

Podstawowy wariant gry

Elementy gry

Wszystkie karty w grze dzielą się na cztery rodzaje:

Karty Drzwi...

to podstawowe elementy twojej wyprawy. Zdobycie wszystkich ośmiu kart Drzwi jest warunkiem zwycięstwa. W grze dostępne są po dwie karty Drzwi w każdym kolorze (czerwone, niebieskie, zielone i brązowe).

Karty Labiryntu...

przedstawiają różne magiczne miejsca, które będziesz odwiedzać. To właśnie te karty będziesz trzymać w ręce. W trakcie gry będziesz je zagrywać lub odrzucać. W podstawowym wariantcie gry wykorzystujesz tylko jeden rodzaj kart Labiryntu: Komnaty. W grze dostępne są Komnaty w czterech kolorach (czerwone, niebieskie, zielone i brązowe) oznaczone symbolami: Księżyc, Słońce oraz Klucz.

Karty Snu...

przedstawiają istoty nawiedzające korytarze labiryntu. Gdy pociągniesz taką kartę natychmiast przeprowadź związane z nią działanie, a następnie odrzuć ją. W podstawowym wariantcie gry będziesz wykorzystywać tylko jeden rodzaj kart Snu: Koszmar.

Karty Relikwii

Relikwie reprezentują bardzo potężne przedmioty, dostępne w grze od samego początku – na dobre lub na złe! Nie wykorzystuj tych kart w podstawowym wariantcie gry. Dołączysz je do talii grając z rozszerzeniami.

Dostępnych jest kilka mini rozszerzeń, które można ze sobą łączyć. Aż trzy spośród tych nich dołączyliśmy do pudełka! Gdy już dobrze opanujesz grę w wariantcie podstawowym, możesz spróbować swoich sił grając w warianty rozszerzone: każde z osobna lub łącząc je w dowolnych kombinacjach.

Podstawowy wariant gry: Drzwi do krainy snów

Wykorzystywane elementy: 76 kart

-8 kart Drzwi: 2 czerwone (obserwatorium), 2 niebieskie (akwarium), 2 zielone (ogród), 2 brązowe (biblioteka).
-58 kart Labiryntu: 16 czerwonych Komnat (obserwatorium), 15 niebieskich Komnat (akwarium), 14 zielonych Komnat (ogród), 13 brązowych Komnat (biblioteka).
-10 kart Snu: 10 Koszmarów.

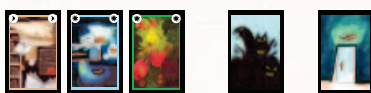
Zasady gry dla wariantu jednoosobowego

A. Przygotowanie gry

Potasuj wszystkie 76 kart, uformuj w stos i pociągnij pierwszych 5 kart. Jeśli wśród nich znajdują się karty Drzwi lub Snu odłóż je na bok tworząc z nich stos Otchłani. Następnie dociągnij w ich miejsce nowe karty. Powtarzaj tę czynność tak długo, aż będziesz mieć 5 kart Labiryntu w ręce. Następnie odłóż karty stosu Otchłani na stos kart do dociągania i potasuj go.

Stos Otchłani

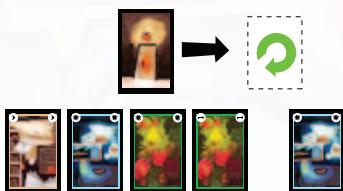
Przeprowadzanie niektórych czynności w trakcie gry może wiązać się z koniecznością zwrócenia niektórych kart do stosu do dociągania. W takiej sytuacji odłóż te karty na chwilę na specjalny stos kart Otchłani (karty wyłączone chwilowo z gry). Na koniec każdej rundy odłóż wszystkie karty ze stosu Otchłani na stos kart do dociągania, po czym potasuj go.



Przykład: gracz ciągnie 5 kart (3 karty Labiryntu, 1 karta Snu oraz 1 karta Drzwi).



Odkłada na bok kartę Snu oraz kartę Drzwi (do stosu Otchłani). Następnie ciągnie w ich miejsce dwie nowe karty (1 karta Labiryntu i jeszcze jedna karta Drzwi).



Odkłada kartę Drzwi na bok i ciągnie w jej miejsce kolejną kartę (karta Labiryntu). W tej chwili gracz ma 5 kart labiryntu w ręce, więc odkłada karty ze stosu Otchłani (łącznie 3 odłożone karty) na stos do dociągania i tasuje go.

B. Przebieg rundy

Runda podzielona jest na trzy fazy:

1. **Zagraj albo odrzuć**
2. **Pociągnij**
3. **Potasuj**

1°) Zagraj

Rozpocznij (jeśli jest to pierwsza runda gry) lub kontynuuj (od drugiej do ostatniej rundy) układanie na stole rzędu kart reprezentującego część Labiryntu, który odkrywasz. Wybierz **jedną** kartę z ręki i połóż ją odkrytą przed sobą na stole. Karty układaj w ten sposób, aby poprzednio ułożone karty pozostawały wciąż częściowo widoczne.

Złota zasada układania: nowozagrywana karta nie może mieć żadnego symbolu wspólnego z kartą zagrana bezpośrednio przed nią. Pamiętaj, że na kartach są 3 symbole: Słońce, Księżyc oraz Klucz.

Odnajdywanie Drzwi

Jeśli karta, którą właśnie zagrałeś, jest trzecią z kolei w tym samym kolorze, otrzymujesz kartę Drzwi w tym kolorze. W tym celu wyszukaj odpowiednią kartę w stosie do dociągania, umieść ją odkrytą na stole przed sobą i potasuj stos.

1°) albo odrzuć

Wybierz kartę z ręki i odłóż ją na stos kart odrzuconych. Jeśli jest to karta Księżyc lub Słońce, przejdź do fazy 2°) **Pociągnij**. Jeśli odrzuconą kartą jest Klucz, wykonaj akcję. **Proroczy sen:** Weź pierwszych 5 kart z wierzchu stosu do dociągania. Przejrzyj je i odrzuć jedną z nich (obowiązkowo!), a następnie połóż 4 pozostałe karty w dowolnie wybranej kolejności z powrotem na wierzchu stosu do dociągania. Następnie przejdź do fazy 2°) **Pociągnij**.



Gracz zagrał właśnie swoją trzecią zieloną kartę (pod rząd). Może więc teraz przeszu-kać stos i zabrać z niego zieloną kartę Drzwi.



Gracz właśnie zagrał trzecią brązową kartę, ale pomiędzy brązowymi kartami znajduje się zielona karta. W tym przypadku gracz nie może wyszukać i zabrać brązowej karty Drzwi.

2°) Pociągnij

Jeśli nie masz pięciu kart w ręce, pociągnij jedną z wierzchu stosu do dociągania.

W tym momencie mogą mieć miejsce następujące sytuacje:

- 1. Otrzymałeś kartę **Labirynt**: otrzymana karta po prostu zastępuje tę, którą wykorzystałeś w minionej rundzie (zagrałeś lub odrzuciłeś).
 - 2. Otrzymałeś kartę **Drzwi**: jeśli posiadasz w ręce kartę Klucz tego samego koloru, możesz zatrzymać (i ułożyć odkrytą przed sobą) kartę Drzwi. W przeciwnym przypadku odłóż wyciągniętą kartę **Drzwi** do stosu **Otchłani**.
 - 3. Otrzymałeś kartę **Sen**: musisz natychmiast wykonać związane z nią działanie.
- W podstawowym wariantcie gry występuje tylko jeden rodzaj kart Snu: Koszmar.

Kiedy pociągniesz kartę Koszmar musisz wykonać jedną z następujących akcji:

- odrzuć kartę Klucz posiadaną w ręce

albo

- odłóż jedną ze zdobytych (odkrytych, leżących na stole) kart Drzwi na stos Otchłani.

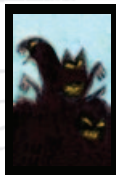
albo

- odkryj pierwszych 5 kart ze stosu do dociągania. Jeśli wśród nich znajdują się karty Drzwi oraz/albo karty Snu, odłóż je na stos Otchłani. Pozostałe karty odłóż na stos kart odrzuconych.

albo

- odrzuć wszystkie karty z ręki. W tym przypadku musisz pociągnąć nowych 5 kart postępując w ten sam sposób, jak na początku gry: ciągnij karty do momentu, gdy będziesz mieć w ręce 5 kart Labiryntu. Wyciągnięte karty Drzwi oraz/albo Snu odłóż do stosu Otchłani (Nie przeprowadzaj akcji związanych z kartami Snu. Nie możesz również otrzymać karty Drzwi za odrzucenie karty Klucza).

Odrzuć kartę Koszmaru gdy zakończysz przeprowadzanie związanej z nią akcji.



Jeśli posiadasz w ręce 5 kart, przejdź do fazy 3°) Potasuj. W przeciwnym razie kontynuuj uzupełnianie grupy kart w ręce: pociągnij kolejną kartę z wierzchu stosu i postępuj tak samo jak opisano powyżej.

3°) Potasuj

Położ karty ze stosu Otchłani na stosie kart do dociągania i potasuj go.

W tym momencie kończy się runda. Rozgrywaj kolejne rundy w ten sam sposób aż do zakończenia gry.

C. Koniec gry

Zwycięstwo

Wygrywasz, jeśli uda ci się zdobyć (zebrać i ułożyć odkryte na stole) wszystkie 8 kart Drzwi. Gra kończy się natychmiast po spełnieniu tego warunku (nie musisz uzupełniać grupy kart w ręce).

Przegrana

Przegrywasz, jeśli musisz pociągnąć kartę w celu uzupełnienia liczby kart w ręce, a żadna już nie pozostała w stosie do dociągania.

Zasady gry dwuosobowej

Zasady gry w dwie osoby są takie same jak w przypadku wariantu jednoosobowego za wyjątkiem następujących zmian:

A. Przygotowanie gry

Potasuj wszystkie 76 kart, uformuj w stos i pociągnij pierwszych 8 kart. Jeśli są wśród nich karty Drzwi lub Snu, odłóż je na stos Otchłani. Następnie dociągaj w ich miejsce nowe karty tak długo, aż znajdziesz 8 kart Labiryntu. Później odłóż karty stosu Otchłani na stos kart do dociągania i potasuj go.

Gracze na przemian biorą po jednej z ośmiu odkrytych kart do czasu, aż będą mieć po 3 karty w ręce. Te 3 karty będą nazywane „Zasobami prywatnymi”. Pozostałe dwie karty będą nazywane „Zasobami wspólnymi” i pozostają odkryte w trakcie gry.

Zasoby prywatne / Zasoby wspólne

W momencie, w którym masz zagrać lub odrzucić kartę, wybierz: czy będzie to karta z zasobów prywatnych, czy wspólnych. Można więc powiedzieć, że na karty posiadane w ręce składają się karty należące do obu grup. Podobnie, jeśli musisz odrzucić wszystkie karty z ręki (w wyniku działania karty Koszmar), musisz odrzucić wszystkie karty zarówno z Zasobów prywatnych (trzymane w ręce) oraz karty z Zasobów wspólnych (leżące na stole). Później, podczas uzupełniania kart w ręce, najpierw pociągnij 3 karty do Zasobów prywatnych, a następnie dwie karty do Zasobów wspólnych – odkładając na stos Otchłani wszystkie pociągnięte przy okazji karty Snu i Drzwi i ciągnąc w ich miejsce kolejne karty.

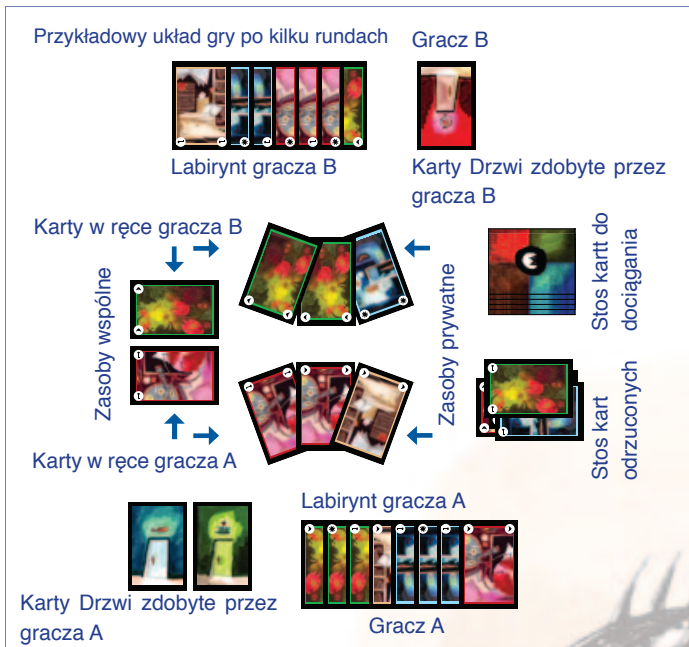
B. Przebieg rundy

Każdy Podróżnik odkrywa inną część sennego labiryntu. Obaj budują więc oddzielne rzędy kart – każdy swój. Dokładanie kart do rzędu drugiego gracza jest zabronione.

1°) albo odrzucić

Tuż po odrzuceniu karty aktywny gracz może natychmiast wymienić jedną kartę ze swoich Zasobów prywatnych na kartę z Zasobów wspólnych.

Gracze wykonują swoje rundy na przemian do końca gry.



C. Koniec gry

Zwycięstwo

Wygrywasz jeśli uda się wam w tym samym momencie ułożyć na stole po 4 karty Drzwi (po jednej w każdym kolorze). Gra kończy się wówczas natychmiast (aktywny gracz nie musi uzupełniać grupy kart w ręce).

D. Różne metody gry

Sugerujemy, aby gracze uzgodnili wszystkie zasady współpracy zanim rozpoczną rozgrywkę. Przede wszystkim należy uzgodnić do jakiego stopnia sięgać będzie współpraca. Jednym z wariantów może być „totalna cisza”, w której gracze nie przekazują sobie żadnych informacji o kartach posiadanych w zasobach prywatnych. Muszą samodzielnie dochodzić do najbardziej optymalnych ruchów bazując na obserwacji gry partnera. Innym wariantem może być nawet gra w otwarte karty. W tej wersji gracze układają swoje prywatne zasoby (odkryte) na stole i wspólnie ustalają strategię gry.