



СОМНИКУМ

ПРАВИЛА

Хранитель Сонного Песка, Носитель Ключей от Пещер Кошмаров и Мастер Всех Снов – Песочный человек – пропал. Его владения приходят в упадок, а люди перестали видеть сны. Вы, его ближайшие помощники, пытаетесь это исправить и берете создание снов в свои руки. Вам предстоит собирать полноценные сновидения, отправившись в увлекательное приключение при помощи маховиков сна. Готовьтесь проявить смекалку и храбрость – не так-то просто создать настоящий сон!

## СОСТАВ ИГРЫ:

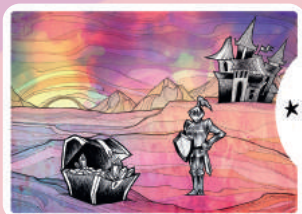
- Карты сна – 88 шт.
- Карты целей – 8 шт.
- Жетоны сонного песка – 72 шт.
- Карты встреч – 24 шт.
- Фишки «маховики сна» – 2 шт.
- Мешок для жетонов сонного песка
- Правила игры

## ОПИСАНИЕ КОМПОНЕНТОВ

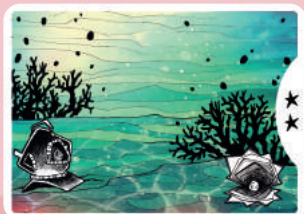
### Карты сна

#### Карты хороших снов

Это основа игры. Именно из них каждый игрок будет создавать сновидение. Каждая карта хорошего сна относится к одному из трех сюжетов, и на ней есть от 1 до 3 частиц сна (изображений):



Сказка



Подводный мир



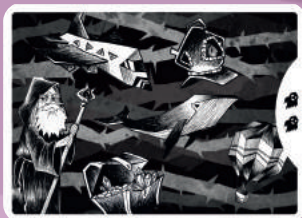
Космос

## Частицы сна

Частицы сна одного сюжета никогда не встречаются на картах с другим сюжетом. Например, частица сна «русалка» встречается только на картах сна с сюжетом «подводный мир».

Количество ★ указывает на количество победных очков, которые приносит карта сна.

## Карты кошмаров



Карты кошмаров считаются картами сна любого сюжета. Каждая карта кошмара содержит 6 частиц сна из разных сюжетов, что делает ее полезной в создании сна. В конце игры кошмары отнимают победные очки по

количеству 👁 на них.

## Карты целей



В начале игры каждый игрок получает одну карту цели, на которой изображены три частицы сна, за которые он получит дополнительные победные очки в конце игры.

## Карты встреч



В течение игры вы сможете получать такие карты, присоединяя карты сна с символом ? . Эти волшебные создания и могущественные артефакты могут дать вам разные преимущества по ходу игры или победные очки в ее конце.

## Жетоны сонного песка



Жетоны сонного песка – главный ресурс Песочного человека. Каждый жетон содержит определенную частицу сна и имеет несколько способов применения, о которых вы узнаете далее из правил.

На некоторых жетонах с обратной стороны изображен сонный песок, на других – нет. Это влияет на определение конца раунда.

## Маховики сна



Черная и белая фишки, которые игроки будут передвигать по полю, чтобы получать карты.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Перемешайте колоду **карт снов**. Перемешайте колоду карт снов и выложите из них игровое поле. Выкладываете карты по кругу рубашкой вниз, как показано на рисунке. В зависимости от количества игроков используется разное число карт:

- 16 карт – при игре **вдвоем**,
- 21 карта – при игре **втроем**,
- 24 карты – при игре **вчетвером**.

Оставшиеся карты сна отложите в сторону. Они пригодятся вам позже.

2. Сложите все **жетоны сонного песка** в мешок и расположите его в центре игрового поля – так, чтобы игрокам было удобно брать из него жетоны.

3. Перемешайте колоду **карт встреч** и положите ее рядом с игровым полем рубашкой вверх.

## Пример начальной расстановки на 3 игроков

Колода карт снов

Игрок 1



Колода карт встреч



Мешок с жетонами  
сонного песка

Игрок 2



Игрок 3



4. Перемешайте **карты целей** и раздайте каждому игроку по **одной**. Держите свою карту в тайне от остальных игроков до конца игры. Оставшиеся карты целей уберите в коробку.

5. Первым игроком становится тот, кто последним видел сон (или проснулся сегодня позже всех).

6. Каждый игрок берет случайные **жетоны сонного песка** из мешка, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке:

- первый игрок – 0,
- второй – 1,
- третий – 2,
- четвертый – 3.

Держите жетоны сонного песка так, чтобы остальные игроки не могли увидеть, какие частицы сна на них изображены. Количество жетонов сонного песка у каждого игрока – открытая информация.

7. Игрок, сидящий справа от первого игрока, размещает один **маховик сна** между любыми картами сна. Второй маховик выставляется на противоположной стороне круга строго напротив первого маховика между картами.

**Примечание:** при игре **втроем** второй маховик ставится между 10-й и 11-й картами от первого маховика снов.

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ваша цель – создать самое яркое сновидение. То есть получить наибольшее количество победных очков за звезды на картах сна, частицы сна с карты целей и некоторые карты встреч. Вы будете терять очки за карты кошмаров в вашем сновидении.

## ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игра состоит из **трех раундов**. Игроки ходят по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. В свой ход игрок должен **сдвинуть один из маховиков сна** и **добавить карту в свое сновидение**. Раунд закончится, если на поле останется столько карт, сколько человек участвует в игре, и может закончиться, если в конце движения между маховиками не будет карт.

В конце первого и второго раунда игровое поле обновляется. Игра заканчивается по окончании третьего раунда, после чего происходит подсчет победных очков. Побеждает игрок с наибольшим количеством победных очков.

## ХОД ИГРОКА

В свой ход игрок выполняет последовательно **три действия**, два из которых являются обязательными:

1. **Необязательное действие.** Добавление новой частицы на карту сна.
2. **Обязательное действие.** Движение маховика сна и получение карты сна.
3. **Обязательное действие.** Присоединение карты сна к сновидению (получение карт встреч, если необходимо).

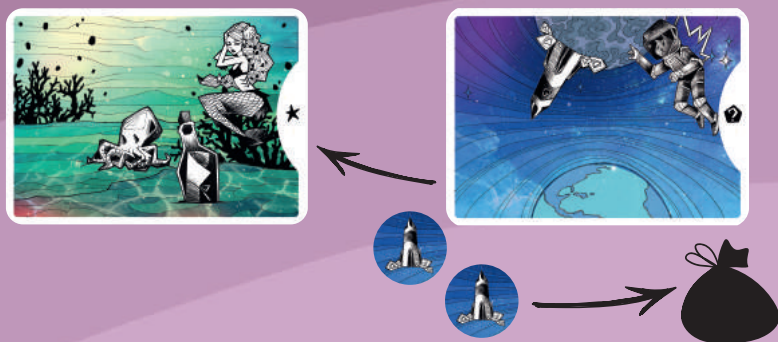
### Добавление новой частицы на карту сна

Перед тем как приступить к выполнению двух обязательных действий, игрок может **использовать свои жетоны сонного песка**, чтобы добавить одну частицу на карту своего сновидения. Таким образом, создавать сновидения становится проще (см. стр. 10, «Присоединение карты сна»).

**А.** Игрок может выложить жетон сонного песка на любую крайнюю правую карту своего сна, **совпадающую по сюжету (цвету)** с жетоном. Теперь считается, что эта карта содержит также частицу, изображенную на жетоне сонного песка. Выложенный жетон остается на карте до конца игры.



Б. Игрок может выложить жетон сонного песка на любую крайнюю правую карту своего сна, **не совпадающую по сюжету** (цвету) с жетоном. Для этого у него должно быть **два одинаковых** (с одинаковой частицей) жетона сонного песка. Один из них убирается обратно в мешок, а другой выкладывается на выбранную крайнюю правую карту. Теперь считается, что эта карта также содержит частицу, изображенную на жетоне сонного песка. Выложенный жетон остается на карте до конца игры.



*Примечание:* карта кошмара считается картой сна любого сюжета, поэтому на нее можно выложить любой жетон сонного песка.

## Движение маховика сна и получение карты сна

Игрок выбирает один из маховиков сна и передвигает его по часовой стрелке. В начале каждого хода маховики находятся между картами. Первый шаг – это шаг на ближайшую по часовой стрелке карту. Далее маховик движется с карты на карту. Один шаг – одна карта.



На первые 3 шага игрок не тратит жетоны сонного песка, но за каждый следующий шаг он должен будет заплатить по одному жетону сонного песка из своего запаса. Эти жетоны возвращаются обратно в мешок. Если игрок не может заплатить, то он не может двигать маховик дальше.

Затем игрок забирает себе карту сна, на которой он остановил маховик.



Если игрок сдвинул маховик сна **меньше чем на 3 шага**, то он получает случайные жетоны сонного песка из мешка:

- передвинув маховик сна на 1 шаг, игрок получает 2 жетона;
- сделав 2 шага – 1 жетон;
- сделав 3 шага – 0 жетонов.

Полученные жетоны хранятся перед игроком рубашкой вверх в течение игры. Однако в любой момент он может посмотреть на их лицевую сторону.

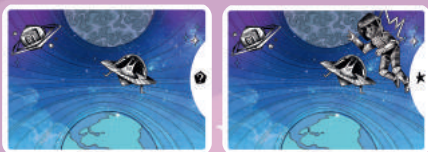
## Присоединение карты сна

Полученную карту сна необходимо присоединить к своему сновидению. В начале игры в сновидениях игроков нет карт, поэтому первая карта просто кладется на стол перед игроком. Таким образом появляется ряд первого уровня сновидения. Если перед игроком уже есть одна карта или более, то они присоединяются к сновидению по особым правилам.

## Расширение сновидения

Карта сна всегда присоединяется с **правой стороны** к уже существующей. Если на обеих картах есть хотя бы одна совпадающая частица сна, то сон считается непрерывным (пример А). В ином случае игрок берет случайный жетон сонного песка из мешка и выкладывает его лицом вниз между такими картами – это **разрыв** (пример Б). Старайтесь не допускать разрывов! Более подробно их негативные эффекты будут описаны далее.

Пример А



Пример Б

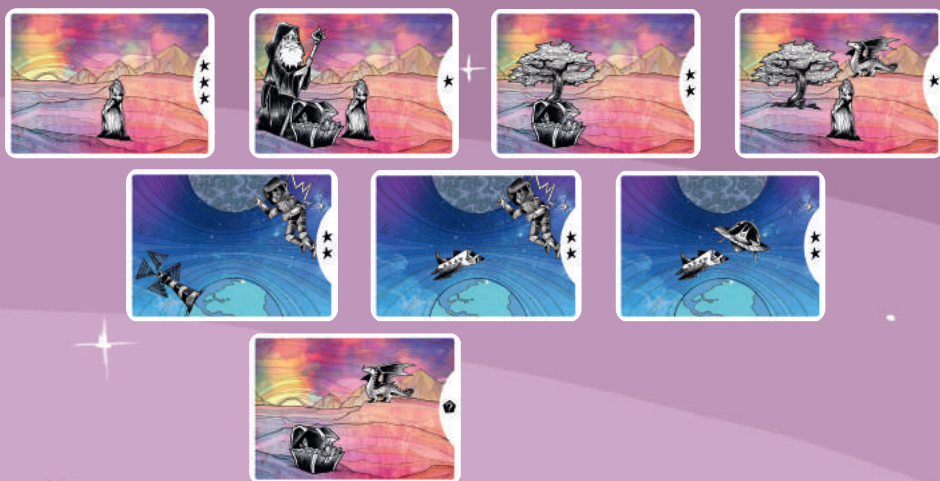


## Углубление сновидения

Сновидение каждого игрока может содержать до **3** уровней. **Чем ниже** лежит карта сна, **тем больше** победных очков она приносит в конце игры.

Чтобы выложить карту во второй или третий уровень сновидения (углубить его), необходимо, чтобы пара карт над ней была **без разрыва** (между картами не должно быть жетона сонного песка).


То есть игроки создают свои сновидения по принципу перевернутой пирамиды. Первая карта, которую игрок выкладывает на новый уровень, помещается под крайней левой парой карт без разрыва. Карты нового уровня не обязаны совпадать по сюжету с картами над ними.



**Примечание:** если игрок хочет расширить сновидение на 2-ом или 3-ем уровне, но у карт уровнем выше есть разрыв, игрок может выложить новую карту сна под следующей парой карт без разрыва.




## Получение карты встречи

На некоторых картах сна присутствует символ  – после того как игрок присоединил карту сна с таким символом к одному из своих рядов, он берет случайные карты встречи в количестве, равном номеру уровня, в который он добавил эту карту. Если игрок получает больше одной карты встречи, то он оставляет одну по своему выбору, а остальные *сбрасывает* (кладет рубашкой вниз рядом с колодой встреч). Карта встречи держится в тайне от остальных игроков, до тех пор пока не будет разыграна.

## О картах встреч

Описание их эффектов написано на самих картах. В любой момент своего хода игрок может разыграть неограниченное количество карт встреч. Чтобы разыграть карту, игрок должен объявить о ее эффекте и выложить перед собой рубашкой вниз.

Карты встреч бывают одноразовые и постоянные (). Одноразовые карты встреч после использования сбрасываются, а постоянные остаются лежать перед игроком до конца игры. Все то время, что постоянная карта встречи лежит перед игроком, он может пользоваться ее эффектом в свой ход.

Карты встреч, которые не были разыграны в течение игры, приносят победные очки в конце.

## Окончание раунда

Раунд может завершиться при выполнении одного из двух условий:

**А. Если на игровом поле остается столько же карт, сколько игроков.** В этом случае раунд заканчивается сразу после получения и присоединения игроком карты сна.

**Б. Если после передвижения маховика сна между ним и другим маховиком больше нет карт.** В этом случае игрок, в чей ход это произошло, вытягивает жетон(-ы) сонного песка из мешка, если передвигал маховик на 1 или 2 шага (2 или 1 жетон соответственно). Если хотя бы один вытянутый жетон имеет пустой оборот — раунд закончится после получения и присоединения игроком карты сна. Жетоны при этом остаются у вытащившего их игрока — по обычным правилам.

**Пояснение:** передвигая маховик сна на 3 или более шага (и, как следствие, не вытягивая жетоны сонного песка из мешка), вы не сможете закончить раунд по второму условию!

Игроки формируют новое поле из колоды карт сна, оставшейся после подготовки игры, — таким же образом, как и в начале игры.

Игрок, закончивший раунд, выставляет маховики сна, как в начале игры, после чего ход передается следующему игроку. **Обратите внимание, стартовые жетоны сонного песка не выдаются в начале 2-го и 3-го раунда.**

Сновидения игроков (выложенные перед ними карты снов, жетоны сонного песка, карты встречи и цели) сохраняются до конца игры.

## КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЕТ ОЧКОВ



Игра заканчивается после окончания третьего раунда.



Игроки получают победные очки (ПО), подсчет которых происходит следующим образом:

1. Сумма ★ на картах сна первого уровня.
2. Сумма ★ на картах сна **второго** уровня, **умноженная на 2.**
3. Сумма ★ на картах сна **третьего** уровня, **умноженная на 3.**

4. Незыгранные карты встреч (лежащие перед игроком лицом вниз) приносят по одному ПО.

5. Каждая частица на картах сна игрока (жетоны на картах не учитываются), совпадающая с частицей на его карте целей, приносит по одному ПО.

Из полученного результата ПО вычитается сумма  в сновидении игрока, при этом  на картах второго и третьего уровня также умножаются на 2 и 3 соответственно.

На картах сна, имеющих разрыв справа и слева (только справа, если это первая карта в ряду или только слева, если последняя карта в ряду),  и  не умножаются на 2 и 3, даже если они находятся на втором или третьем уровне сновидения. Считайте, что такие карты находятся на первом уровне!



Карл смог собрать сон, изображенный выше. Он получает 7 ПО за карты снов на первом уровне, 10 – на втором и 9 – на третьем. 2 ПО за карту с края у которой есть разрыв. 1 ПО за незыгранную карту встреч. 4 ПО за карту целей (1 за тучу, 2 за осьминога и 1 за дракона). -1 ПО за карту кошмара. В сумме Карл заработал 32 ПО.

Игрок, набравший наибольшее количество победных очков, объявляется победителем. В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством жетонов сонного песка в запасе. Если это не разрешило ничью, игроки делят победу.

Автор благодарит за участие в тестировании игры, советы и отзывы об игре Юрия Ямщикова, Германа Тихомирова, Юлию Боярскую, Тимофея Никулина, Екатерину Земцову, Игоря Ганжу, Владимира Коршунова, Валерия Кружалова, Константина Малыгина, Ташу Тележкину, Андрея Столярова, Василия Рединского, Александра Ерёмкина, Виктора и Анастасию Скачковых, Артёма Платонова, Сергея Усминского.

Особые благодарности: за помощь и поддержку – Анастасии Домашевой и Ольге Бортник, за чрезвычайно ценные советы – Ивану Лашину.

Издание подготовлено GaGa Games.

Автор: Константин Домашев

Иллюстратор-дизайнер: Фаина Хамидуллина

Редактор: Катерина Шевчук

Руководитель проекта: Филипп Кан

Общее руководство: Антон Сковородин

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

© ООО «ГаГа Трейд», 2018 – правообладатель игры.



2018