



Jean-Philippe Sahut



Élodie Bénard Tomasz Larek

Śpij smoku śpij



GRANNA

HU
CH!

Zawartość pudełka:



64 kafelki przedmiotów



44 przedmioty



5 kart postaci



12 kart snu



1 chmurka „Zzz”
1 smok
1 klepsydra

Cel gry

Wcielacie się w grupę poszukiwaczy przygód, którzy pod osłoną nocy wkradają się do jaskini smoka, by odzyskać zrabowane przez niego cenne przedmioty. Ale uwaga!

Każda wasza pomyłka w doborze przedmiotu sprawia, że sen smoka zostaje zakłócony. . .

Macie tylko 3 podejścia (rundy), by wynieść z jaskini wszystkie skarby, zanim smok się obudzi.

Przygotowanie gry

1

Umieście spód pudełka na środku stołu, tak by wszyscy mieli do niego swobodny dostęp. Wrzucie do niego wszystkie kafelki przedmiotów i dobrze je pomieszajcie (nie ma znaczenia, czy obrazki na kafelkach są widoczne, czy zakryte). Od teraz pudełko z kafelkami nazywane jest Jaskinią Smoka.

2

Potasujcie i ułóżcie na stole 3 zakryte stosy kart: karty przedmiotów (z jaskinią na rewersie), karty lekkiego snu (**żółty rewers**) i ciężkiego snu (**niebieski rewers**). Stosy połóżcie w takim miejscu na stole, by nie utrudniały wam dostępu do Jaskini Smoka.

3

Jeśli to wasza pierwsza rozgrywka, to złożcie smoka (między rozgrywkami będziecie mogli go swobodnie przechowywać złożonego w pudełku) oraz chmurkę „Zzz...”. Następnie umieście chmurkę „Zzz...” na końcu ogona smoka, między dwoma ostatnimi ząbkami.

4

Wybierzcie spośród waszej dzielnej drużyny gracza, który jako pierwszy będzie obserwował smoka i czuwał nad upływającym czasem. Jest on obserwatorem w tej rundzie. Połóżcie przed nim smoka i klepsydrę. Pozostali uczestnicy wyprawy wcielają się w poszukiwaczy, którzy muszą w Jaskini Smoka znaleźć wszystkie skarby.

5

Każdy gracz (również obserwator) wybiera, w którą z 5 postaci się wcieli, i bierze kartę z jej wizerunkiem. Na odwrocie karty znajdziecie skrótowy opis przebiegu rozgrywki.

6

Każdy gracz (również obserwator) dobiera 4 karty przedmiotów z wierzchu stosu i kładzie je odkryte w rzędzie przed sobą na stole.





Schemat
przygotowania
gry dla 4 osób

Jak grać?

Rozgrywka składa się z 3 rund. W każdej rundzie poszukiwacze będą współpracowali, by w Jaskini Smoka znaleźć wszystkie skradzione przedmioty. Muszą pomóc również obserwatorowi, ponieważ on będzie zajęty kontrolowaniem czasu wyznaczonego przez przesypujący się w klepsydrze piasek.

● Runda składa się z następujących faz:

- A** Przygotowanie (tylko w pierwszej rundzie)
- B** Poszukiwania
- C** Przegląd zdobyczy
- D** Nowy przedmiot
- E** Sen smoka (opcjonalnie)



A Przygotowanie



- Gracze zapamiętują wszystkie karty przedmiotów leżące przed nimi na stole.
- Następnie obracają karty przedmiotów obrazkiem do dołu.



B Poszukiwania



Podczas tej fazy poszukiwacze szperają w Jaskini Smoka, tak by znaleźć wszystkie przedmioty z ich (obecnie zakrytych) kart. Pomagają też znaleźć przedmioty obserwatora.

- Jeden z poszukiwaczy zamyka pudełko i potrząsa nim tak, by pomieszać leżące w środku kafelki.
- Następnie obserwator przekręca klepsydrę i ukrywa ją za smokiem. Czas start!
- Otwieracie pudełko i przeszukujecie Jaskinię Smoka (spód pudełka z kafelkami).
- Poszukiwacze próbują znaleźć jak najwięcej kafelków przedmiotów i położyć je nad odpowiadającymi im kartami przedmiotów leżącymi przed nimi na stole. Szukają też przedmiotów obserwatora, które również starają się położyć nad odpowiednimi kartami w jego rzędzie.
- Kiedy piasek w klepsydrze się przesyple, obserwator ogłasza, że czas na szukanie przedmiotów się skończył.
- Poszukiwacze muszą od razu zakończyć poszukiwania w Jaskini Smoka i czym prędzej uciekać!

Legenda



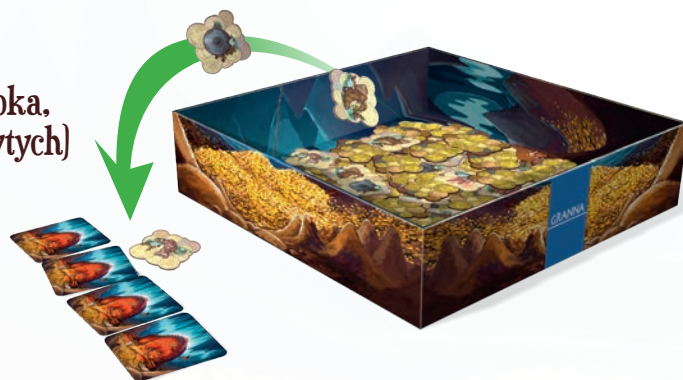
Faza, w której karty przedmiotów są odsłonięte.



Faza, w której karty przedmiotów są zakryte.



Nigdy nie zmieniajcie kolejności kart przedmiotów w rzędzie.



Pamiętajcie, że jesteście drużyną. Rozmawiajcie i pomagajcie sobie nawzajem w poszukiwaniu przedmiotów i umieszczaniu ich w prawidłowych miejscach.



Gracze mogą wyjmować z pudełka tylko te kafelki przedmiotów, które chcą położyć nad swoimi kartami lub nad kartami obserwatora.



Obserwator:

Ten gracz pozostaje czujny, obserwuje klepsydrę i informuje innych, ile czasu im pozostało na znalezienie wszystkich przedmiotów. Obserwator nie może dotykać kafelków przedmiotów, ale może mówić innym, czego potrzebuje i w którym miejscu nad jego rzędem kart poszukiwacze powinni położyć kafelek przedmiotu.

Poszukiwacze są odpowiedzialni za układanie kafelków przy kartach obserwatora.



Przegląd zdobyczy

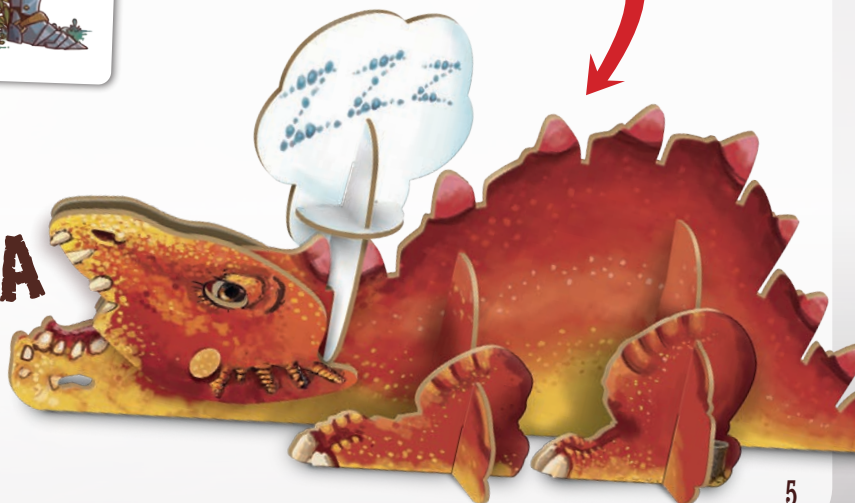


- Gracze odkrywają swoje karty przedmiotów i sprawdzają, czy umieścili nad nimi właściwe kafelki przedmiotów.
- Za każdy błąd lub brakujący przedmiot gracze muszą przesunąć w stronę paszczy smoka chmurkę „Zzz...”.



Gdy chmurka „Zzz...” dojdzie do głowy smoka, bestia się budzi. Niestety wtedy wszyscy przegrywacie!

A
A
A





D Nowy przedmiot



- Odłóżcie wszystkie kafelki przedmiotów do pudełka obrazkami do dołu.
- Odwróćcie z powrotem wszystkie swoje karty przedmiotów obrazkiem do dołu (tak, by nie widzieć ich zawartości).



Obserwator przekazuje smoka i klepsydrę następnemu graczowi (zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Teraz ten gracz zostaje obserwatorem, a byłoby obserwatorem staje się poszukiwaczem.



- Każdy z graczy otrzymuje nową kartę przedmiotu, którą dobiera z wierzchu stosu.
- Gracze patrzą na obrazek na swojej karcie, zapamiętują go i kładą kartę zakrytą na końcu swojego rzędu kart.



- Pora na kolejną rundę. Zignorujcie fazę Przygotowania **A** i od razu przejdźcie do fazy Poszukiwania **B**!

Koniec gry

Jeśli smok nie obudzi się do końca trzeciej rundy, wszyscy wygrywacie!



Zagraлиście w grę podstawową. Jeśli szukacie większych wyzwań, wykorzystajcie karty smoka (faza E). Podejmiecie rękawicę?



Rozegrajcie kilka razy grę podstawową, zanim dodacie fazę snu smoka.

E Sen smoka (opcjonalnie)



Smoki to magiczne stworzenia. Do tego stopnia, że ich sny mogą wpływać na rzeczywistość. Sny smoka dzielą się na lekkie (**żółte**) i ciężkie (**niebieskie**).

- Gracze dobierają 1 kartę lekkiego lub 1 kartę ciężkiego snu. Mogą dyskutować i wspólnie się zastanawiać, ale ostateczna decyzja należy do obserwatora w tej rundzie. Wybrana karta nakłada ograniczenia, które wszyscy gracze muszą rozpatrzyć w następnej rundzie. **Lista kart wraz z opisem ich działania jest umieszczona na końcu tej instrukcji.**



Karta
lekkiego
snu

Karta
ciężkiego
snu



Ograniczenia na kartach ciężkiego snu stanowią większe wyzwanie, ale po dobraniu tej karty ze stosu możecie cofnąć chmurkę „Zzz...” o 1 ząbek na smoku (przesunąć ją w stronę ogona).



Działanie karty zwykle nie obowiązuje w kolejnych rundach.

Przykład: jeśli musieliście szeptać w drugiej rundzie, to nie musicie szeptać w trzeciej.

Jednak pewne działania na kartach będą przechodziły na kolejne rundy.

Przykład: jeśli gracz wymienił kartę przedmiotu z sąsiadem, nie odzyska jej w następnej rundzie.



Potrzebujecie jeszcze większych wyzwań? Dodajcie jeden z dwóch wariantów:

- Wszystkie działania na kartach snu smoka pozostają aktywne podczas wszystkich następnych rund.**
- Grając w 5 osób, rozpoczynacie grę z 5 kartami przedmiotów.**
Przy mniejszej liczbie graczy rozdajcie 6 kart przedmiotów każdemu uczestnikowi.



Karty lekkich snów



Upominek: Każdy z graczy przekazuje swoją skrajną prawą kartę przedmiotu graczowi siedzącemu po jego prawej stronie, bez pokazywania jej zawartości.



Kołysanka: Podczas Poszukiwań obserwator musi śpiewać smokowi kołysankę.



Nie ten plecak: Wszyscy gracze muszą wstać i przesiąść się na następne krzesło (zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Obserwator zabiera ze sobą smoka i klepsydrę.



Karty ciężkich snów



Nie zapomnij!: Każdy gracz dobiera 1 kartę przedmiotu. Stara się zapamiętać, co się na niej znajduje, i kładzie ją w sam środek rzędu kart gracza siedzącego po jego prawej stronie.



To moje!: Każdy gracz wymienia swoje karty leżące skrajnie po prawej i lewej z kartami obu sąsiadów, bez pokazywania ich zawartości.



Nic nie widać: W czasie tych Poszukiwań postawcie wierzch pudełka przed obserwatorem, tak by wieczko zaślaniało mu Jaskinię Smoka (pudełko z kafelkami).

Lęk przed ciemnością: Zanim poszukiwacze zaczną szukać odpowiednich przedmiotów, każdy z nich musi najpierw odnaleźć kafelek pochodni i trzymać go w swojej dominującej ręce przez całą fazę Poszukiwań.



Cicho sza: W czasie tych Poszukiwań wszyscy gracze mogą tylko szeptać.



Gorączka złota: Przed rozpoczęciem Poszukiwań, każdy poszukiwacz musi znaleźć i umieścić na swojej postaci 3 dwustronne kafelki monet. Dodatkowo 3 kafelki monet należy położyć na karcie postaci obserwatora.



Karty ciężkich snów sprawiają, że chmurka „Zzz...” od razu cofa się o 1 ząbek (w stronę czubka ogona smoka).

Duuuży prezent: Każdy z graczy przekazuje 3 swoje karty przedmiotów (licząc od prawej) graczowi siedzącemu po jego prawej stronie, bez pokazywania ich zawartości.



Skołowany: Każdy gracz zamienia miejscami swoje 2 karty leżące skrajnie po prawej i lewej.



Przeklęty monokl: Podczas Poszukiwań pierwszy gracz, który znajdzie przeklęty monokl, musi zakryć nim oko. Kafelek trzyma w dominującej ręce. Jeśli nikt nie znajdzie monokla, przesuwacie chmurkę „Zzz...” o 2 ząbki w stronę głowy smoka.

