



О ИГРЕ :

«**Онейронавты**» – это стратегическая карточная игра для 2-4 игроков, где вы становитесь исследователями снов и путешествуете через подсознание в поисках покоя и баланса. Игрокам придется преодолевать препятствия в виде карт сновидений и парадоксальных ситуаций, комбинировать карты и принимать правильные решения, чтобы избежать ловушек собственных страхов и набрать максимум общих баллов. Механика игры совмещает карточную стратегию, ассоциативные задачи и кооперативный подход, создавая атмосферу исследования сновидений.

КОМПЛЕКТАЦИЯ :

В коробке содержится бревно карт снов, бревно карт слов, трек эликсира, маркер сна, трек барашков и 30 жетонов голосования. Карты снов используются для выбора иллюстраций, а карты слов задают тему раунда. Трек эликсира отображает количество сыгранных раундов, маркер сна обозначает прогресс команды, а трек барашек отображает набранные победные баллы. Жетоны голосования позволяют отмечать карты, которые, по мнению игроков, не принадлежат ни одному участнику.

ДЛЯ КОГО ИГРА :

Игра подходит для семейных игровых вечеров, для друзей и новичков в настольных играх. Она хорошо подходит для игроков, которые любят кооперативные игры, командную работу и ассоциативные задачи, а также для тех, кто хочет развивать наблюдательность и стратегическое мышление.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ :

Каждый игрок получает по шесть карт снов на руку. На столе выкладывается стартовое слово, которое нужно проиллюстрировать картами. Трек эликсира и трек барашков устанавливаются на начальные позиции, маркер сна ставится на стартовый отсчет раундов. Жетоны голосования разлагаются в доступном месте.



ХОД ИГРЫ

В начале раунда игроки одновременно выбирают карточку из своей руки, которая лучше всего иллюстрирует слово, и выкладывают ее на стол вниз. К картам прилагается одна случайная карта из бревна снов, после чего все карты перемешиваются и открываются. Задача игроков — определить карту, которая не принадлежит ни одному игроку и проголосовать за нее, не обсуждая свой выбор. Каждый правильный голос добавляет очки на трек барашков.

КОНЕЦ ЭПОХИ И ПОДСЧЕТ БАЛЛОВ:

Раунды продолжаются до заполнения эликсирующего трека или до того момента, когда команда наберет 15 баллов. Если команда успела набрать необходимое количество баллов до завершения эликсирного трека — она побеждает. Если же трек заполнен, а максимальные баллы не набраны — команда проигрывает.

Советы для игры:

01

Выбирайте карточки, которые точно отображают слово, но могут запутать соперников.

02

Внимательно наблюдайте за действиями других игроков, чтобы отличить чужую карту.

03

Соблюдайте правила коммуникации — не обсуждайте свой выбор, это важно для механики игры.

04

Планируйте свои действия на несколько раундов вперед, чтобы максимизировать общие баллы команды.