

PLUSZOWYCH SNÓW

Cel gry

Bądź pierwszym graczem, który zapełni swoją planszę 12 żetonami snów!

W swojej turze musisz wybrać płytkę pluszaka, która całkowicie zakryje leżący na środku stołu koszmar. Jeśli Ci się uda, przegonisz go i zdobędziesz żeton snów!

Pluszowa historia

Koszmary to nic fajnego! Na szczęście masz przy sobie pluszowego obrońcę, który zamieni złe sny w piękne bajki!

Zawartość i przygotowanie

- * **4 plansze** – rozdajcie po 1 każdemu z Was.
- * **54 żetony snów** – włóżcie je do woreczka w kształcie poduszki.
- * **1 woreczek** – połóżcie go przed pierwszym graczem (najmłodsze z Was).
- * **8 okrągłych płytek pluszaków** – połóżcie je w okręgu na środku stołu.
- * **30 kart koszmarów** (ale nie aż takich strasznych) – potasujcie karty, stwórzcie z nich zakryty stos i umieśćcie w pobliżu. Odkryjcie kartę z wierzchu stosu i połóżcie wewnątrz okręgu utworzonego przez płytki pluszaków tak, aby wszyscy ją widzieli.

Teraz możecie rozpocząć grę!



Przykład przygotowania gry dla 4 graczy.

- » **Od 2 do 4 śniących graczy**
- » **Od 4 lat wzwyż**
- » **15-minutowa drzemka**

POZNAJCIE KOSMICZNĄ KRASULĘ!

Kosmiczna Krasula będzie u Waszego boku, gdy będziecie czytać instrukcję. Przekaze Wam kilka wskazówek i porad, abyście mogli w pełni cieszyć się grą!



Opis rundy

1. Po umieszczeniu karty koszmaru na środku stołu każde z Was wybiera w swojej turze płytkę pluszaka, która całkowicie zakryje koszmar na karcie.

Gdy pierwszy gracz wybierze pluszaka, umieszcza płytkę na swojej planszy. Następnie pluszaka wybiera osoba siedząca po jego lewej stronie i tak dalej. Gdy wszyscy wybierzeć swoje pluszaki, przejdźcie do następnego kroku.

WSKAZÓWKA KOSMICZNEJ KRASULI

Ważne! Podczas tego kroku musicie położyć wybrane płytki bezpośrednio na środku swoich plansz, a nie na karcie koszmaru.



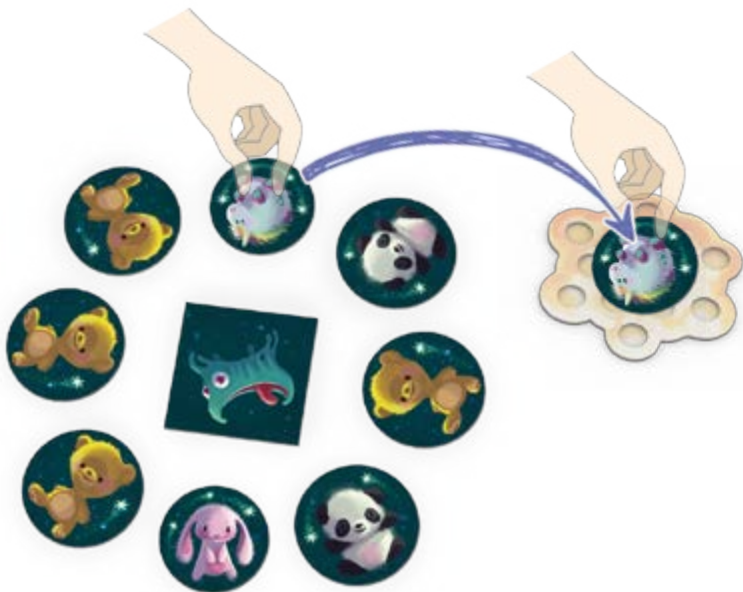
2. Zaczynając od pierwszego gracza i w kolejności rozgrywania rundy, **każde z Was po kolei umieszcza wybraną przez siebie płytkę pluszaka na karcie koszmaru.** Możesz przesuwając pluszaka tak długo, aż umieścisz go w najlepszy możliwy sposób na koszmarze.

Są 2 możliwe wyniki:

X ALBO **✓**



1. Wybierz płytkę pluszaka i umieść na swojej planszy.



2. Sprawdź, czy wybrana płytkę całkowicie zakrywa koszmar.





Jeśli płytką pluszaka **nie zakrywa całkowicie koszmaru** (spod płytki wystają fragmenty obrazka), nie otrzymujesz żetonów snów. Tym razem koszmar był silniejszy od pluszaka. Następnym razem na pewno Ci się uda!



Jeśli płytką pluszaka **całkowicie zakrywa koszmar**, zły sen znika.

Twój pluszak pokonał koszmar!

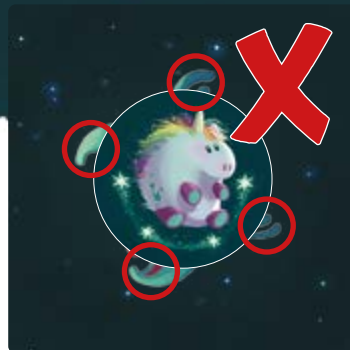
Wylosuj tyle żetonów snów z woreczka w kształcie poduszki, ile gwiazdek widzisz na swojej płytce pluszaka, który pokonał koszmar. Im mniejszy pluszak, tym więcej żetonów snów możesz zdobyć! Wylosowane żetony umieść na dostępnych polach na swojej planszy.

WSKAZÓWKA KOSMICZNEJ KRASULI

Gdy wylosujecie żetony, każde z Was może opisać swój sen na podstawie widocznych na nich obrazków.

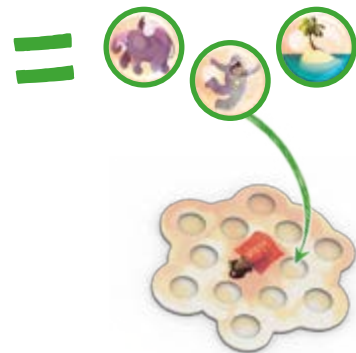


3. Gdy skończycie krok **2.**, odłóżcie kartę koszmaru do pudełka z grą, a płytki pluszaków ponownie umieśćcie w okręgu. Osoba po lewej stronie pierwszego gracza odwraca kolejną kartę koszmaru, aby rozpocząć nową rundę. Teraz pierwszym graczem zostaje osoba siedząca po lewej stronie dotychczasowego pierwszego gracza – przekażcie jej woreczek z żetonami.




Jeśli spod płytki pluszaka wystają fragmenty koszmaru, nie udało Ci się go pokonać.

Głowa do góry, następnym razem pójdzie Ci lepiej!



Płytką pluszaka z różowym króliczkiem całkowicie zakrywa koszmar. Udało Ci się go pokonać!

Nad króliczkiem znajdują się **3** gwiazdki , więc losujesz **3** żetony snów z woreczka. Połóż je na wolnych polach na swojej planszy.

Koniec gry

Jeśli na koniec kroku **2.** plansza 1 albo więcej osób zostanie zapełniona 12 żetonami snów, **gra kończy się zwycięstwem!** Remisy między zwycięzcami możecie rozstrzygnąć na podstawie całkowitej liczby zdobytych żetonów snów (która może przekroczyć liczbę dostępnych miejsc na planszy).



Wariant kooperacyjny „Karaluchy pod poduchy!”

Od 3 lat wzwyż. Ten wariant możecie rozgrywać w pojedynkę albo we **współpracy** z innymi graczami. Umieściecie 8 płytek pluszaków w okręgu (zob. przykład obok). Następnie posortujcie karty koszmarów według wielkości księżyca na rewersach. **Im pełniejszy księżyc, tym wyższy poziom trudności.** Wybierzcie poziom trudności i odpowiedni stos kart. Pozostałe karty i inne elementy (plansze, żetony snów i woreczek) nie będą używane podczas tej gry.

Pierwszy (najmłodszy) gracz odkrywa kartę koszmaru z wierzchu stosu i umieszcza wewnątrz okręgu utworzonego przez płytki pluszaków. Następnie wybiera pluszaka, który całkowicie zakryje koszmar. Wskazuje 1 z pluszaków, przedstawiając swoją propozycję pozostałym graczom. Wszyscy dyskutują, aby ustalić, który pluszak będzie najbardziej pasować. Po dokonaniu wyboru umieściecie płytkę pluszaka na karcie koszmaru:

– Jeśli płytkę pluszaka **całkowicie zakrywa koszmar**, zły sen zostaje pokonany. Odstóćcie płytkę pluszaka i kartę koszmaru na bok i kontynuujcie grę. Kolejny gracz (po lewej stronie) odkrywa nową kartę koszmaru.

– Jeśli płytkę pluszaka **nie zakrywa całkowicie koszmaru**, przegrywacie i gra się kończy. Jeśli na koniec ósmej rundy wszystkie koszmary zostały pokonane, wygrywacie!



Bardzo łatwe!



Łatwe!



Trochę trudniejsze!



Trudne!



Wariant „Niespokojna noc”

Od 6 lat wzwyż. Ten wariant rozgrywacie w taki sam sposób jak wariant podstawowy z 1 różnicą – gdy pierwszy gracz odkrywa kartę koszmaru, **wszyscy w tym samym czasie musicie jak najszybciej chwycić płytkę pluszaka** i umieścić na swojej planszy. Gdy wybierzeć pluszaki, rozstrzygnijcie wynik (krok **2.**) jak w wariacie podstawowym.

PODZIĘKOWANIA OD KOSMICZNEJ KRASULI

Kosmiczna Krasula jest wdzięczna wszystkim Ziemianom, którzy testowali tę grę! Jeszcze raz dziękuję!

Tłumaczenie: Marek Antoniak 'x' Redakcja: zespół Rebel

© 2019 JD Éditions / Space Cow. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Dowiedz się więcej o Space Cow na:

