




ПРАВИЛА ИГРЫ

 2–6 игроков

 От 8 лет

 Партия 30 минут

ОБ ИГРЕ

Добро пожаловать в мир грёз! В этой командной игре вы увидите причудливые сюжеты и попробуете «поймать сон» — определить загаданный сюжет на ощупь.

В каждом раунде ведущий загадывает карту грёз, а затем раздаёт игрокам специально подобранные трогательные карты с рельефными картинками. Задача ведущего — без слов

навести игроков на загаданную карту грёз. Общая задача игроков — обсудить, что они нащупали на своих картах, и вместе выбрать карту грёз.

За верные ответы вы будете переворачивать жетоны ночи, за неправильные — сбрасывать их. Чтобы победить, наберите как можно больше перевёрнутых жетонов ночи к концу игры.

СОСТАВ:



84 трогательных карты с рельефными картинками



9 жетонов ночи



4 жетона выбора карт



Жетон ловца снов



87 карт грёз с необычными сюжетами

+ Правила игры, которые вы сейчас читаете

ПОДГОТОВКА

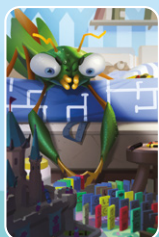
- 1 Выложите на столе 9 жетонов ночи звёздочками вниз.
- 2 В центре стола положите 4 жетона выбора карт. Обратите внимание, что все жетоны одинаковые с лицевой стороны, кроме одного — этот жетон будет обозначать загаданную карту грёз.
- 3 Перемешайте все карты грёз и положите их лицевой стороной вниз рядом с жетонами выбора.



- 4 Перемешайте все трогательные карты и положите колоду лицевой стороной вниз рядом с жетонами ночи.
- 5 Положите жетон ловца снов рядом с картами грёз. Выберите первого ведущего — пусть им будет тот, кто сегодня позже всех проснулся. Вы готовы играть.

ХОД ИГРЫ

- 1 В начале раунда ведущий берёт 4 карты грёз и 5 трогательных карт с верха соответствующих колод. Ведущий смотрит свои карты, никому их не показывая.



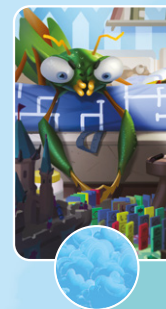
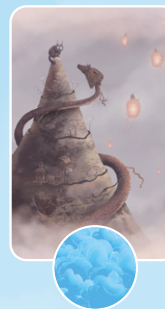
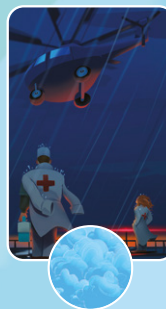
Карта грёз — это изображение необычного сна. Ведущий должен помочь угадать остальным игрокам загаданную карту, используя ассоциации с сюжетом, героями или узорами на карте.



Трогательные карты — это карты, которые будут щупать игроки. Рельефные изображения на этих картах должны служить ассоциацией или намёком на загаданный сюжет.

- 2 Ведущий выбирает, какую карту грёз он хочет загадать. **Совет:** выбирайте ту, которую вам будет легче загадать с помощью трогательных карт в своей руке.

Затем он кладёт на стол 4 карты грёз лицевой стороной вверх в случайном порядке, чтобы все игроки их увидели. После этого ведущий берёт жетоны выбора и раскладывает их лицевой стороной вниз, тайно отмечая жетоном со звёздочкой загаданную карту. На одной карте должен лежать один жетон.



- 3 Среди своих трогательных карт ведущий выбирает от 2 до 5 карт, которые наведут других игроков на загаданную карту. Он раздаёт эти карты лицевой стороной вниз игрокам — одному игроку одну карту. Ведущий сам решает, кому какую карту отдать.

- 4 Игроки ощупывают каждый свою карту, не переворачивая и не подсматривая её. Если у каждого игрока есть по одной карте от ведущего, то им нельзя обмениваться картами. Если кто-то из игроков остался без карт, другие могут передать ему одну карту ведущего. Один игрок может получить только одну карту за ход.
- 5 Без очереди игроки обсуждают, что они чувствуют на трогательных картах и какая карта грёз может быть загадана. Ведущий не может им подсказывать.
- 6 В ходе обсуждения игроки совещаются и выбирают одну карту грёз, которая, как им кажется, загадана. Любой из игроков берёт жетон ловца снов и кладёт его на эту карту грёз.
- 7 Ведущий переворачивает жетон под выбранной картой:



звёздочка — вы угадали карту ведущего! Переверните один из жетонов ночи звёздочкой вверх. Это был приятный сон, и вы стали ближе к победе!



туча — вы не угадали карту. Сбросьте один неперевернутый жетон ночи. Жетоны, лежащие звёздочкой вверх, сбрасывать нельзя. Увы, поймать сон не удалось, и этой ночью вам снились кошмары.

Теперь ведущим становится следующий по часовой стрелке. Сбросьте использованные трогательные карты и карты грёз.

Игра заканчивается, когда у вас не останется неперевернутых жетонов ночи.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДА

Проверьте, сколько у вас накопилось жетонов ночи со звёздочками:

1–3 жетона. Вам было сложно поймать сон. Попробуйте сыграть ещё раз, чтобы развить взаимопонимание и осязание.

4–6 жетонов. Вы хорошая команда! Не все сны получилось поймать, но продолжайте тренироваться — с каждым разом у вас будет получаться всё лучше.

7–9 жетонов. Блестящая победа! Вы умелые ловцы снов.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Михаил Розанов

Художники: Павел Кассин, Юлия Максимова, Вадим Полубояров, Семён Проскуряков

Развитие игры: Павел Ильин

Продюсер: Анна Давыдова

Дизайн и вёрстка: Ксения Таргулян

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Игру тестировали: Елена Ворноскова, Дана Кузнецова, Луиза Кретова, Матвей Чистяков

Издатель: ООО «Магеллан Производство»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Валентин Матюша

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Корректор: Ольга Португалова

Креативный директор: Николай Пегасов

Международное продвижение: Павел Сафонов и Мария Никольская

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

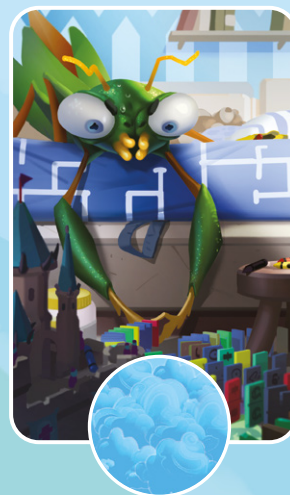
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2023 ООО «Магеллан Производство». Все права защищены.
Версия правил 1.0



ПРИМЕР ХОДА



Играют Алла, Боря, Вова и Галя. Боря — ведущий, он берёт 4 карты грёз и 5 трогательных карт. Ему кажется, что с его трогательными картами проще всего загадать медработников под дождём: одной картой он намекнёт на крест, другой на дождь.

Он раскладывает карты грёз и жетоны, тайно отмечая загаданную карту. Затем Боря раздаёт трогательные карты — одну Алле, другую Вове. Алла и Вова описывают, что они чувствуют на своих картах.

— У меня квадрат, но внутри что-то есть, линии, похоже на окно, — говорит Вова.

— Это может быть намёк на дверь или на детали конструктора у богомола, — предполагает Галя, разглядывая картинки.

— У меня что-то продолговатое или круглое, не могу разобрать, — говорит Алла.

— Звучит как что-то похожее на гору или холм, — рассуждает Галя.

Затем Вова даёт свою карту Гале, так как Гале не досталось карт и Вова не вполне уверен в своей догадке. Галя говорит:

— Да, мне тоже кажется, что это окно. Но на картинках нет окон. Может, крест внутри квадрата — это намёк на медицинский крест?

— Тогда на моей карте может быть капля, а не гора! — догадывается Алла.

Игроки обсуждают, какая карта грёз может быть загадана: вряд ли это карта с инь-ян, ничто на неё не указывает. Карта с горой подходит, но там нет ни окна, ни креста. Наиболее вероятной игрокам кажется последняя карта грёз — с медработниками под дождём. Они кладут на неё жетон ловца снов.

Боря переворачивает жетон выбора над этой картой: на нём звёздочка! Ребята угадали, и они переворачивают жетон ночи звёздочкой вверх.

