





Kraina Snów

Cena w sklepie internetowym **89,95 zł**

Dostępność	Dostępny od ręki - wysyłamy w 24h
Numer katalogowy	5642
Kod EAN	5425016922040
Liczba graczy	4-10
Czas rozgrywki	40 minut
Wydanie	
Instrukcja	
Wiek	8+

Opis produktu

Nałóż opaskę na oczy i śpij dobrze!

Zapadła noc, a Ty smacznie śpisz. To świetna pora na odwiedzinych duchów snów, które będą próbować wpłynąć na Twój sen. W miły lub odrobinę złośliwy sposób...

Wsluchaj się w głos wrózek, ale strzeż się chochlików i diablików. Czy o świcie będziesz pamiętać swój sen?

W grze Kraina Snów jeden z graczy staje się śniącym i zakrywa oczy przepaską. Pozostali gracze wcielają się w role duszków sennych i będą opisywać pięknie zilustrowane karty wyłącznie pojedynczymi słowami, tak by naprowadzić śniącego na odgadywane hasło. Niektórzy gracze wcielą się w role diablików, które próbują zwiść śniącego na manowce, a wśród graczy znaleźć się może także psotliwy chochlik!

Uwaga! Do każdego egzemplarza Krainy Snów dodajemy limitowany zestaw pięciu dwustronnych kart. Promocja trwa do wyczerpania zapasu.



Na czym to polega?

Rozgrywka w Krainę Snów trwa tyle rund, ilu graczy uczestniczy w grze. Każda runda składa się z 2 faz: nocy i dnia. Każdej nocy jeden z graczy jest śniącym i próbuje odgadnąć elementy występujące w jego śnie na podstawie podpowiedzi pozostałych. Każdego dnia wróżki i śniący otrzymują punkty za każdy element, który śniącemu udało się poprawnie odgadnąć, a śniący, jeśli zapamiętał odgadnięte hasła i opowiedział swój sen, otrzymuje także dodatkowe punkty.

Gdy opowiadacie swoje sny, nie wahajcie się dodać im dramatyzmu. Niech Wasze odpowiedzi zainspirują Was do snucia zabawnej, szalonej, groteskowej opowieści...

W moim śnie widziałam PSA, który walczył z WAMPIREM o HAMBURGERA, zaś w tle KOGUT grał na BĘBNACH.

Gracze będący diablakami próbują zmylić śniącego wypowiadając hasła niepasujące do ilustracji na karcie, lub wręcz celowo kierując jego sny w podobnym, ale mylnym kierunku. Samolot wszak łatwo może się stać śmigłowcem, bo gdy dobre duszki wypowiedziały słowa "lata", "maszyna" i "pilot" to wystarczy tylko dobrze dobrać czwarte słowo, na przykład "wirnik", by sen śniącego odpłynął w zupełnie innym kierunku.

Gdy wśród graczy zdarzy się chochlik, to będzie on miał za zadanie sprawić by snów, które śniący odgadł, było tyle samo ile tych przez niego zapomnianych, za co

otrzyma punkty - tym więcej im obie wartości będą sobie bliższe.

Gra się kończy, gdy każdy z graczy wcieli się raz w śniącego. Każdy z graczy sumuje swoje punkty, pamiętając, aby odjąć po 1 punkcie za każdą karną kartę, którą ma przed sobą. Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą.

Kraina Snów to prosta, uroczą i marzycielska gra towarzyska dla od 4 do 10 graczy.

Zawartość pudełka:

- 11 kart duchów
- (5 wróżek, 4 diabliki i 2 chochliki)
- 110 dwustronnych kart snów
- (każda karta przedstawia 4 hasła)
- 94 żetony punktów
- łóżko i wezglowie
- plansza
- maska śniącego
- klepsydra
- instrukcja