

KRAJINA SNŮ

KAMIEŤNÉ HRA ZE SVĚTA ČHTY DO NEVĚDOMÍ



PRAVIDLA HRY

HERNÍ MATERIÁL



66 karet snů

ve třech barvách, každá se dvěma sadami karet
u hodnotách 1 až 11



Čtyřúhelník



Šestiúhelník



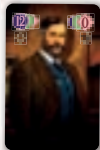
Kruh



6 karet klientů



4 karty profesorů
1 pro každého hráče



1 karta Freuda



12 destiček léčby



4 žetony profesorů
1 pro každého hráče

(pokud chcete, můžete použít
stranu s mazlíčky)



60 žetonů terapie
15 pro každého hráče

10 běžných žetonů terapie
(žetony +1); 5 zlatých žetonů
terapie

ÚVOD

Jste jedním z následovníků Freudových teorií o nevědomí a vaším cílem je pomoci klientům trpícím psychickými traumaty. Terapii každého klienta podpoříte tím, že budete analyzovat symboliku jejich snů.

Na začátku kola každý hráč vybere jednu kartu snu. Všichni hráči naráz odhalí vybrané karty. Karty seřadíte u aktuálního klienta podle číselných hodnot. Rozdíl hodnot mezi vaší kartou a další kartou v pořadí určuje hodnotu žetonů terapie, které smíte otočit: čím větší je rozdíl hodnot, tím lépe pro vás. Pokud jako první otočíte všechny své žetony terapie, prokážete tím, že vaše terapie jsou nejefektivnější. To z vás učiní nejslavnějšího Freudova následovníka.

PŘÍPRAVA PROSTORU HRÁČE

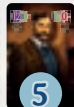
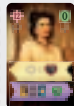
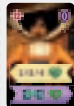
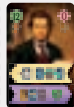
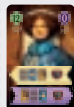
- 1 Vyberte si barvu. V této barvě si vezměte následující materiál: kartu profesora, žeton profesora a pět zlatých žetonů terapie. Ze zásoby běžných žetonů terapie si vezměte jeden žeton s hodnotou 5, dva žetony s hodnotou 4, tři žetony s hodnotou 3 a čtyři žetony s hodnotou 2. Zbylé žetony terapie uraťte do krabice.
- 2 Suých 15 žetonů terapie vyskládejte stranou s hodnotu vzhůru přesně podle nákresu napravo (zlaté žetony terapie budou tvořit sloupec nalevo od ostatních žetonů terapie).
- 3 Svoji kartu profesora a žeton profesora umístěte poblíž žetonů terapie.



HLAVNÍ PŘÍPRAVA HRY

- 4 Pokud hrají pouze 2 hráči, otočte karty klientů a Freuda na stranu s čísly 11 a 1 (v horních rozích). Pokud hrají 3 nebo 4 hráči, otočte karty klientů a Freuda na stranu s čísly 12 a 0.
- 5 Kartu Freuda položte doprostřed stolu. Všechny karty klientů zamíchejte a poté je náhodně vyskládejte do sloupce nad kartou Freuda.
- 6 Vezměte 12 destiček léčby a náhodně je rozdělte na dvě hromádky, každou o šesti destičkách léčby. Destičky v jedné hromádce otočte tak, aby jejich šipky směřovaly vlevo. Destičky v druhé hromádce otočte tak, aby jejich šipky směřovaly vpravo.
- 7 Na každou kartu klienta nyní umístěte jednu náhodnou destičku léčby směřující vlevo a jednu náhodnou destičku léčby směřující vpravo. Na Freuda destičky léčby neumísťujte.
- 8 Pokud hrají pouze 2 hráči, odstraňte ze hry všechny karty snů s hodnotami 11 a 1. Vraťte je do krabice. Při hře 3 a 4 hráčů použijete všechny karty snů.
- 9 Zamíchejte karty snů a rozdejte každému hráči 16 karet.
- 10 Při hře 2 a 3 hráčů umístěte nalevo i napravo od každého klienta a Freuda jednu kartu snu lícem dolů (celkem bude ve hře 14 karet snů lícem dolů).
- 11 Ze zbylých karet snů utvořte dobírací balíček lícem dolů a umístěte jej nad horní kartu klienta.

7



5

PRŮBĚH HRY

Hra bude probíhat po určitý počet kol, maximálně však 14. V prvním kole budou hráči vykládat karty snů nalevo od prvního klienta (horního). V druhém kole budou hráči vykládat karty napravo od prvního klienta. Ve třetím kole se hra přesouvá ke druhému klientovi odshora. Znovu budou hráči vykládat karty nejprve nalevo a pak napravo atd. Budete tedy postupovat podobně jako při čtení stránky zleva doprava, odshora dolů. Takto budete pokračovat, dokud některý hráč nevyhraje nebo dokud neskončí 14. kolo (tzn. vyskládáte karty nalevo i napravo ke všem klientům a Freudovi).

V každém kole provedou hráči následující kroky v pevně daném pořadí:

1. **Vyložení karet**
2. **Určení výsledku**
3. **Kontrola konce hry**



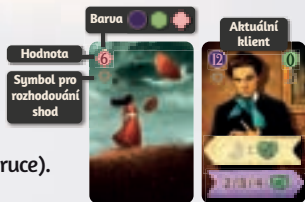
1. VYLOŽENÍ KARET

Dodržte tyto kroky:

- A. Každý hráč vybere kartu z ruky a položí jí lícem dolů před sebe na stůl. Může jít o **kartu snu** nebo **kartu profesora** (pokud ji má hráč v ruce).

Při hře 2 a 3 hráčů: Než začnou hráči vybírat karty, otočte lícem vzhůru kartu umístěnou ke klientovi (resp. Freudovi) během přípravy hry (nalevo nebo napravo, podle toho, kam budete v tomto kole přikládat karty).

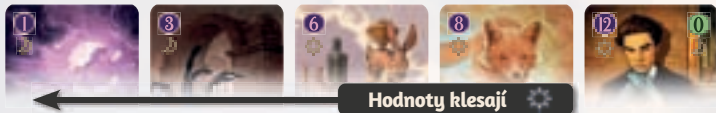
- B. Jakmile mají všichni hráči vybráno, naráz odhalí vybrané karty.
- C. Pokud hráč odhalil kartu snu, umístí na ni svůj **žeton profesora**. Pokud hráč odhalil kartu profesora, žeton na ni neumístí. Ponechá ji lícem vzhůru před sebou a počká na poslední krok této fáze (viz krok E).
- D. Odhalené karty snů vyskládejte na patřičnou stranu klienta v číselném v pořadí podle jejich hodnot (učetně karet, které neuyložili sami hráči).



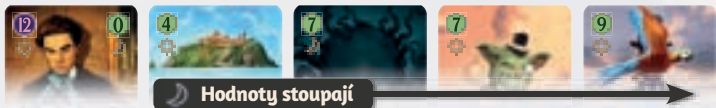
Určení přednosti při shodě

Pokud odhalíte dvě či více karet se stejnou hodnotou, určíte přednost podle barev. Přednost má ta karta, jejíž barva odpovídá barvě vyobrazené na straně klienta, kam právě vykládáte karty (je v tzu. „aktuální barvě“, viz dále). Tuto kartu umístíte blíž ke klientovi (resp. Freudovi).

- Pokud odhalíte dvě karty se stejnou hodnotou i barvou, určíte přednost podle symbolů slunce a měsíce. Pokud právě přikládáte karty ke straně se sluncem, bude mít přednost karta se sluncem. Pokud právě přikládáte karty ke straně s měsícem, bude mít přednost karta s měsícem. Kartu, která má přednost, umístíte blíž ke klientovi (resp. Freudovi).
- Veškeré další shody rozhodněte podle pořadí přednosti barev vyobrazené na kartě Freuda (viz str. 12).



- Pokud právě přikládáte karty ke straně se sluncem (nalevo od klienta), kartu s nejvyšší hodnotou umístíte nejbliž ke klientovi. Ostatní karty skládejte doleva směrem od klienta v pořadí od nejvyšší hodnoty po nejnižší hodnotu.



- Pokud právě přikládáte karty ke straně s měsícem (napravo od klienta), kartu s nejnižší hodnotou umístíte nejbliž ke klientovi. Ostatní karty skládejte doprava směrem od klienta v pořadí od nejnižší hodnoty po nejvyšší hodnotu.



Příklad: Aktuální barva jsou čtyřúhelníky a karty se ukládají na stranu s měsícem. Byly odhaleny dvě karty s čtyřúhelníkem a hodnotou 6. Přednost má karta s měsícem, takže bude umístěná blíž ke klientovi (v tomto případě to znamená nalevo od karty se sluncem).

Ve hře se vyskytuje termín „aktuální barva“. Aktuální barva je taková, která je vyobrazena na straně klienta, kam právě vykládáte karty. Mohou to být čtyřúhelníky, šestiúhelníky nebo kruhy. Slunce a měsíc nejsou barvy, pouze rozhodují shody. Karty s aktuální barvou lze obodovat. Karty, které tuto barvu nemají (a karty, které nevyložili sami hráči), obodovat nelze. Mohou ovšem mít vliv na bodování mezer apod.

- E. Hráči, kteří v tomto kole odhalili kartu profesora, ponechají tuto kartu položenou lícem vzhůru před sebou. Nyní odehrají samostatnou fázi **vyložení karet**. Pokud odhalilo kartu profesora více hráčů, vybírají a odhalují karty snů naráz (dle obvyklých pravidel). Takto odhalené karty ukládají do stávajícího pořadí karet (dodrží číselné pořadí a případné shody rozřeší podle předností jako obvykle, viz str. 6).

Kartu profesora nemůžete vyložit, dokud ji nezískáte do ruky (viz str. 11).

2. URČENÍ VÝSLEDKU

Při určení výsledku **začněte od hráče, jehož karta je nejdál od klienta**, a pak postupujte blíž ke klientovi (tzn. zleva doprava na straně se sluncem a zprava doleva na straně s měsícem).

Bodování v 1. až 12. kole ovlivňují destičky léčby. Každé kolo ovlivňuje jiná destička (viz str. 16). Bodování v 13. a 14. kole ovlivňuje karta Freuda (viz str. 12). Při bodování nezapomeňte na žádný z platných efektů tohoto kola.

Když jste na řadě při určení výsledku, vyberte si jednu z těchto možností: **BODOVÁNÍ** nebo **DOBRÁNÍ** karty.

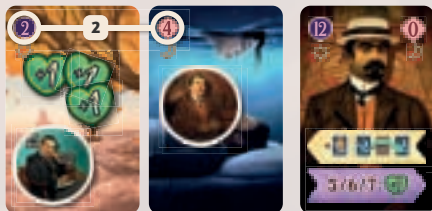
A. BODOVÁNÍ

Pokud chcete obodovat své žetony terapie, musí se barva vaší karty shodovat s aktuální barvou (na straně karty klienta, kam právě vykládáte karty).

Pokud se vaše karta neshoduje, musíte si vybrat dobrání karet (viz str. 11).

- Nyní určete rozdíl mezi hodnotou vaší karty a další karty v pořadí. Toto je vaše bodovací hodnota. Bodovací hodnota představuje celkovou hodnotu žetonů terapie, které smíte obrátit na opačnou stranu. Bodovací hodnotu smíte mezi své žetony terapie rozdělit jakkoli. Smíte tedy otočit jeden žeton terapie s touto (nebo nižší) hodnotou nebo více žetonů, terapie jejichž součet dosahuje bodovací hodnoty (smíte nevyužít určitou část bodovací hodnoty nebo celou bodovací hodnotu). Na straně se sluncem je pořadí karet zleva doprava a na straně s měsícem je pořadí zprava doleva. Barva další karty v pořadí nehraje roli. Karty, které nemají aktuální barvu (a karty, které nevyložili sami hráči), se považují za plnohodnotné karty při určování rozdílu. Při určování bodovací hodnoty nezapomeňte započítat také efekt destičky léčby, pokud je platný (viz str. 16).
- Ještě před určením bodovací hodnoty smíte použít až tři žetony +1 a za každý použitý žeton zvýšit svoji bodovací hodnotu o 1 (i pokud by vaše bodovací hodnota byla 0). Použité žetony +1 umístěte na vaši právě vyloženou kartu snu. Poté proveďte bodování jako obvykle, jen se zvýšenou bodovací hodnotou. Použité žetony +1 zůstanou na kartě snu.
- Když otáčíte žetony terapie, kterých je v řadě víc, musíte je otáčet postupně zprava doleva, tzn. vždy budete postupovat řadou až k poslednímu zlatému žetonu terapie (viz příklady na str. 10).

- Žetony +1 nesmíte použít ve stejném kole, ve kterém je získáte.
- V každém kole smíte použít maximálně tři žetony +1.
- Žetony +1 nemění hodnotu snu a nijak neovlivňují počítání bodovacích hodnot ostatních hráčů. Pouze zvyšují vaši bodovací hodnotu.



Příklad: Bruno vyložil kartu s aktuální barvou o hodnotě 2. Další karta v pořadí má hodnotu 4. Brunova bodovací hodnota je tedy 2, ale Bruno použije tři žetony +1, aby bodovací hodnotu zvýšil na 5. Rozhodne se otočit svůj žeton terapie s hodnotou 5 což je zlatý žeton terapie.



Příklad: Agnes vyložila kartu s aktuální barvou o hodnotě 8. Další karta v pořadí má hodnotu 3. Agnesina bodovací hodnota je tedy 5. Mohla by otočit svůj žeton terapie s hodnotou 5, ale Agnes raději otočí žeton s hodnotou 2 a žeton s hodnotou 3. V obou případech musí otočit žetony, které jsou nejujíc upravo. Každý z těchto žetonů terapie se tímto promění na žeton +1. Agnes si je vezme do své zásoby a může je použít v budoucím kole.

B. DOBRÁNÍ KARTY

Pokud nemůžete (nebo nechcete) bodovat, smíte si dobrat do ruky jednu z těchto karet:

- Vaši kartu profesora
- Jakoukoli kartu snu lícem uzhůru, která byla vyložena v některém z předchozích kol

Pokud si doberete kartu snu, na které jsou žetony +1, vezměte si je do své zásoby. Smíte je použít v některém z budoucích kol, za dodržení obvyklých pravidel (viz str. 9).

3. KONTROLA KONCE HRY

Zkontrolujte, zda se některému hráči podařilo otočit všechny žetony terapie. Pokud ano, tento hráč v tuto chvíli vyhrává! Pokud této podmínky dosáhlo více hráčů ve stejném kole, vyhrává z těchto hráčů ten, který má v zásobě více žetonů +1. Pokud nikdo zatím nevyhrál. Zahajte další kolo. Pokud právě končí 14. kolo a nikdo stále nevyhrál, nastane závěrečné bodování.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Vyhrává ten hráč, který otočil nejuvíce zlatých žetonů terapie!

Pokud nastane shoda, vyhrává ten hráč ve shodě, jehož součet hodnot všech neotočených žetonů je nižší. Pokud shoda trvá, vyhrává ten hráč ve shodě, kterému zbývá v zásobě více žetonů +1.

Příklad: Po 14. kole mají Dita i Cyril oba čtyři otočené zlaté žetony. Nikdo jiný tolik zlatých žetonů neotočil. Dítě se nepodařilo otočit žeton s hodnotou 6. Cyrilovi zbývají neotočené pouze dva žetony s celkovou hodnotou 4. Cyril má tedy nižší součet hodnot neotočených žetonů terapie a stává se vítězem hry.



Karta Freuda

Ve 13. a 14. kole hry jsou aktuální všechny barvy, takže každá zahraná karta bude mít možnost bodovat. Pokud vyloží více hráčů kartu se stejným číslem, platí pořadí předností barev (tzn. která karta bude umístěna blíž k Freudovi). Pokud vykládáte karty na stranu se sluncem, kruhy mají přednost před šestiúhelníky a ty mají přednost před čtyřúhelníky. Pokud vykládáte karty na stranu s měsícem, čtyřúhelníky mají přednost před šestiúhelníky a ty mají přednost před kruhy. Přednost karet, které mají stejnou barvu, určíte podle slunce a měsíce jako obvykle (viz str. 6).



PŘEHLED HRY

SÓLOVÝ MÓD

Během sólového módu stanete proti automatickému protiúnikovi **zvanému Id**.

Pokud Id jako první otočí všech šest žetonů terapie, vyhraje. Pokud vy jako první otočíte 15 žetonů terapie, vyhráváte. Jinak hra skončí po 14. kole. Pokud máte otočených více zlatých žetonů terapie než Id, vyhráváte. V opačném případě vyhrává Id.

PŘÍPRAVA HRY

Hru připravte stejně jako při hře 2 hráčů. Poté si vyberte obtížnost (nízkou, střední, nebo vysokou) a připravte pro Id šest zlatých žetonů terapie přesně podle nákesu níže. Žádné jiné žetony terapie Id nepoužije. Přidělte Id některý žeton profesora.

Nízká



Střední

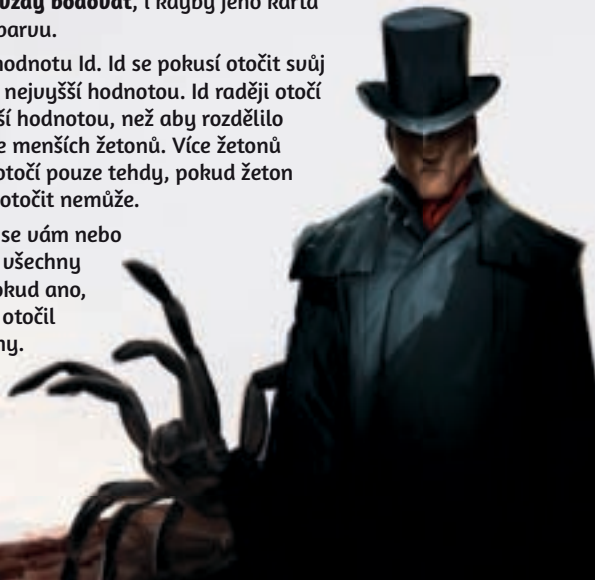


Vysoká



PRŮBĚH HRY

- Než sami vyberete kartu, otočte lícem vzhůru kartu umístěnou ke klientovi během přípravy hry (jako obvykle).
- **Až vyberete** a odhalíte svoji kartu, otočte lícem vzhůru 1 kartu snu z dobíracího balíčku. Toto bude karta Id.
- Karty seřadte a vyhodnoťte podle obvyklých pravidel. Ale pozor: **Id smí vždy bodovat**, i kdyby jeho karta neměla aktuální barvu.
- Určete bodovací hodnotu Id. Id se pokusí otočit svůj žeton terapie s co nejvyšší hodnotou. Id raději otočí jeden žeton s vyšší hodnotou, než aby rozdělilo hodnotu mezi více menších žetonů. Více žetonů s nižší hodnotou otočí pouze tehdy, pokud žeton s vyšší hodnotou otočit nemůže.
- Zkontrolujte, zda se vám nebo Id podařilo otočit všechny žetony terapie. Pokud ano, vyhrává ten, kdo otočil všechny své žetony. V opačném případě hra pokračuje.



TVŮRCI

V originále vydalo

Fantasia Games Limited
26 Paparrigopoulou Street,
Larnaca 6035, Kypr

©2024 Fantasia Games Limited.
Všechna práva vyhrazena.

Návrh hry: Jonathan „Jonny Pac“
Cantin

Ilustrace: Andrew Bosley, Vincent
Dutraít

Grafická úprava: Zinia Redo, Yoma

Česká verze hry

TLAMA games Miroslav Tlamicha
Praha, Česká republika
www.tlamagames.com

Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Ondřej Polák

Korektury: Marcel Ondrák,
Daniela Vacíková

Grafická úprava: Myška Čumáčková,
Adéla Kosinová



©2024 Fantasia Games Limited. Všechna práva vyhrazena.



Carl Jung



Margarete
Hilferdingová



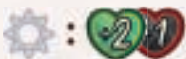
Alfred Adler



Sabina
Spielreinová

8/9/10: 

Pokud má tuá karta snu některou z vyobrazených hodnot, zvýš svoji bodovací hodnotu o 1.



Pokud má tuá karta snu symbol slunce/měsíce, přičti vyobrazenou hodnotu ke své bodovací hodnotě / odečti vyobrazenou hodnotu od své bodovací hodnoty.



Pokud vyložíš kartu snu **nejdál** od aktuálního klienta, přičti vyobrazenou hodnotu ke své bodovací hodnotě / odečti vyobrazenou hodnotu od své bodovací hodnoty.



Pokud vyložíš kartu snu **nejblíž** k aktuálnímu klientovi, přičti vyobrazenou hodnotu ke své bodovací hodnotě / odečti vyobrazenou hodnotu od své bodovací hodnoty.



Pokud je tuá bodovací hodnota 0 nebo 1 (ještě před přičtením jakýchkoli bonusů, učetně bonusů za žetony +1), zvýš svou bodovací hodnotu 3.



Při bodování smíš ignorovat nejbližší kartu v pořadí (tzn. **přeskočit** ji) a počítat svoji bodovací hodnotu až podle následující karty v pořadí.



Ještě před výběrem a odhalením karet otočte 1 náhodnou kartu z dobíracího balíčku a umístěte ji lícem vzhůru k aktuálnímu klientovi. Až hráči vyberou a odhalí své karty, zařaďte tuto kartu mezi karty vyložené hráči podle obvyklých pravidel.



Poté, co hráči vyloží karty, otočte lícem vzhůru 1 náhodnou kartu z dobíracího balíčku a zařaďte ji mezi karty vyložené hráči podle obvyklých pravidel.