Пока я сплю

Правила игры

Настала ночь, и вы мирно засыпаете. Самое время духам снов посетить вас и навеять яркие сновидения! Но что они для вас подготовят: сон вашей мечты или жуткий кошмар?
Прислушивайтесь к голосам добрых Фей, но остерегайтесь злых Бук и непостоянных Песочных человечков. Когда первые лучи солнца коснутся земли, сможете ли вы вспомнить свой сон?

Об игре

В игре будет столько раундов, сколько участвует игроков. Каждый раунд разделён на 2 фазы: ночь и день.

Ночью один игрок (Спящий) пытается угадать элементы на картах, основываясь на подсказках, которые дают ему другие игроки.

Днём происходит подсчёт очков:

- Феи и Спящий получают очки за правильные догадки Спящего.
- Буки получают очки за неправильные догадки Спящего.
- Песочные человечки получают очки за баланс правильных и неправильных догадок Спящего.

Компоненты

- 1 карт духов снов (5 Фей, 4 Буки и 2 Песочных человечка);
- 110 двусторонних карт снов (по 4 элемента на каждой карте);
- 104 жетона победных очков;
- кровать;
- изголовье;
- игровое поле;
- маска для сна;
- песочные часы (2 минуты);
- правила игры.

Цель игры

Набрать больше всех очков к концу последнего раунда.

Подготовка к игре

1. Положите игровое поле в центр стола.
2. Поставьте кровать в центре игрового поля.
3. Карты снов двусторонние, и на каждой стороне по 2 элемента, поэтому перед игрой тщательно перемешайте все карты, поворачивая и переворачивая их, а затем положите их в кровать. Изголовье установите так, чтобы оно закрывало один из элементов на карте. Закрытые изголовьем элементы не будут использоваться в игре.
4. Песочные часы и жетоны победных очков расположите неподалёку.
5. В зависимости от числа участников возьмите соответствующее количество карт духов снов:

Количество игроков	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
Феи	1	2	3	3	4	4	5
Буки	1	1	2	2	3	3	4
Песочные человечки	2	2	1	2	1	2	1

Оставшиеся карты духов снов уберите в коробку.

1. Старший игрок становится Спящим в первом раунде. Он берёт маску для сна и кладёт её перед собой.

Ход игры

Ночь

1. Распределение ролей

Спящий перемешивает карты духов снов и раздаёт остальным игрокам по одной карте рубашкой вверх. Каждый игрок смотрит, какая роль выпала ему в этом раунде, не показывая эту карту остальным игрокам. Оставшаяся после раздачи карта кладётся взакрытую в центр стола.

Затем Спящий надевает на глаза маску для сна. Один из игроков берёт верхнюю карту снов, поворачивает или переворачивает её, а затем кладёт её под низ стопки. Теперь все игроки, кроме Спящего, видят новый элемент.

Переверните песочные часы: пока не истечёт время, Спящий будет пытаться угадывать элементы на картах снов по подсказкам остальных игроков.

2. Сон

Начиная с игрока слева от Спящего и далее по часовой стрелке, каждый игрок даёт Спящему подсказку из **одного** слова. Игроки по очереди дают подсказки до тех пор, пока Спящий не озвучит догадку. Вполне возможно, для этого ему потребуется не один раунд подсказок от игроков.

Важно! В качестве подсказок нельзя использовать однокоренные или созвучные с элементом слова, а также нельзя переводить слово, обозначающее элемент, на иностранные языки.

В любой момент Спящий может прервать цепочку подсказок, чтобы высказать одну (и только одну!) догадку.

- Если Спящий назвал **неправильное** слово, игроки кладут карту на **голубую** сторону игрового поля.

- Если Спящий **угадал** элемент, игроки кладут карту на **жёлтую** сторону игрового поля.

Важно! Спящий не должен знать, была его догадка правильной или нет. Откладывать карты нужно молча!

Затем игроки продолжают по кругу давать подсказки Спящему насчёт нового элемента на открывшейся карте.

Когда время истекло, Спящий может озвучить догадку в последний раз (если хочет). Если он решает ничего не говорить, карта остаётся в кровати.

Частные случаи:

- Если Спящий сбит с толку и у него совершенно нет идей, он может пропустить карту, сказав: «Следующая». Игроки выкладывают эту карту на голубую сторону игрового поля и начинают давать ему подсказки насчёт элемента на следующей карте.

- Если игрок не может подобрать подсказку, он может пропустить свою очередь, сказав: «Пас».

- Если игрок думает дольше 5 секунд над подсказкой, его ход автоматически пропускается.

- Если игрок даёт неправильную подсказку (использует однокоренное, созвучное слово или перевод), он забирает текущую карту снов и выкладывает её перед собой в качестве штрафного очка. Она уменьшит сумму победных очков этого игрока на 1 при подсчёте очков в конце игры. Скажите Спящему о том, что вы заменили карту, и, начиная с игрока слева от получившего штраф, давайте подсказки насчёт нового элемента.

- Выкладывайте карты на игровое поле так, чтобы игрокам были **видны все слова, обозначающие элементы**, которые Спящий отгадывал в этом раунде.

День

1. Рассказ сна

Прежде чем снять маску для сна, Спящий вспоминает свой сон: он пытается составить историю и упомянуть в ней все элементы, которые он называл ночью. Смело фантазируйте, используйте драматические повороты, это ведь сон: сумасбродный, смешной, причудливый...

Пример: *Пример: «В моём сне я видел ПЕТУХА, который отчаянно сражался с ВАМПИРОМ за ГАМБУРГЕР, пока СОБАКА самозабвенно играла на БАРАБАНАХ».*

Когда Спящий упоминает элементы во время своего рассказа, остальные игроки поворачивают соответствующие карты на игровом поле, чтобы потом было проще подсчитывать очки.

Когда Спящий закончил рассказ своего сна, он снимает маску для сна.

2. Подсчёт очков

Игроки открывают свои карты духов снов и подсчитывают очки следующим образом:

Феи получают по 1 очку за каждую карту снов на **жёлтой** стороне игрового поля (за правильные ответы Спящего).

Буки получают по 1 очку за каждую карту снов на **голубой** стороне игрового поля (за неправильные или пропущенные ответы Спящего).

Спящий получает по 1 очку за каждую карту снов на **жёлтой** стороне игрового поля. Он также получает дополнительные 2 очка, если упомянул все элементы на **жёлтой** стороне игрового поля в своём рассказе.

Песочным человечкам очки присваиваются в зависимости от соотношения количества карт на сторонах игрового поля:

* если число карт на сторонах одинаковое, **Песочные человечки** получают по 1 очку за каждую карту на **жёлтой** стороне, плюс 2 дополнительных очка.
* если между сторонами разница в 1 карту, они получают столько очков, сколько карт на той стороне, где карт больше.
* если между сторонами разница в 2 и больше карты, они получают столько очков, сколько карт на той стороне, где карт меньше.

Полина и Юля были Феями, они получают по 3 очка. Андрей был Спящим в этом раунде, он получает 5 очков, потому что в своём рассказе упомянул все угаданные элементы (3 + 2 = 5). Алёна и Кирилл — Буки, они получают по 2 очка. Никита был Песочным человечком и заработал 3 очка.

3. Конец раунда

Уберите все карты снов с игрового поля под низ стопки (лучше поверните или переверните эти карты, чтобы в следующий раз вам попались другие элементы).

Игрок слева от Спящего становится новым Спящим. Он берёт маску для сна и собирает все карты духов снов, включая ту, которая лежала в центре стола.

Конец игры

Игра заканчивается, когда каждый игрок побыл Спящим. После этого игроки подсчитывают заработанные очки (не забудьте вычесть по 1 очку за каждую штрафную карту, если вы получали их в ходе игры).

Игрок, набравший наибольшее число победных очков, объявляется победителем. В случае ничьей побеждает игрок с наименьшим числом штрафных карт. Если и тут сохраняется равенство, то игроки разделяют победу.

The "Sombrero-wearing Belgians" would like to thank Tanguy Greban and Anouk Mertens from Case Départ, the Association des Parents du Centre Scolaire Saint-Barthélémy, Hervé Marly, Bart Van Haver, Floriane Schroeder, Auguste Flores, and Timothée Lambry.
The author would like to thank his family for inspiring his dreams. He would also like to thank the "To Keli" group and John Vidalis for their many test games.
Thomas would like to dedicate this game to Christophe Dieu (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.
Author: **Chris Darsaklis**
Development: **"The Sombrero-wearing Belgians" aka Cédrick Caumont & Thomas Provoost**
Art Direction: **Alexis Vanmeerbeeck** • Layout: **Éric Azagury, Cédric Chevalier**
Editorial Assistant: **Théo Rivière** • Production Manager: **Guillaume Pilon**
English Translation: **Eric Harlaux** • English Revision: **Eric Franklin & Thomas Gallecier**

Перевод на русский язык: Юлия Клокова, ООО «Игровед» ©
Вёрстка Kariotip. Для личного, некоммерческого исспользования.