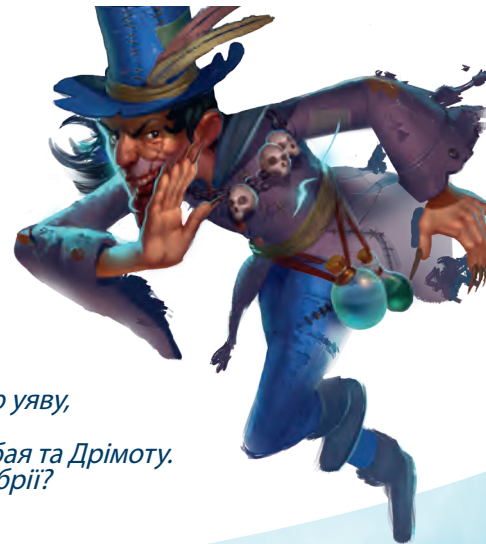




Кріс Дарсакліс

Країна Снів



Ніч розгорнула свої крила на безмежному небі і ти солодко задрімав.
 Це чудова нагода для духів сну приєднатись до твоїх пригод і надихнути твою уяву,
 розповідаючи добру казку або нічне жахіття.
 Прислухайся до голосів фей, що переливаються мов дзвіночки, проте остерігайся Бабая та Дрімота.
 Чи згадаєш ти свій сон, коли перший промінчик ранкового сонця засяє на обрії?

Огляд Гри

Країна Снів грається протягом серії раундів, кількість яких дорівнює кількості гравців. Кожен раунд поділений на 2 фази: Ніч та День. Кожен раунд, один гравець грає роль Сплячого, який повинен вгадати карти на основі підказок, наданих іншими гравцями (Феями, Бабаями та Дрімотами)

Завдання у грі

У кінці гри перемагає гравець з найбільшою кількістю балів.

Компоненти:

- 11 Карт ролей (5 Феї, 4 Бабая та 2 Дрімоти)
- 110 Карт снів (двосторонніх, кожна з чотирма словами)
- 104 Токени балів
- 1 Ліжко
- 1 Узголів'я
- 1 Ігрове поле
- 1 Маска сновидінь
- 1 Пісочний годинник (2 хвилини)
- 1 Правила гри



Підготовка до гри

1. Покладіть Ігрове поле у центр столу
2. Помістіть Ліжко у центр ігрового поля
3. Перемішайте карти Снів і помістіть їх у Ліжко.
Примітка: Перемішуючи Карти снів, хаотично перевертайте їх, щоб колода була повністю рандомізована.
4. Покладіть Узголів'я на Ліжко, щоб приховати слово, яке не буде використовуватись.
5. Помістіть Пісочний годинник та Токени балів в зоні досяжності всіх гравців.
6. Залежно від кількості гравців, візьміть відповідні Карты ролей, а ті що лишилися поверніть у коробку (вони не будуть використовуватись під час гри)

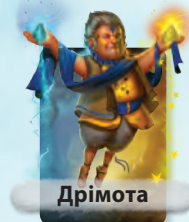
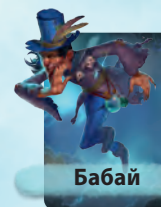
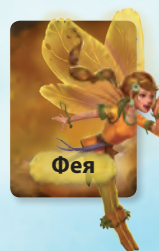


Кількість гравців	4	5	6	7	8	9	10
Феї	1	2	3	3	4	4	5
Бабаї	1	1	2	2	3	3	4
Дрімоти	2	2	1	2	1	2	1

7. Найстарший гравець стає **Сплячим** у першому раунді. Він бере Маску сплячого і кладе навпроти себе.

Ролі

- **Феї** повинні допомагати Сплячому вгадати **якнайбільше Карт снів**.
- **Бабай** повинен обманювати Сплячого, щоб той зробив помилкове припущення.
- **Дрімота** балансує між допомогою Феям і Бабаям, так, щоб Сплячий дав **однакову кількість вірних і невірних здогадок**.



Процес гри - Ніч

1 - Розподіліть Ролі

Сплячий перемишує Карти ролей і роздає по одній кожному гравцю, **окрім себе**. Кожен гравець дивиться у свою карту, не показуючи її іншим гравцям. Покладіть останню Карту ролей долілиць на стіл – вона не повинна бути розкрита до кінця раунду.

Потім, Сплячий одягає на себе Маску сновидінь. Покладіть верхню Карту снів вниз колоди, щоб відкрити наступну карту, яку Сплячий не бачив.

Коли усі будуть готові, переверніть Пісочний годинник.

2 - Сон

Починаючи з гравця, який знаходиться зліва від Сплячого, і **за напрямком годинникової стрілки**, кожен гравець дає **одне слово-підказку**, щоб описати слово на Карті снів. Залежно від своєї ролі, кожен гравець намагається або допомогти або заплутати Сплячого. Продовжуйте в такому дусі, доки Сплячий не зупинить вас, щоб назвати свою здогадку. **В результаті, можливо гравцям доведеться зробити більше одного ходу кожен раунд.**

Обмеження: В якості підказок, ви не можете вживати слово:

- **Яке є однокореневим до слова на Карті снів.**
Приклад: Ви не можете сказати «Принц», якщо слово «Принцеса».
- **Яке звучить подібно до слова на Карті снів.**
Приклад: Ви не можете сказати «Колона», якщо слово «Корона».
- **З іншої мови.**
Приклад: Ви не можете сказати «Ребёнок», якщо слово «Дитина».

В будь-який час Сплячий може зупинити раунд, щоб вгадати слово з Карті снів, або сказати «Пас», щоб пропустити Карту снів і перейти до наступної:

- Якщо Сплячий **вгадав**, покладіть Карту снів на **жовту** сторону Ігрового поля.
- Якщо Сплячий **не вгадав**, покладіть Карту снів на **блакитну** сторону Ігрового поля.
- Якщо Сплячий **спасував**, покладіть Карту снів на **блакитну** сторону Ігрового поля.



Потім гравці підсумовують раунд і продовжують далі з нової Карті снів.

Важливо: Сплячий не повинен знати чи його здогадки вірні чи ні, під час цієї фази. Гравці повинні бути обережними і не вказувати на це.

Коли 2 хвилини вичерпались, гравці повинні перестати давати підказки Сплячому. Однак, Сплячий може спробувати вгадати слово на останній Карті снів, яка увійшла в гру, без додаткових підказок. Це не обов'язково. Якщо Сплячий вирішить не робити цього, то поточна Карта снів залишиться зверху колоди, без жодного ефекту.

Роз'яснення:

- Якщо гравець не може придумати підказку для Сплячого, він може спасувати, просто сказавши «Пас».
- Якщо гравець витрачає більше 5 секунд на підказку, його черга автоматично пропускається.
- Якщо гравець дає підказку, яка суперечить обмеженням, покладіть поточну Карту снів навпроти цього гравця в якості штрафу. У кінці гри кожен штраф зменшує рахунок гравця на 1 бал. Продовжуйте гру відкривши нову Карту снів, але переконайтесь, що Сплячий знає, що Карта Снів змінилась.
- Кладучи Карту снів на будь-яку сторону Ігрового поля, переконайтесь, щоб кожне слово, яке загадувалось, було видимим.



Процес гри - День

1 - Переказ Сну

Перед тим як зняти Маску сну, Сплячий намагається пригадати усі слова, які на його думку він вгадав під час Ночі і переказує свій сон. Переказуючи сон, не обмежуйте свою уяву. Користуючись вашими здогадками, створіть неймовірну, дотепну, колоритну історію.

Приклад: «У моєму сні, я побачив ПІВНЯ що боровся проти ВАМПІРА за шматок соковитого ГАМБУРГЕРА, поки ПЕС грав на БАРАБАНАХ»


Під час того, як Сплячий переказує сон, інший гравець повинен послідовно розташувати Карти снів, які Сплячий використав у своєму сні, щоб допомогти під час підрахунку балів.


Коли Сплячий завершив переказувати свій сон, він знімає з себе Маску сновидінь.


Роз'яснення: Під час цього етапу, Сплячий не знає які з його здогадок були вірними, а які ні. Тим не менше, важливо, щоб Сплячий зміг пригадати якнайбільше своїх здогадок, щоб мати більше шансів нарахувати додаткові бали.

2 - Підрахунок балів


Гравці розкривають свої Карти ролей і підраховують бали наступним чином:


 **Кожна Фея** отримує **1 бал** за кожну Карту снів розташовану на **жовтій** стороні Ігрового поля (вірні здогадки).


 **Кожен Бабай** отримує **1 бал** за кожну Карту снів розташовану на **блакитній** стороні Ігрового поля (Невірні здогадки і пропущенні карти)

 **Сплячий** отримує **1 бал** за кожну Карту снів розташовану на жовтій стороні Ігрового поля (вірні здогадки). Сплячий також отримує **2 додаткових бали** якщо, під час переказу свого сну, він успішно пригадав усі Карти снів розташовані на **жовтій** стороні Ігрового поля.

Кожна Дрімота порівнює кількість Карт снів на кожній із сторін Ігрового поля:

=  Якщо на обох сторонах **кількість Карт снів однакова**, нараховується по **1 балу** за кожну карту на жовтій стороні плюс **2 додаткових бали**.
Приклад: Якщо на жовтій і блакитній стороні розташовано по 3 Карти снів, кожна Дрімота отримує 3 бали, а також 2 додаткових, що в результаті дорівнює 5 балів.

≠ 1  Якщо між жовтою і блакитною стороною **різниця в одну карту**, нараховується по **1 балу** за кожну карту на стороні з **більшою** кількістю карт.
Приклад: Якщо на жовтій стороні 2 Карти снів, а на блакитній 3, кожна Дрімота нараховує собі 3 бали.

≠ 2+  Якщо між жовтою і блакитною стороною **різниця в дві чи більше карт**, нараховується по **1 балу** за кожну карту на стороні з **меншою** кількістю карт.
Приклад: Якщо на жовтій стороні 4 Карти снів, а на блакитній 2, кожна Дрімота нараховує собі 2 бали.

Приклад Підрахунку: В цьому випадку, кожна Фея нараховує 3 бали, Сплячий нараховує 3 бали плюс 2 додаткових за успішне пригадування усіх вірних здогадок. Кожен Бабай нараховує 2 бали і кожна Дрімота нараховує 3 бали.



У кінці раунду, кожен гравець **бере Токени** балів у тій кількості, яка відповідає набраним ним балам і кладе їх навпроти себе.

3 – Кінець Раунду

Заберіть усі Карти снів з Ігрового поля, швидко перемішайте їх та покладіть під низ колоди.

Гравець, який знаходиться зліва від Сплячого стає новим Сплячим у наступному раунді. Він бере Маску сновидінь та усі Карти ролей, враховуючи і ту карту, яка була відкладена в сторону на початку попереднього раунду.

Тепер можна розпочати новий раунд.

Кінець Гри

Гра завершується, коли кожен гравець зіграв роль Сплячого. Усі гравці рахують набрані ними бали, не забуваючи відняти 1 бал за кожну штрафну карту, яка лежить навпроти них.

Гравець з найбільшою кількістю балів перемагає у грі.

У випадку нічиєї, перемагає гравець з меншою кількістю штрафних карт. Якщо все одно виходить нічия, то гравці розділяють перемогу.

Credits

«Бельгійці у сомбреро» висловлюють подяку Тангу Гребю та Ануку Мертенсу із Case Départ, Товариству Батьків Шкільного Центру Святого Варфоломія, Родині Провостів, Ерві Марлі, Бару Ван Аві, Флор'єні Шредер, Аугусту Фльору та Тімоті Ламбрі. Особливі думки линуть до Андре та Жана-Марі, сон продовжується...

Тепла подяка своїй родині за натхнення для своїх сновидінь від дизайнера гри. Також він дякує групі "To Keli" та Джону Відалісу за їх численне тестування гри. Томас присвячує цю гру Крістофу Дю (1974-2016).

A REPOS PRODUCTION game published by SOMBREROS PRODUCTION © SOMBREROS PRODUCTION (2017) • All rights reserved.
SOMBREROS PRODUCTION - Rue des comédiens, 22 - 1000 Brussels - Belgium +32 471 95 41 32 • www.rprod.com
The contents of this game can only be used for purposes of personal and private entertainment.

Game Designer: Chris Darsaklis

Development: "The Sombrero-wearing Belgians"

aka Cédric Caumont & Thomas Provoost

Art Direction: Alexis Vanmeerbeek • Graphics Design: Éric Azagury & Cédric Chevalier

Editorial Assistant: Théo Rivière • Production Manager: Guillaume Pilon

English Translation: Eric Harlaux • English Revisions: Eric Franklin & Thomas Gallecier



Gaël Lannurien



Cyrille Bertin



Nicolas Fructus



Vincent Dutrait



Frédéric Navez



Anne Heidsieck



Julien Delval



Jonathan Aucomte



Loïc Billiau



Cyril Nouvel



Éric Azagury



Sébastien Caiveau



Zong



Maëva Da Silva



Swal



Régis Torrès



Asterman Studio



Christine Deschamps



Ismael Pommaz



Miguel Coimbra