



ПРО ГРУ :

«Онейронавти» — це стратегічна карткова гра для 2-4 гравців, де ви стаєте дослідниками снів і подорожуєте через підсвідомість у пошуках спокою та балансу. Гравцям доведеться долати перешкоди у вигляді карт сновидінь та парадоксальних ситуацій, комбінувати карти та приймати правильні рішення, щоб уникнути пасток власних страхів і набрати максимум спільних балів. Механіка гри поєднує карткову стратегію, асоціативні завдання і кооперативний підхід, створюючи атмосферу дослідження сновидінь.

КОМПЛЕКТАЦІЯ :

У коробці міститься колода карт снів, колода карт слів, трек еліксиру, маркер сну, трек баранчиків і 30 жетонів голосування. Картки снів використовуються для вибору ілюстрацій, а картки слів задають тему раунду. Трек еліксиру відображає кількість зіграних раундів, маркер сну позначає прогрес команди, а трек баранчиків відображає набрані переможні бали. Жетони голосування дозволяють відзначати карти, які, на думку гравців, не належать жодному учаснику.

ДЛЯ КОГО ГРА :

Гра підходить для сімейних ігрових вечорів, для компаній друзів і новачків у настільних іграх. Вона добре підходить для гравців, які люблять кооперативні ігри, командну роботу та асоціативні завдання, а також тих, хто хоче розвивати спостережливість і стратегічне мислення.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ :

Кожен гравець отримує по шість карт снів на руку. На столі викладається стартове слово, яке потрібно проілюструвати картами. Трек еліксиру і трек баранчиків встановлюються на початкові позиції, маркер сну ставиться на стартовий відлік раундів. Жетони голосування розкладаються в доступному місці.



ХІД ГРИ

На початку раунду гравці одночасно обирають картку зі своєї руки, яка найкраще ілюструє слово, і викладають її на стіл доллиць. До карт додається одна випадкова карта з колоди снів, після чого всі карти перемішуються і відкриваються. Завдання гравців — визначити карту, яка не належить жодному гравцю, і проголосувати за неї, не обговорюючи свій вибір. Кожний правильний голос додає очки на трек баранчиків.

КІНЕЦЬ ЕПОХИ І ПІДРАХУНОК БАЛІВ:

Раунди тривають до заповнення треку еліксиру або до того моменту, коли команда набере 15 балів. Якщо команда встигла набрати необхідну кількість балів до завершення треку еліксиру — вона перемагає. Якщо ж трек заповнений, а максимальні бали не набрані — команда програє.

Поради для гри:

01

Вибирайте картки, які точно відображають слово, але можуть заплутати суперників.

02

Уважно спостерігайте за діями інших гравців, щоб відрізнити чужу карту.

03

Дотримуйтесь правил комунікації — не обговорюйте свій вибір, це важливо для механіки гри.

04

Плануйте свої дії на кілька раундів вперед, щоб максимізувати спільні бали команди.