Senne Stworzenia

W twoich snach mieszkają najróżniejsi mieszkańcy, którzy najczęściej pozostają w ukryciu. Możesz się na nich natknąć gdy skrywają się za zakrętem ścieżki w każdym momencie. Z pewnością zaskoczą cię tym, że nie potrzebują wiele, by stać się twoimi towarzyszami.



Sprytne, figlarne i przede wszystkim różne od siebie, Senne Stworzenia chętnie podążą za tobą i ci pomogą w zamian za niewielką opłatę. Czy zechcesz, by ci towarzyszyły?

Zawartość pudełka



25 Sennych Stworzeń:

5 Delfinów
5 Lisów
5 Sów
5 Królików
5 Wiewiórek



1 plansza Kręgu Przysług

Pięć rodzajów Sennych Stworzeń znajdujących się na tej planszy, pokazują wartość ich Przysług. W każdej rundzie, w której zostały one wykorzystane, będą się przemieszczać, a więc wartości ulegną zmianie.



4 żetony Wabików

Na każdym żetonie znajduje się dolne pole (z ramką) oraz 4 górne pola służące do wabienia Sennych Stworzeń.

Jedynie Okruchy umieszczone w dolnym polu powrócą do twoich Dłoni, pozostałe cztery zostaną odrzucone. Każdy Okruch znajdujący się na tym żetonie musi być innego rodzaju.



2 Żetony Sennych Marzeń



12 żetonów Przysług

Służą do pokazywania wartości Przysług na Kręgu Przysług.

Przebieg gry

Przygotowanie gry

Dodaj poszczególne kroki do standardowego przygotowania gry:

- Podczas kroku 5), wmieszaj żetony Sennych Marzeń z tego dodatku do pozostałych z gry podstawowej.
- Połóż planszę Kręgu Przysług obok planszy Krainy Snów. Umieść na niej po 1 znaczniku Sennego Stworzenia każdego rodzaju obok przedstawiającej go ilustracji. Następnie z pozostałych znaczników stwórz zasoby ogólne.
- Połóż po jednym losowo wybranym odkrytym (cyfrą ku górze) żetonie Przysługi zgodnie z ikoną na jego odwrocie: duży okrąg na zewnątrz, mały okrąg wewnątrz. Pozostałe 2 żetony odłóż do pudełka.



- Na koniec, każdy bierze jeden żeton Wabika i umieszcza go obok swojej planszy Pracowni.

Wabienie Sennych Stworzeń

Możesz zwabić Senne Stworzenie w dowolnym momencie swojej tury, stosując się do poniższych zasad:

- Weź z Dłoni Okruch w kolorze Sennego Stworzenia, które chcesz zwabić i połóż na jednym z wolnych pól na swoim żetonie Wabika.
- Przesuń po 1 dodatkowym Okruchu z Dłoni na żeton Wabika za każde Senne Stworzenie znajdujące się już w twojej Pracowni Snów.
  Pamiętaj, że możesz posiadać po jednym Okruchu danego koloru na żetonie Wabika..
- Weź z zasobów ogólnych Senne Stworzenie, które właśnie zwabiłeś i umieść w swojej Pracowni Snów na Okruchu na którym nic się nie znajduje.
  W twojej Pracowni Snów może znajdować się tylko jedno Stworzenie danego rodzaju.
- Skorzystaj z Przywileju zwabionego Stworzenia, zgodnie z jego wartością na planszy Kręgu Przywilejów *(więcej w następnej sekcji)*.



By zwabić Wiewiórkę, położyłeś najpierw zielony Okruch na żetonie Wabika. Nie płaciłeś dodatkowych Okruchów, ponieważ było to twoje pierwsze Stworzenie w twojej Pracowni. Teraz, kiedy chcesz zwabić Lisa, kładziesz najpierw brązowy Okruch na żetonie Wabika oraz drugi szary Okruch (za Wiewiórkę). Tylko zielony Okruch powróci na początku kolejnej Rundy do twoich dłoni. Reszta wróci do woreczka.

Wabienie Sennych Stworzeń

Każdy rodzaj Sennych Stworzeń wyświadcza inną przysługę. Korzystasz z niej w momencie zwabienia Stworzenia do swojej Pracowni. Dodatkowo, możesz z niego skorzystać raz na rundę, kładąc 1 Okruch w kolorze danego Stworzenia na swoim żetonie Wabika.

Pamiętaj, że nigdy nie możesz mieć więcej niż jednego Okrucha jednego koloru na swoim żetonie Wabika.

Poniżej znajdziesz opisy Przysług, które wyświadczają Senne Stworzenia. X w opisie Przysługi oznacza aktualną wartość żetonu Przysługi znajdującą się na planszy Kręgu Przysług.



Sowa

Wylosuj **X Okruchów** z woreczka i umieść w swojej Pracowni Snów. Obowiązują standardowe zasady umieszczania Okruchów.



Wiewiórka

Zbierz **X Okruchów** z Zakątka, w którym znajduje się twój Podróżnik i umieść je w swoich Dłoniach. Obowiązują standardowe zasady zbierania Okruchów.



Delfin

Weź Okruch z d**owolnej swojej karty Sennego Krajobrazu** z powrotem do swoich Dłoni i otrzymaj X punktów Drzemki. Ponownie możesz użyć tej karty.



Lis

Weź Okruch **znajdujący się na karcie Sennego Krajobrazu innego gracza** i umieść w swoich Dłoniach. Gracz ten w zamian otrzymuje X punktów Drzemki. Dodatkowo może też ponownie użyć swojej karty Sennego Krajobrazu.



Królik

Otrzymaj X punktów ruchu do **poruszania twojego Marzyciela i/lub twoich Stworzeń** w twojej Pracowni. Obowiązują standardowe zasady ruchu, więc możesz poruszyć elementem przez drzewo lub inny element znajdujący się na wierzchu Okrucha, ale nigdy nie możesz zatrzymać się na nim. Zignoruj dodatkowe zasady Okruchów, kiedy Stworzenia się przez nie poruszają albo zatrzymują na nich.

Możesz używać białych Okruchów aby poruszyć dowolne Stworzenie w twojej Pracowni Snów, tak jak Marzyciela.

Punktacja końcowa

Na koniec gry, każde Senne Stworzenie znajdujące się w twojej Pracowni Snów liczy się jako Okruch tego samego koloru. Ponadto nie zakrywa Okrucha, na którym się znajduje.

Senne Stworzenia a karty



Właśnie skończyłeś ten krajobraz. W twojej Pracowni na przedstawionym krajobrazie znajduje się Lis oraz Wiewiórka. Otrzymujesz 9 punktów za kartę oraz +1 za każde Stworzenie, czyli w sumie 11 punktów.

Senne Stworzenia sprawią, że sny staną się jeszcze przyjemniejsze.

Kiedy otrzymujesz punkty za **dowolny typ karty**, dodaj również tyle punktów, ile Sennych Stworzeń znajduje się na Sennym Krajobrazie z karty w twojej Pracowni.

Zasypianie

Przed krokiem C) Odzyskiwanie okruchów, podążaj za tymi krokami:

- Porusz każdym Sennym Stworzeniem na planszy Kręgu Przysług o jedno pole zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara za każdy Okruch w kolorze danego Stworzenia znajdujący się na żetonach Wabików wszystkich graczy.
- Każdy bierze do Dłoni Okruch znajdujący się w dolnej części jego żetonu Wabika.
- Zwróć wszystkie pozostałe Okruchy z żetonów Wabików do worka.

Na żetonach Wabików wszystkich graczy znajdują się 2 niebieskie Okruchy, 1 zielony i 1 szary. Dzięki temu Delfin przesunie się o 2 pola, a Sowa i Wiewiórka o 1.

Zauważ, że dzięki temu Lis i Wiewiórka dzielą to samo pole.



Senne Marzenia



Najwięcej ukończonych kart Sennych Krajobrazów pierwszego poziomu.



Najwięcej Sennych Stworzeń wkoło twojego Marzyciela

Projekt gry i rozwój: Pierre Steenebruggen
Ilustracje: David Ausloos
Kierownictwo artystyczne: Pierre Steenebruggen
Projekt graficzny: David Ausloos, Pierre Steenebruggen, & Benjamin Treilhou
Redakcja: Pierre Steenebruggen
Tłumaczenie: Agata Syc
Korekta: Monika Syc, Marta Syc

sylex
WELL CUT GAMES