

СТРАНА СНОВ

КАРТОЧНАЯ ИГРА В МИРЕ БЕССОЗНАТЕЛЬНОГО



КНИГА ПРАВИЛ

КОМПОНЕНТЫ



66 карт сновидений

Три масти, в каждой по 2 набора чисел 1–11



Ромб



Шестиугольник



Круг



6 карт пациентов



4 карты профессоров
(по 1 на игрока)



1 карта Фрейда



12 жетонов терапии



4 жетона профессоров
(по 1 на игрока)

По желанию можно использовать сторону с питомцем



60 фишек лечения
(по 15 на игрока)

*40 обычных фишек лечения
(фишки «+»)*

20 золотых фишек лечения

ОБ ИГРЕ

Вы последователь теории Фрейда о бессознательном. Ваша цель — помочь страдающим людям исцелиться от своих психологических травм. Вы помогаете развить потенциал к восстановлению каждого пациента, интерпретируя символические значения снов.

В начале раунда каждый игрок выбирает карту сновидения. Затем все одновременно открывают свои карты и раскладывают их рядом с текущим пациентом по порядку чисел. Разница между числом на вашей карте и на следующей — это максимум фишек лечения, которые вы можете перевернуть: чем больше разрыв, тем лучше. Если вы раньше всех перевернете все свои фишки, значит, ваше лечение эффективнее, чем у других, и вы самый влиятельный современник Фрейда.

ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

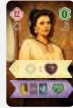
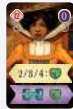
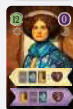
- 1 Выберите цвет и возьмите карту профессора, жетон профессора и пять золотых фишек лечения того же цвета. Возьмите обычные фишки лечения: 1 фишку с ценностью «5», 2 с ценностью «4», 3 с ценностью «3» и 4 с ценностью «2». Остальные фишки верните в коробку.
- 2 Разложите свои 15 фишек лечения стороной с номером вверх в указанном порядке (золотые фишки лечения расположите в столбец слева от остальных).
- 3 Положите карту своего профессора и жетон профессора рядом с фишками лечения.



ОСНОВНАЯ ПОДГОТОВКА

- 4 При игре вдвоём используйте стороны карт пациентов и Фрейда с числами 11 и 1 в левом и правом верхних углах. При игре втроём или вчетвером используйте стороны с числами 12 и 0.
- 5 Положите карту Фрейда на стол, перемешайте 6 карт пациентов и разложите в столбец над картой Фрейда.
- 6 Возьмите 12 жетонов терапии и случайным образом разделите на 2 группы по 6 жетонов. В одной группе поверните жетоны так, чтобы стрелка указывала влево (жёлтой стороной вверх), в другой — вправо (сиреневой стороной вверх).
- 7 Случайным образом разложите по 1 жетону терапии из каждой группы на каждую из 6 карт пациентов над Фрейдом.
- 8 При игре вдвоём уберите в коробку все карты сновидений с числами 11 и 1. При игре втроём или вчетвером используйте все карты сновидений.
- 9 Перемешайте карты сновидений и раздайте каждому игроку по 16 карт в руку.
- 10 При игре вдвоём или втроём положите по 1 карте сновидения лицом вниз слева и справа от каждой карты пациента и карты Фрейда. Всего лицом вниз должны лежать 14 нейтральных карт.
- 11 Сложите оставшиеся карты сновидений в колоду и положите лицом вниз над верхней картой пациента.

7



5

ХОД ИГРЫ

Игра длится несколько раундов. В первом раунде игроки раскладывают свои карты сновидений слева от верхней карты пациента. Во втором раунде карты кладутся справа. В третьем раунде игроки переходят к следующему пациенту ниже. Этот процесс похож на чтение книги слева направо. Игра продолжается до победы одного из игроков или до конца 14-го раунда (после того как сыграны карты сновидений с обеих сторон от всех пациентов и Фрейда).

В каждом раунде игроки по очереди выполняют следующие фазы:

1. *Сыграть карту.*
2. *Сосчитать очки.*
3. *Проверить условия окончания игры.*



1. СЫГРАТЬ КАРТУ

- A. Выберите карту из руки и держите перед собой лицом вниз. Это может быть **карта сновидения** или **карта профессора** (если она в руке).

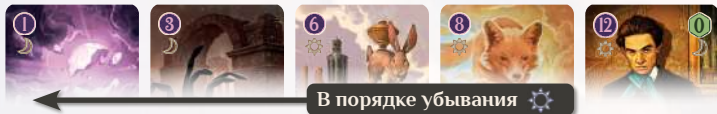
При игре вдвоём или втроём: перед выбором карты переверните лицом вверх нейтральную карту сновидения текущего раунда.

- B. Все игроки одновременно открывают выбранные карты.
- B. Если вы сыграли карту сновидения, положите на неё **жетон своего профессора**. Если вы сыграли карту профессора, пока не кладите жетон — держите карту лицом вверх до последнего шага этой фазы (см. шаг Д).
- G. Разложите карты сновидений рядом с текущим пациентом по порядку чисел (включая нейтральные).

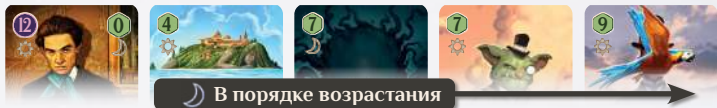


Разрешение ничьей при розыгрыше карт

- Если сыграны 2 карты сновидений с одинаковым числом, приоритет будет у карты с подходящей мастью. Она кладётся ближе к пациенту.
- Если сыграны 2 карты с одинаковым числом одной масти, очерёдность определяется с помощью символов солнца и луны. Если вы играете карты на солнечной стороне пациента, приоритет у карты с символом солнца. Если вы играете карты на лунной стороне пациента, приоритет у карты с символом луны.
- Если по-прежнему ничья, руководствуйтесь иерархией мастей, указанной на карте Фрейда (см. стр. 12).



- Когда вы играете карты на солнечной стороне (слева от карты пациента), располагайте их в порядке убывания чисел от пациента (справа более высокие значения, слева более низкие).



- Когда вы играете карты на лунной стороне (справа от карты пациента), располагайте их в порядке возрастания чисел от пациента (слева более низкие значения, справа более высокие).



Пример: масть текущего пациента — ромб, ничью решает луна. Сыграны 2 карты в масть со значением «6». Карта с символом луны имеет приоритет и кладётся слева от карты с символом солнца, ближе к пациенту.

Термин «в масть» означает, что символ с числом на карте сновидения совпадает с символом на карте текущего пациента (ромба, шестиугольника или круга). Символы солнца и луны не считаются мастью и служат для разрешения ничьей. Карты в масть могут приносить очки. Карты не в масть и нейтральные карты не приносят очки, но могут влиять на разрывы при получении очков и т. д.

- Д. Если вы сыграли карту профессора, отложите её перед собой лицом вверх и сыграйте ещё одну карту. Если несколько игроков играют ещё 1 карту, они открывают свои карты сновидений одновременно. Встройте новые карты в последовательность, ничьи разрешаются как обычно (см. стр. 6).

Вы не можете снова играть карту профессора, пока не вернёте её в руку (см. стр. 11).

2. СОСЧИТАТЬ ОЧКИ

Начните с игрока, чья карта сейчас дальше всего от пациента, и двигайтесь внутрь (на солнечной стороне — слева направо, на лунной — справа налево).

На раунды 1–12 влияют жетоны терапии, по одному в раунд (см. стр. 16). На раунды 13 и 14 влияет карта Фрейда (см. стр. 12). Не забудьте выполнить все возможные эффекты при получении очков.

В этой фазе в свой ход вы можете либо **ПОЛУЧИТЬ ОЧКИ**, либо **ВЗЯТЬ КАРТУ**.

А. ПОЛУЧИТЬ ОЧКИ

- Чтобы получить очки за карту, она должна быть в масть (той же масти, что и карта текущего пациента). Если ваша карта не в масть, вы должны взять карту (см. стр. 11).
- Максимальное количество очков ограничено численным разрывом между вашей картой и следующей в последовательности. На сумму полученных очков можно перевернуть одну или несколько **фишек лечения**. Разрывы считаются слева направо на солнечной стороне и справа налево на лунной стороне. Масть следующей карты не имеет значения. Нейтральные карты и карты не в масть всё ещё учитываются в последовательности. Не забывайте учитывать доступные эффекты **жетонов терапии** (см. стр. 16).
- Можно потратить до 3 **фишек «+1»** до получения очков, чтобы увеличить значение разрыва (даже если это 0). Для этого положите фишки «+1» на свою текущую карту сновидения. Получите очки как обычно, а затем прибавьте по 1 очку за каждую фишку. Все потраченные фишки остаются на карте сновидения.
- Когда вы получаете очки и переворачиваете фишку лечения, она всегда должна быть крайней правой в выбранном вами ряду. Вы продвигаетесь в сторону последней **золотой фишки лечения** слева (см. примеры на стр. 10).

- *Нельзя использовать фишки «+1» в тот же ход, в который вы их получили.*
- *Нельзя использовать более 3 фишек «+1» в раунд.*
- *Фишки «+1» не меняют значение карты сновидения или значение разрыва для других игроков (т. е. использованные вами фишки влияют только на ваши очки).*



Пример: Карл сыграл карту в масть со значением 2. Следующая карта в последовательности имеет значение 4, разница между ними 2. Карл добавляет 3 фишки «+1» и увеличивает количество очков до 5. Затем он переворачивает крайнюю правую фишку лечения со значением 5 — это золотая фишка.



Пример: Сабина сыграла карту в масть со значением 8. Следующая карта в последовательности имеет значение 3, разница между ними 5. Она может перевернуть крайнюю правую фишку лечения со значением 5, но вместо этого она решает перевернуть крайние правые фишки со значениями 2 и 3. Каждая становится фишкой «+1», и она откладывает их в свой запас. В следующих раундах она сможет их использовать.

Б. ВЗЯТЬ КАРТУ

Если вы не можете или не хотите получать очки, вы можете взять одну из карт на выбор в свою руку:

- Свою карту профессора.
- Любую лежащую лицом вверх карту сновидения из предыдущего раунда.

Если на взятой вами карте сновидения есть фишки «+1», добавьте их в свой запас. Их можно использовать в следующих раундах по общим правилам получения очков (см. стр. 9).

3. ПРОВЕРИТЬ УСЛОВИЯ ОКОНЧАНИЯ ИГРЫ

Проверьте, нет ли игрока, который перевернул все свои фишки лечения.

Если есть — этот игрок побеждает! В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством фишек «+1» в запасе. Если победителя нет, начните следующий раунд. Если после 14 раунда всё ещё нет победителя, переходите к финальному подсчёту.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ

Побеждает игрок, перевернувший больше всех золотых фишек!

Если по этому параметру ничья, побеждает игрок с наименьшей суммой фишек, оставшихся неперевернутыми. Если всё ещё ничья, побеждает игрок с наибольшим количеством фишек «+1» в запасе.

Пример: после 14 раундов Маргарет и Альфред перевернули по 4 золотые фишки лечения. Это больше, чем у других.

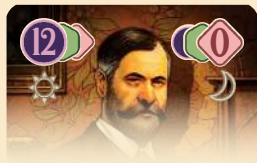
Маргарет не перевернула золотую фишку со значением «6». У Альфреда остались неперевернутыми 2 фишки лечения со значением «2», с суммарным значением «4».

Сумма неперевернутых фишек Альфреда ниже, и он побеждает в игре.



Карта Фрейда

В раундах 13 и 14 очки приносит любая масть. Если сыграны 2 карты с одинаковым значением, их очерёдность (т. е. какая карта будет ближе к Фрейду) определяется по иерархии мастей. Для карт, сыгранных на солнечной стороне, круги старше шестиугольников, а шестиугольники старше ромбов. Для карт, сыгранных на лунной стороне, ромбы старше шестиугольников, а шестиугольники старше кругов. Ничья внутри одной масти разрешается по обычным правилам, с помощью символов солнца и луны (см. стр. 6).



ОБ ИГРЕ

СОЛО-РЕЖИМ

В соло-режиме вы играете против автоматизированного оппонента, **Ид**.

Ид побеждает, если переворачивает все 6 своих фишек лечения. Вы побеждаете, если переворачиваете все свои 15 фишек лечения. В ином случае игра заканчивается после 14 раундов. Вы побеждаете, если у вас перевёрнуто больше золотых фишек лечения, чем у Ид. В ином случае побеждает Ид.

ПОДГОТОВКА

Проведите основную подготовку как при игре вдвоём. Выберите уровень сложности (*легко*, *средне* или *сложно*) и разложите 6 золотых фишек лечения для Ид по схеме, указанной ниже. Других фишек лечения у Ид нет. Дайте Ид жетон профессора.

Легко



Средне



Сложно



ХОД ИГРЫ

- Перед выбором карты переверните нейтральную карту сновидения рядом с текущим пациентом, как обычно.
- **После того как** сыграете карту, возьмите и откройте 1 карту сновидения из колоды для Ид. Положите жетон профессора Ид на неё.
- Разложите карты и сосчитайте очки, как обычно.
Исключение — **карты Ид всегда приносят очки**, даже если они не в масть.
- Определите численный разрыв для Ид и переверните фишки с как можно большим значением. (Ид всегда переворачивает самые ценные фишки, а не сумму более мелких).
- Проверьте, нет ли игрока, который перевернул все свои фишки лечения. Если есть — этот игрок побеждает! Если нет, то продолжайте игру.



НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Дизайн игры / Разработка:
Джонатан «Джонни Пак» Кантен

Иллюстрации: Эндрю Босли, Венсан Дютре

Руководитель проекта: Yoma

Графический дизайн / Вёрстка правил: Циния Редо, Yoma

Редактирование правил: Джонни Пак, Аманда Эрвен, Кори Мансон

Корректура: Кори Мансон, Коди Агью, Мигель Коншесао, Гленн Флаэрти

Тестирование игры: Коди Агью, Стивен Арамини, Танос Аргирис, Генри Обудон, Уильям Браун III, Джеймс Эрнест, Рикардо Гонсалвес, Джон Гатри, Эрик Хайтцман, Дейл Кифер, Кори Мансон, Циния Редо, Кори Томпсон

Особая благодарность Константиносу Ласкасу и Антонио Заксу, соавторам «Бессознательного»

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик: Валерия Лях

Корректор: ООО «Корректор»

Редактор: Елена Даценко

Дизайнеры-верстальщики: Диана Милюта, Ольга Тамкович

Руководитель проекта: Артём Савельев

Руководитель редакции: Валерия Горбачёва

Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2024 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.



Карл Юнг



Маргарет
Хильфердинг



Альфред
Адлер



Сабина
Шпильрейн

8/9/10: 

Если на вашей карте сновидения есть одно из этих чисел, прибавьте 1 к полученным очкам.



Если на вашей карте сновидения есть солнце/луна, прибавьте/вычтите указанное число из полученных очков.



Если вы играете **самое дальнее** от текущего пациента сновидение, прибавьте/вычтите указанное число из полученных очков.



Если вы играете **самое близкое** к текущему пациенту сновидение, прибавьте/вычтите указанное число из полученных очков.



Если ваш разрыв 0 или 1, прибавьте 3 к полученным очкам.



При получении очков можете игнорировать следующую карту сновидения (т. е. **пропустить** её). Учитывайте только разрыв между своей картой и следующей после пропущенной.



Перед тем как выбрать и открыть карты, возьмите 1 карту сновидения из колоды и положите лицом вверх рядом с текущим пациентом. Встройте её в последовательность, когда игроки откроют свои карты.



После того как игроки откроют свои карты, возьмите 1 карту сновидения из колоды и встройте её в последовательность.