym graczem. Odwraca wierzchnią kartę z talii snu i pokazuje znajdujący się na niej czarny kwadrat. Kładzie odkrytą kartę na stole, tworząc tym samym stos snu. Jako pierwszy gracz Karolina zaczyna snuć wysnioną opowieść i musi przy tym nawiązać do widocznego na karcie czarnego kwadratu. Spogląda na wszystkich i mówi szepem:

– **Była głęboka, czarna noc...**

Po rozpoczęciu snu Karolina odwraca klepsydrę. Teraz, gdy sen już trwa, dowolny gracz może zagrać dodatkową kartę. Henryk bierze kartę z ręki i kładzie ją odkrytą na karcie z czarnym kwadratem. Jego karta przedstawia ramę okna. Henryk mówi:

– **W środku nocy rozległ się brzęk tłuczonej szyby!**

Po zagranie swojej karty Henryk od razu dobiera nową z talii snu. Helena zagrywa kartę z ręki na stos snu – jest na niej dom. Uśmiecha się i woła:

– **Zbite okno znajdowało się na ostatnim piętrze starego nawiedzonego domu!**

Helena również dobiera nową kartę z talii snu. Następnie Danuta zagrywa na stos snu kartę z wizerunkiem starszego mężczyzny i mówi:

– **Dom był nawiedzany przez mieszkającego samotnie starca.**

Ona też dobiera nową kartę snu i szybko kładzie drugą kartę na stos snu. Druga karta przedstawia okręt, więc Danuta dodaje:

– **Dawno temu starzec był marynarzem.**

Danuta dobiera kolejną kartę snu. Gracze zagrywają karty na stos snu i kontynuują opowieść, dopóki nie upłynie czas odmierzany klepsydrą.



FAZA 2. PRZYPOMINANIE

Gracze odrzucają wszystkie pozostałe karty z ręki. Weź 3 karty punktacji i połóż je na środku stołu.

Wszyscy wzięli udział w tworzeniu niezwykłego, szalonego i pokręconego snu – a teraz muszą przypomnieć sobie wszystko we właściwej kolejności!

Jeśli jesteś graczem, który jako ostatni zagrał kartę na stos snu, podnieś i odwróć cały stos (tak, aby pierwsza karta z fazy śnienia znalazła się zakryta na górze). Gdy trzymasz stos snu, jesteś aktywnym graczem.

Teraz spróbuj przypomnieć sobie pierwszą kartę ze stosu snu! Powiedz, co pamiętasz z początku historii, i odkryj wierzchnią kartę.

UWAGA! *Próbujesz przypomnieć sobie nie konkretną kartę snu, a wyjątkową historię, którą wspólnie stworzyliście!*

Jeśli przypomnisz sobie poprawnie dany fragment snu bez pomocy drużyny, połóż odkrytą kartę snu obok zielonej karty punktacji – Twoja drużyna zdobywa 2 punkty!

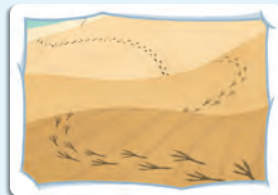


Jeśli potrzebujesz wsparcia, aby przypomnieć sobie kolejny fragment snu, poproś o pomoc! Inni gracze muszą podnieść rękę, jeśli chcą udzielić wskazówek dotyczących dalszego ciągu historii. Możesz poprosić o pomoc 1 gracza.

CHYBA ŚNISZ! – ZASADY GRY

Jeśli przypomnisz sobie poprawnie dany fragment snu z pomocą członka drużyny, połów odkrytą kartę snu obok żółtej karty punktacji – Twoja drużyna zdobywa 1 punkt!

UWAGA! Gdy próbujesz przypomnieć sobie kolejny fragment snu, a inny gracz sam z siebie udzieli Ci jakiegokolwiek wskazówki, nie możesz już położyć karty snu obok zielonej karty punktacji, nawet jeśli przypomnisz sobie samodzielnie dany fragment. Zaangażowanie w rozgrywkę jest super, ale wyrywanie się z podpowiedziami, choć nikt o nie nie prosił, już nie!



Jeśli nie przypomnisz sobie poprawnie danego fragmentu snu, z pomocą drużyny czy bez niej, połów odkrytą kartę snu obok czerwonej karty punktacji – Twoja drużyna traci 2 punkty!



Po położeniu karty snu obok odpowiedniej karty punktacji przekaz stos snu następnemu graczowi po lewej. Teraz to on jest aktywnym graczem i musi przypomnieć sobie kolejny fragment snu.

Gdy wszyscy gracze (z różnym powodem) spróbowali już odtworzyć sen z pamięci i wszystkie karty ze stosu snu są pogrupowane we właściwe kategorie, podliczcie punkty!



PUNKTACJA

Nadszedł czas, by sprawdzić, jak wyraziście są Wasze sny, drodzy śniący!

15 lub mniej punktów

Wasz człowiek ledwo uchyla powieki, a ulotny sen już odpływa w niepamięć. Cały dzień czuje się tak, jakby błądził we mgle. Niefajnie...

16–30 punktów

W pamięci Waszego człowieka zostało kilka wyraźnych obrazów, ale nie potrafi ich zebrać w spójną całość. Wielka szkoda!

31–45 punktów

Wyraźne wspomnienie rozmaitych scen ze snu wprawia Waszego człowieka w dobry nastrój na cały dzień. Dobra robota!

46–60 punktów

Co to był za sen! Żywe obrazy, niezwykła liczba szczegółów i zaskakujące zwroty akcji. Oto sen, którego Wasz człowiek nigdy nie zapomni!

61 lub więcej punktów

BRAWO! Oto sen doskonały, którego każdy pragnie; sen zdolny wpłynąć na przeznaczenie albo nawet na losy całego świata. Możecie być z niego dumni!



TWÓRCY GRY

Projekt gry

Julien Prothière i Alexandre Droit

Ilustracje

Valentina Moscon

Projekt graficzny

Mathieu Harlaut, Louise Combal
i Marc Brouillon

Zasady

Colin Young

Produkcja

Thiago Aranha, Thiago Gonçalves,
Guilherme Goulart, Isadora Leite,
Sergio Roma i Renato Sasdelli

Wydawca

David Preti

Tłumaczenie

Dagny Schaedler

Korekta i redakcja

zespół Rebel

ROZGRYWKA

FAZA 1. ŚNIENIE

Jeśli jesteś pierwszym graczem, dobierz wierzchnią kartę z talii i połóż ją odkrytą obok. Następnie zacznij opowiadać **sen**, nawiązując przy tym do obrazka na karcie, po czym obróć **klepsydrę**.

Dowolny gracz może w każdej chwili zagrać **kartę snu** z ręki i położyć ją odkrytą na wierzchu stosu snu, przedłużając tym samym opowieść. Po dołożeniu karty trzeba dobrać na rękę nową kartę z talii snu.

(Zawsze powinienś mieć 3 karty na ręce!)

UWAGA! *W grze nie ma narzuconej kolejności graczy!*

Po rozpoczęciu snu wszyscy gracze mogą dowolnie zagrywać karty na stos snu. Możesz zagrać kilka kart z rzędu (dobierając nową po każdym zagranium).

Faza śnienia się kończy, gdy przesypie się piasek w klepsydrze!

FAZA 2. PRZYPOMINANIE

Gracze odrzucają wszystkie pozostałe karty z ręki. Położ 3 karty punktacji na środku stołu.

Jeśli jesteś graczem, który jako ostatni zagrał kartę na stos snu, odwróć cały stos. Spróbuj przypomnieć sobie pierwszy fragment snu i odkryj wierzchnią kartę.

Jeśli przypomnisz go sobie poprawnie bez pomocy drużyny, połóż odkrytą kartę snu obok zielonej karty punktacji – **Twoja drużyna zdobywa 2 punkty!**

Jeśli przypomnisz go sobie poprawnie z pomocą drużyny, połóż odkrytą kartę snu obok żółtej karty punktacji – **Twoja drużyna zdobywa 1 punkt!**

Jeśli nie przypomnisz go sobie poprawnie, z pomocą drużyny albo bez niej, połóż odkrytą kartę snu obok czerwonej karty punktacji – **Twoja drużyna traci 2 punkty!**

Po położeniu karty snu obok odpowiedniej karty punktacji przekaz stos snu graczowi po lewej. Teraz to on musi przypomnieć sobie kolejny fragment snu.

PUNKTACJA

15 LUB MNIEJ PUNKTÓW

Wasz człowiek cały dzień czuje się tak, jakby błądził we mgle. Niefajnie...

16-30 PUNKTÓW

W pamięci Waszego człowieka zostało kilka wyraźnych obrazów, ale nie potrafi ich zebrać w spójną całość. Wielka szkoda!

31-45 PUNKTÓW

Wyraźne wspomnienie rozmaitych scen ze snu wprawia Waszego człowieka w dobry nastrój na cały dzień!

46-60 PUNKTÓW

Co to był za sen! Żywe obrazy, niezwykła liczba szczegółów i zaskakujące zwroty akcji. Oto sen, którego Wasz człowiek nigdy nie zapomni!

61 LUB WIĘCEJ PUNKTÓW

BRAWO! Oto sen doskonały, którego każdy pragnie; sen zdolny wpłynąć na przeznaczenie albo nawet na losy całego świata. Możecie być z niego dumni!