

СЕГОДНЯ ТЕБЕ ПРИСНИТСЯ УДИВИТЕЛЬНЫЙ СОН



КРЕПОСТЬ СНА



30-50 минут



4-9 игроков



от 14 лет

ИНТЕРЕСНЕЕ ИГРАТЬ С 5 И БОЛЕЕ ИГРОКАМИ

ВидеOVERсия правил
facebook.com/slumberstower
vk.com/slumberstower



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

«Крепость сна» — это настольная игра со скрытыми ролями. Три группы персонажей (Кошмары, Добрые сны и Сновидцы) противостоят друг другу. Каждый игрок тайно от других получает роль персонажа одной из групп. Ваша задача — понять, кто играет против вашей группы, и разбудить соперников.

ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ:

1. Разложите на столе два игровых поля. Перемешайте отдельно колоды карт **Озарений** и **Видений** и поместите их рубашкой вверх рядом с отметками на игровом поле «Локации».
2. Каждый игрок выбирает себе цвет и берёт два жетона и карту этого цвета.

Один жетон (Жетон сна) поместите на отметку 10 игрового поля «Крепость». Его положение показывает, насколько крепко вы спите: чем ниже опускается жетон, тем ближе пробуждение. В начале игры все крепко спят, но игроки могут уменьшать или увеличивать крепость сна друг друга. Когда Жетон сна опустится ниже отметки 1, игрок просыпается и выбывает из игры.

Второй жетон (Жетон игрока) поместите в любую из четырех локаций на игровом поле «Локации». Карта выбранного цвета помещается перед игроком.

3. Рассортируйте карты Персонажей по группам (Кошмары, Добрые сны и Сновидцы) и перемешайте по отдельности каждую из них. После этого в соответствии с таблицей «Количество персонажей» (см. след. страницу) вытяните рубашкой вверх нужное количество персонажей из каждой группы. Остальные карты уберите в коробку с игрой (проследите, чтобы никто не видел, какие персонажи вышли из игры). Перемешайте вытянутые карты и раздайте по одной каждому игроку. Игроки не должны видеть карт персонажей друг друга. Игрок может показать карту своего персонажа только после того, как он проснётся и выйдет из игры.

КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

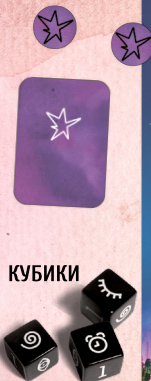
На каждой карте персонажа указаны:

группа персонажа:
персонаж может быть Кошмаром,
Добрым сном или Сновидцем;

условия победы:
условия, которые
ваш персонаж должен выполнить,
чтобы победить.



ЖЕТОНЫ ИГРОКА



ИГРОВОЕ ПОЛЕ «КРЕПОСТЬ СНА»



ИГРОВОЕ ПОЛЕ «ЛОКАЦИИ»



КАРТЫ ОЗАРЕНИЙ



КАРТЫ ВИДЕНИЙ



Сброс на противоположной стороне поля

КОЛИЧЕСТВО ПЕРСОНАЖЕЙ

Если играет менее 7 человек, персонаж Алиса не используется.

4 ИГРОКА

1 Сновидец (кроме Алисы),
2* Кошмара, 2* Добрых сна

5 ИГРОКОВ

1 Сновидец (кроме Алисы),
2 Кошмара, 2 Добрых сна

6 ИГРОКОВ

1 Сновидец (кроме Алисы),
3* Кошмара, 3* Добрых сна

7 ИГРОКОВ

1 Сновидец, 3 Кошмара,
3 Добрых сна

8 ИГРОКОВ

2 Сновидца, 3 Кошмара,
3 Добрых сна

9 ИГРОКОВ

3 Сновидца, 3 Кошмара,
3 Добрых сна

** При игре с 4 или 6 игроками перемешайте равное количество карт Кошмаров и Добрых снов, затем рубашкой вверх отложите одну из карт и добавьте вместо нее случайную карту Сновидца. Таким образом, в одной из команд будет на одного персонажа меньше, но игроки не будут знать, в какой. Первый проснувшийся игрок тайно смотрит отложенную карту и следит за выполнением условия победы команд.*

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Порядок ходов

Первым ходит игрок, который в день игры проснулся позднее всех.




Игроки ходят поочередно по часовой стрелке. Ход каждого игрока состоит из фазы бросания кубиков и фазы сновидения.

Для начинающих: во время первой игры вместо первого круга ходов каждый игрок последовательно берёт и использует по одной карте Озарения. Это поможет быстрее разобраться в правилах и сократит время первой партии. О том, как использовать карты Озарения, читайте на странице 6.

Фаза 1: бросание кубиков

В свой ход бросьте три кубика. Выберите два из выпавших значений. Это два действия, которые вы можете совершить в текущем ходу. Третий кубик отложите.


Если на всех трёх кубиках выпали одинаковые значения, при желании вы можете изменить положение одного кубика на любое другое.


Пример: игрок выбросил на кубиках три одинаковых значения . Он может повернуть кубик так, как ему выгодно (например, установить будильник). После этого игрок выбирает, какими двумя значениями он воспользуется, например, это будут  и .


Фаза 2: сновидение


Два символа на кубиках, которые игрок выбрал, определяют два действия, которые можно совершить.


Действия совершаются в любой последовательности. Игрок обязан совершить два действия, если у него есть возможность это сделать. Если действие невозможно выполнить, то ход делается по оставшимся двум кубикам.


 — Возьмите карту Озарения и тайно прочитайте её. Затем передайте другому игроку по вашему выбору.


Если игрок выбрал два кубика с , то он(а) берёт две карты Озарения, выбирает одну, а вторую отправляет в сброс. Считается, что совершено два действия.

 — Возьмите карту Видения и зачитайте текст вслух. Следуйте инструкциям.

Если игрок выбрал два кубика с , то он(а) берёт две карты Видения, выбирает одну, а вторую отправляет в сброс. Считается, что совершено два действия.

 1 — Переместите свой Жетон игрока в соседнюю локацию.

 2 — Уменьшите крепость сна любого игрока, чей Жетон игрока находится в одной с локацией с вашим, на две единицы.

 3 — Восстановите единицу сна любому игроку, кроме себя (передвиньте Жетон сна на единицу вверх).

ВНИМАНИЕ! КАК ТОЛЬКО ИГРОК ПЕРЕШЁЛ В ФАЗУ СНОВИДЕНИЯ И СОВЕРШИЛ ИГРОВОЕ ДЕЙСТВИЕ (ВЫТЯНУЛ КАРТУ, АТАКОВАЛ ИЛИ ПЕРЕШЁЛ В ДРУГУЮ ЛОКАЦИЮ), ФАЗА БРОСАНИЯ КУБИКОВ СЧИТАЕТСЯ ЗАКОНЧЕННОЙ, И ИГРОК НЕ МОЖЕТ БРОСАТЬ КУБИКИ ИЛИ МЕНЯТЬ ВЫПАВШИЕ ЗНАЧЕНИЯ.





Карты Озарений

Карты **Озарений** помогают определить, к какой группе персонажей (Кошмары, Хорошие сны или Сновидцы) принадлежат другие игроки.

Когда вы берёте карту **Озарения**, прочитайте текст про себя и тайно передайте **Озарение** любому другому игроку. Игрок, получивший карту, обязан честно выполнить инструкции в том случае, если он относится к указанной в задании группе персонажей. Если игрок не принадлежит ни к одной из названных групп персонажей, то он просто сбрасывает карту, объявляя: «Ничего не происходит».

Игрок, взявший карту **Озарения** из колоды, и игрок, которому её передали, не имеют права показывать текст на карте другим игрокам. Игроки обязаны честно выполнить предписанные инструкции. Обратите внимание, что ход не переходит к тому игроку, который получил карту **Озарения**.

Подсказка: вы можете комментировать свои действия и вводить в заблуждение других игроков по поводу того, какой текст был написан на карте **Озарения**.

Пример: Жёлтый игрок получил от другого игрока карту Озарения с текстом: «Я считаю, что вы Кошмар. Если это так, вы должны передать мне одну свою карту Видения или уменьшите крепость вашего сна на 1». Жёлтый игрок действительно оказался Кошмаром и может выбрать: уменьшить крепость своего сна на 1 либо отдать одно Видение. Так как у игрока пока нет карт Видений, он уменьшает крепость своего сна на 1 (передвигает Жетон сна на одно деление вниз) и кладёт карту Озарения в сброс.




ВНИМАНИЕ: ЕСЛИ НА КАРТЕ ОЗАРЕНИЯ УКАЗАНО «ВЫ УВЕЛИЧИВАЕТЕ КРЕПОСТЬ СНА НА 1», НО У ВАС УЖЕ МАКСИМАЛЬНАЯ КРЕПОСТЬ СНА, ТОГДА ВЫ ДОЛЖНЫ УМЕНЬШИТЬ КРЕПОСТЬ ВАШЕГО СНА НА 1.



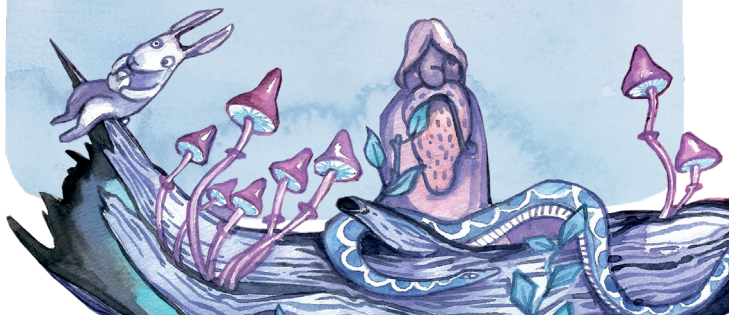
Карты Видений

Карты **Видений** влияют на события во сне и изменяют расстановку сил.

Эффект от карт **Видений** бывает постоянным, одноразовым и специальным. Карты **Видений** берутся в открытую, текст на них зачитывается вслух.

-  — **Постоянные видения** всегда имеют указанный на них эффект. Карты постоянных видений кладутся перед игроком лицевой стороной вверх. Постоянные **Видения** нельзя скинуть по желанию игрока, но они могут быть украдены или переданы другому игроку в качестве выполнения условий карт **Озарения**.
-  — **Разовые видения** можно применить один раз, после этого карта **Видения** помещается в сброс. Игрок может применить действие **Видения** сразу после получения карты или во время любого своего хода в дальнейшем. Если игрок не хочет разыгрывать карту разового **Видения** сразу, он помещает карту перед собой лицевой стороной вверх.
-  — **Особенные видения.** Игрок, получивший карту особенного **Видения**, обязан немедленно её использовать. Карту нужно разыграть, независимо от желания игрока.

Если в процессе игры закончились карты **Видений** или **Озарений**, перемешайте сброс карт и создайте новую колоду.



Локации

Во сне можно находиться в одной из четырех локаций.



Каждая из них дает определенный бонус, который действует в случае, если фишка игрока располагается на локации перед броском кубика.


Перемещение по локациям происходит последовательно, можно перемещаться только на соседние локации. Перемещайтесь по локациям, чтобы получать бонусы, убегать от других игроков или преследовать их.

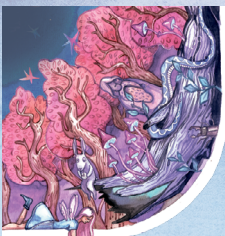
Бонусы локаций



Город утопленников

Морские чудовища разбудят противника.

Добавьте 1 к силе атаки. Если у вас есть два значения , бонус действует только на одно из них.



Таинственный лес

Видения в лесу запутают и спрячут истину.


Игрока, чья фишка находится на этой локации, нельзя проверить с помощью **Озарения**, но и сам он не может использовать **Озарения**. Запрет действует даже в том случае, если после броска кубиков игрок покинул локацию - эффект снимается только на следующем ходе.



Лавка Старьевщика

Старинные вещи помогут завладеть чужими видениями.



Украдите Видение. Если игрок находился в этой локации во время фазы бросания кубиков и выкинул  он может либо взять карту Видения из колоды, либо забрать себе любую из карт Видений, лежащих на столе перед другими игроками.

Домик на дереве



Место детских игр позволит играть дольше.



Вы можете по желанию бросить кубики второй раз. Если вы решили перебросить кубики, вы не сможете выбрать лучший результат и будете играть с кубиками, выпавшими во второй раз.

ВНИМАНИЕ! БОНУС ЛОКАЦИИ ДЕЙСТВУЕТ ТОЛЬКО ПРИ УСЛОВИИ, ЧТО ИГРОК НАХОДИТСЯ В НЕЙ НА МОМЕНТ НАЧАЛА ХОДА (ВО ВРЕМЯ ФАЗЫ БРОСАНИЯ КУБИКОВ). НАПРИМЕР, НЕЛЬЗЯ ВЫБРОСИТЬ НА КУБИКАХ 1 ПЕРЕДВИЖЕНИЕ, ПЕРЕМЕСТИТЬСЯ В ЛОКАЦИЮ «ГОРОД УТОПЛЕННИКОВ» И ПОЛУЧИТЬ БОНУСНУЮ АТАКУ.

ПРОБУЖДЕНИЕ

Если в результате броска кубиков у игрока выпали значения , он может по своему усмотрению уменьшить крепость сна другого игрока на 2 за каждое выбранное значение . Вы можете атаковать только тех игроков, чьи Жетоны игрока находятся в одной локации с вашим (в случае, если нет карт Видений, изменяющих это правило).


Если вы атакуете, то укажите игрока, которого хотите атаковать, и переместите его Жетон сна на поле «Крепость» вниз на количество этажей, равное силе атаки.

Когда Жетон сна игрока опустится ниже первого этажа, персонаж просыпается и выбывает из игры. После пробуждения игрок вскрывает карту Персонажа и убирает жетоны с игровых полей.



Игрок, пробудивший другого персонажа, выбирает и берет себе одну карту Видения из числа тех, что принадлежали проснувшемуся. Остальные Видения проснувшегося сбрасываются. Если у одного из игроков есть карта «Письмо из прошлого», он выбирает Видение пробужденного вторым.

Каждый кубик атакует одного игрока. Можно атаковать двумя кубиками двоих игроков. Если у игрока есть бонус +1 к атаке (от локации или карт Видений), то каждым бонусом можно воспользоваться только один раз за ход.

Пример: игрок бросил кубики и выбрал два значения  и у него есть карта Видения «Умение летать», дающая бонус +1 к атаке. Значит, он может атаковать другого игрока, находящегося в одной с ним локации, с силой 2+2+1=5 или двоих игроков: одного с силой 2 и другого с силой 2+1=3.

КОНЕЦ ИГРЫ

ИГРА ЗАВЕРШАЕТСЯ, КАК ТОЛЬКО ОДИН ИЛИ НЕСКОЛЬКО ИГРОКОВ ВЫПОЛНЯТ УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ. УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ УКАЗАНЫ НА КАРТАХ ПЕРСОНАЖЕЙ.

УСЛОЖНЕНИЕ ПРАВИЛ

Если вы уже хорошо освоились в Крепости сна, попробуйте добавить новое правило.

Штрафы локаций. Если в одной локации находится три или более игроков, это разрушает структуру сна и уменьшает крепость сна игроков в данной локации. Каждый из игроков, находящихся в переполненной локации перед началом своего хода, уменьшает крепость своего сна на 1. Если у игрока есть карта «Сказка на ночь», он игнорирует этот штраф.

Если вы играете с этим правилом, то Жетоны игроков выкладываются на локации не одновременно, во время подготовки к игре, а последовательно, во время первого хода каждого игрока до того, как игрок бросит кубики.

Пример: в свой ход Жёлтый игрок приходит в локацию Домик на дереве. В ней уже находились жетоны Зелёного и Синего игроков. Следующим после Жёлтого игрока ходит Зелёный. Так как в локации его пребывания теперь 3 игрока, перед броском кубиков он теряет 1 единицу крепости сна. Далее он может выбрать: уйти из локации и не получать больше штрафов за нахождение или остаться в ней, чтобы Синий и Жёлтый тоже уменьшили свою крепость сна на 1.

ПЕРСОНАЖИ



Кошмары

Цель Кошмаров — пробудить все Добрые сны. Если в игре не осталось ни одного Доброго сна, то Кошмары победили.



Добрые сны

Цель Добрых снов — пробудить все Кошмары. Если в игре не осталось ни одного Кошмара, то Добрые сны победили.

Если вы играете за Кошмары или Добрые сны, вы проигрываете в двух случаях: 1) если все игроки вашей команды выбыли из игры, 2) если один из Сновидцев выполнил свою цель первым. Будьте внимательны к действиям других игроков.



Сновидцы

Задача Сновидцев — достичь цели, указанной на карте персонажа, раньше остальных. Когда Сновидец выполняет условие победы, он объявляет об этом, и игра завершается.

Цели сновидцев



Алиса

Условие победы — в игре остались вы и еще два игрока. Ни один из ваших соперников не победил.



Зигмунд

Условие победы — у вас есть 5 или больше карт Видений.



Вильям

Условие победы — вы спите крепче на 4 и более единиц сна, чем остальные игроки.



Дворник

Условие победы — вы просыпаетесь первым. Если это не удалось, то вы побеждаете, если победит игрок, сидящий справа от вас.

СТРАТЕГИЯ ИГРЫ

1. **Играйте в команде.**
Найдя партнеров по команде, старайтесь им помогать, но не переусердствуйте, иначе оппоненты вас раскроют и быстро выведут из игры.
2. **Определяйте персонажей.**
Используйте карты Озарений для того, чтобы узнать кто есть кто и атаковать более прицельно. Блефуйте и комментируйте свои действия, чтобы запутать других игроков.
3. **Берегитесь Сновидцев.**
Изучите цели Сновидцев и следите за тем, чтобы не дать игрокам выполнять эти условия победы.

ПОРЯДОК ХОДА. ПАМЯТКА

1. БРОСЬТЕ 3 КУБИКА;



2. ВЫБЕРИТЕ 2 ЗНАЧЕНИЯ;



3. ПРИМЕНИТЕ БОНУСЫ ОТ ВИДЕНИЙ ИЛИ ЛОКАЦИЙ (ЕСЛИ ЕСТЬ);

4. СОВЕРШИТЕ ДЕЙСТВИЯ:



Возьмите Озарение



Возьмите Видение



Атака на 2



Восстановите сон другому на 1



Переход по локациям

Разработка: Ирина Рудниченко
Иллюстрации: Иван Дмитриев
Дизайн: Иван Дмитриев, Евгений Сычёв,
Анастасия Горбунова
Корректурa: Венера Монакова,
Елена Родионова
Спасибо Ольге Якимук за вдохновение и щедрость.
Спасибо друзьям, которые помогли тестировать игру.



БУМАЖНЫЕ СТРЕЛЫ
ИЗДАТЕЛЬСТВО НАСТОЛЬНЫХ ИГР

play@paperarrows.ru