





# ПОРА СПАТЬ!

-  2–8 игроков
-  От 7 лет
-  Партия 15 минут
-  Объясняется за 2 минуты
- Простая и весёлая
- Можно играть в любой компании
- Развивает воображение и память
- Партию хочется повторить

## ПРАВИЛА ИГРЫ

### ОБ ИГРЕ

Вам снится невероятный сон. Яркие картинки, странные события, неожиданные повороты сюжета. Такой сон снится раз в жизни! Главное — посмотреть его подольше и не забыть, когда проснётесь.

Вытяните из колоды карту и придумайте начало сна. Потом ваш сосед тянет карту и продолжает сон. И так далее, пока не кончится время.

Теперь вспомните, что там за история была у первой карты. Следующий игрок вспоминает вторую карту. Третий — третью. Продолжайте, пока не вспомните весь сон. Чем больше карт вы правильно вспомните, тем больше очков получите.

Это командная игра. Вы играете не друг против друга, а в команде против самой игры. В конце вы побеждаете или проигрываете все вместе.



Видеоправила  
можно найти  
вот здесь:



# ПОРА СПАТЬ!

## Состав и подготовка

— Три карты подсчёта очков. Положите их возле колоды, они понадобятся в конце игры.



— 150 карт снов. Перемешайте их и раздайте каждому по три карты. Никому не показывайте свои карты. Оставшиеся карты положите в центр стола. Это колода.



— Песочные часы на две минуты. Поставьте их возле колоды.

— Правила, вы как раз держите их в руках.

*Всё, можно начинать играть, попутно читая правила!*

Карты подсчёта очков



Вова



Аня



Колода



Гена



Боря



## Ход игры

Игра состоит из двух частей: сон и воспоминания. В первой части вы играете карты и придумываете сон. Во второй пытаетесь его вспомнить.

Потом нужно посчитать очки. Чем больше карт вспомнили, тем больше очков вы все получите. На этом игра заканчивается.

## Сон

Первым ходит тот, кто быстрее вспомнит свой недавний сон. Возьмите карту из колоды и положите рядом. Это стопка сна.

Посмотрите на картинку на карте и придумайте начало вашего сна. История должна как-то соотноситься с картинкой. Одного предложения на карту достаточно.

Переверните часы. Теперь любой игрок может положить в стопку свою карту и продолжить сон. Очерёдности хода нет.

Когда вы играете карту в стопку, вам нужно придумать ещё одно предложение, новую часть сна. Эта часть должна быть как-то связана с предыдущей картой в стопке.



Столпка сна

После того как вы сыграли карту и рассказали новую часть сна, возьмите новую карту из колоды. У вас в руке всегда должно быть три карты.

Вы можете сыграть несколько карт подряд. Но сначала нужно взять новую карту из колоды.

Когда время вышло, первая часть игры закончилась.

## ПРИМЕР СНА:

Аня первой вспомнила, как позавчера ей снились летающие коровы. Поэтому она ходит первой. Аня переворачивает верхнюю карту колоды, и там чёрный квадрат. Аня говорит: «**Была тёмная-тёмная ночь...**» Начало истории положено, Аня переворачивает часы.

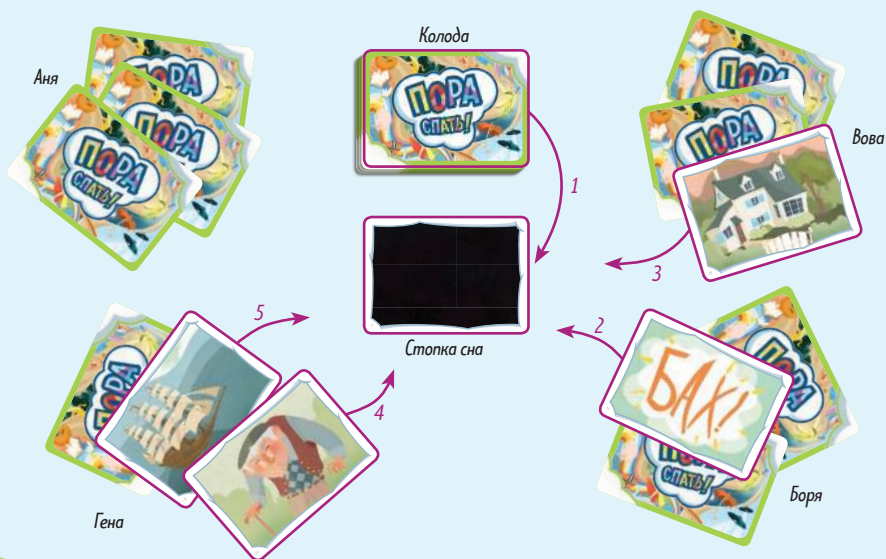
Теперь любой может ходить. Боря кладёт свою карту поверх первой в стопке. Он говорит: «**И вот где-то в ночи разбивается окно!**» Теперь Боря берёт новую карту из колоды.

Вова добавляет свою карту к стопке. Вова вздыхает и говорит таинственным голосом: «**Это было окно старой хижины в лесу.**» Вова берёт карту из колоды.

Гена кладёт карту, на ней старик. Гена говорит: «**В этой хижине жил одинокий старик.**» Сказав, Гена берёт карту из колоды.

Никто не кладёт карту, так что Гена кладёт ещё одну свою карту. На ней нарисован корабль. Гена говорит: «**Вообще-то раньше он был капитаном военного корабля.**»

В этот момент время заканчивается. Начинается вторая часть игры.



## Воспоминания

Ого, ну и сон же вам приснился! Теперь надо вспомнить его от начала до конца.

Все игроки убирают свои карты в колоду. Положите три карты подсчёта очков в ряд.

Если вы последним играли карту, возьмите стопку сна в руку. Переверните её рубашкой вверх — теперь первая карта сна будет вверху. Вам нужно вспомнить часть сна, связанную с этой картой.

Сначала вы вспоминаете историю карты. Потом переворачиваете её картинкой вверх и проверяете, правильно вы угадали или нет. Есть два способа вспоминать карты.



**Вы можете сами вспомнить карту.** Расскажите часть сна, которая связана с этой картой, и переверните карту картинкой вверх. Нужно именно рассказать историю, связанную с этой картой. Просто назвать карту мало.



Карты подсчёта очков

Если вы правильно рассказали историю карты, команда получает два очка. Положите карту вот так.



Если вы не угадали историю, вы теряете два очка. Положите карту вот сюда.





**Вы можете попросить о помощи.** Если кто-то из игроков считает, что помнит карту и её историю, он поднимает руку. Вы можете выбрать только одного игрока. Он рассказывает следующую часть сна, и вы переворачиваете карту.

Если вы правильно рассказали историю карты, команда получает одно очко. Положите карту вот так.



Если вы не угадали историю, вы теряете два очка. Положите карту вот сюда.



Когда вы берёте подсказку другого игрока, вы не обязаны её использовать. Можно согласиться на его вариант или рассказать свой.

После того как вы рассказали историю, переверните карту сна и положите её возле нужной карты подсчёта очков.

Затем передайте стопку сна соседу слева. Ему нужно угадать следующую часть сна. И так далее, пока вы не разложите все карты сна возле карт очков.

**Примечание:** если вы вспоминаете карту и кто-то из игроков даёт вам подсказку без спроса, такая карта не засчитывается. Уберите её в колоду и угадывайте следующую.



## Подсчёт очков

Теперь пора узнать, сколько вы набрали. Чем больше очков, тем ярче и невероятнее был сон!



**15 очков или меньше.** Не успели вы проснуться, как воспоминания улетучились. Остались лишь неясные обрывки. Весь день вы ходили как в тумане, пытаетесь их уловить.

**16–30 очков.** Вы помните несколько ярких моментов из своего сна. Но сложить все элементы мозаики не получается.

**31–45 очков.** У вас получилось восстановить весь ваш сон. Теперь у вас весь день хорошее настроение.

**46–60 очков.** Ух ты, давненько вам не снился такой сон! Яркие образы, неожиданные повороты сюжета. Такой надолго запомнится.

**61 очко и больше.** Ничего себе! Вот это сон так сон. Такой снится раз в жизни! Такие сны меняют судьбы людей и вдохновляют на подвиги. Теперь вам будет что рассказать внукам.



## ВАРИАНТ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ ПЯТИ ЛЕТ И СТАРШЕ

В этом варианте игры дети учатся связной речи. Рекомендуем играть вдвоём — два ребёнка, один взрослый. Если играют дети младше семи лет, уберите песочные часы в коробку. Тут мы не следим за временем, не считаем очки и все вместе, без очереди, вспоминаем сон.

## КАК ИГРАТЬ

Раздайте каждому игроку пять карт лицом вверх. Игроки держат карты на столе перед собой в открытую.

Выберите первого игрока и по очереди по часовой стрелке сочиняйте сон, как в обычных правилах. Через десять минут остановитесь.

Пора вспоминать сон. Переверните колоду со сном лицом вниз и положите в центр стола.

Игроки без очереди обсуждают, что на верхней карте. Команда общим голосованием решает, чей вариант принять, и переворачивает верхнюю карту. Если угадали — положите рядом, это будет стопка победных карт. Если ошиблись, карту можно убрать в коробку.

Вам нужно вспомнить как можно больше карт. Очки можно не считать, команде в любом случае засчитывается победа. Если совсем не получается вспомнить карту, её можно пропустить.



[cmon.com](http://cmon.com)



**МОСИГРА**  
[mosigra.ru](http://mosigra.ru)



**Magellan**  
[mglan.ru](http://mglan.ru)

**Авторы игры:** Александр Друа, Жюльен Протьеры.

**Иллюстрации:** Валентина Москон.

**Над локализацией работали:** Дмитрий Кибкало, Сергей Абдульманов, Максим Половцев, Анна Половцева, Любовь Савельева, Ксения Ларина, Павел Ксенофонтов, Дмитрий Чупикин, Елизавета Ключикова, Мария Феколкина.

© 2018 CMON Global Limited, all rights reserved.

© Издание на русском языке. ООО «Магеллан Производство», 2018. 111033, Россия, Москва, улица Золоторожский Вал, дом 11, строение 9, 2 этаж, комната 205. Телефон +7 (926) 523-40-74.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателя запрещено.