

Link do produktu: <https://papirus24.pl/gratowarzyska-kraina-snow-p-12806.html>



Gra towarzyska Kraina Snów

Cena	104,00 zł
Cena poprzednia	129,99 zł
Dostępność	Dostępny
Kod EAN	5425016922040

Opis produktu

Zasady gry:

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

Wysłuchaj 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 odgadnięte hasło. Niektórzy gracze wcielą się w role diablików, które próbują zwieść śniącego na manowce, a wśród graczy znaleźć się może także psotliwy chochlik!

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 diablikami 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.

Zawartość pudełka:

- 11 kart duchów (5 wrózek, 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

Cechy gry:

- liczba graczy: 2 - 4
- czas gry: ok. 30 minut
- instrukcja: polska

Nazwa wydanie: polskie

Data premiery

Płeć

ean

Przedział wiekowy

Rebel, gra towarzyska Kraina Snów

12-10-2017

chłopiec / dziewczynka

5425016922040

8-11 lat,12-14 lat,15+ lat,18+