циацию к одной из выложенных карт, произносит её вслух и подтверждает выбранную карту жетоном с её порядковым номером (жетон выкладывается цифрой вниз).
Второй игрок голосует тремя жетонами цифрами вниз (цифры жетонов значения не имеют, один жетон равен одному голосу). Игрок может выложить все три жетона на одну карту (пойти ва-банк), а может на разные (разделить риски), либо 2 жетона на одну карту, а один на другую. Его цель — угадать карту ведущего.
Ведущий открывает свой жетон, показывая, какую карту он загадал.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Количество жетонов игрока на загаданной карте	Ведущий	Игрок
0	2 шага назад*	2 шага назад*
1	3 шага вперёд	1 шаг вперёд
2	5 шагов вперёд	3 шага вперёд
3	остаётся на месте	5 шагов вперёд

*Если игрок не продвинулся на поле дальше двух клеток, то он возвращается на «СТАРТ».

ПЕРЕХОД ХОДА
После подсчёта очков и продвижения по игровому полю все открытые карты уходят в сброс. Роль ведущего переходит другому игроку.
Если в колоде закончились карты, перемешайте карты «сброса» и дополните колоду.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ
Выигрывает тот, кто первым дойдёт до финиша.

ПРОДВИНУТЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ
Для игроков, которые уже поиграли по стандартным правилам, мы предлагаем продвинутый вариант игры. Он заключается в том, что перед каждым ходом ведущий кидает кубик и, в зависимости от выпавшей грани, объясняет ассоциацию выпавшим на кубике способом:

объясняет ассоциацию одним словом	объясняет ассоциацию по стандартным правилам	изображает ассоциацию в виде рисунка
объясняет свою ассоциацию мимикой и жестами, без слов	объясняет ассоциацию по стандартным правилам, но на обдумывание дается 20 секунд	ассоциация должна быть в форме вопроса

«Мир грёз» — это увлекательная игра, которая позволит окунуться в пространство фантазии и творчества. Ваше воображение и словарный запас — ключ к успеху в этой игре! Вам предстоит придумывать свои ассоциации к необычным картинкам, а также угадывать ассоциации других игроков. В качестве ассоциации можно использовать слово, фразу, название фильма, строчки из стихотворения или даже мелодию.
Иллюстрации игры «Мир грёз» содержат множество деталей, которые будут вдохновлять на новые оригинальные толкования. Раскройте свой творческий потенциал и доверьтесь интуиции!

КОМПЛЕКТАЦИЯ ИГРЫ
- 100 карт-иллюстраций с необычными красочными сюжетами;
- 36 жетонов для голосования в 6 разных цветах, пронумерованных от 1 до 6;
- 6 жетонов победных очков 30/60.
- 6 деревянных фишек-гномов;
- игровое поле на дне коробки;
- кубик для продвинутого варианта игры.

ПРАВИЛА ИГРЫ (3-6 ИГРОКОВ)

ЦЕЛЬ ИГРЫ
Первым прийти к финишу на игровом поле.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ
- Колода перемешивается и карты раздаются участникам по 6 штук в закрытую. Игроки могут видеть только свои карты. Остальная колода выкладывается стопкой на середину

стола рубашкой вверх.
- Каждый участник выбирает себе фишку-гнома определённого цвета и размещает её на игровом поле на клетке «СТАРТ».
- Участникам раздаются жетоны для голосования по цвету их фишек-гномов. Количество жетонов должно быть равно количеству игроков (например: если играет 4 человека, то раздаются 4 жетона с цифрами от 1 до 4).
- Определяется ведущий (первый игрок).

Каждый игрок выбирает себе 1 фишку-гнома

ХОД ИГРЫ

- Первый игрок выбирает одну из своих карт, придумывает к ней ассоциацию, озвучивает её другим участникам и кладёт карту на середину стола рубашкой вверх.

ВАЖНО! Придуманная ассоциация не должна быть слишком сложной или слишком простой для всех игроков. Если её никто не отгадает или отгадают все участники, ведущий не заработает очки.

- Другие игроки выбирают из своих карт одну, которая, по их мнению, наиболее подходит к ассоциации ведущего, и так же выкладывают её на середину стола рубашкой вверх.
- Ведущий перемешивает все выложенные игроками карты и раскладывает их в ряд картинками вверх. Порядок карт в ряду считается слева направо.
- Задача игроков — угадать, какую из выложенных на столе карт загадал ведущий, и проголосовать за неё.
- Каждый игрок (кроме ведущего!) выбирает карту, за которую он хочет проголосовать, берёт жетон в соответствии с порядковым номером карты и кладёт его перед собой цифрой вниз.

ВАЖНО!
- Ведущий не голосует и не комментирует выложенные на столе карты.
- Голосовать за свою карту нельзя.

- Когда все участники проголосовали, жетоны для голосования переворачиваются и размещаются на картах в соответствии с их номером.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

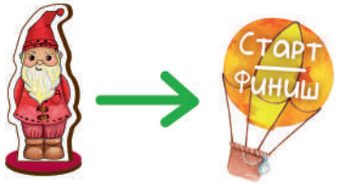
Результаты голосования	Передвижение фишки ведущего	Передвижение фишек других игроков
Карту ведущего отгадали все	остаётся на месте	2 шага вперёд за отгаданную карту ведущего
Карту ведущего никто не отгадал	2 шага назад*	по 1 шагу вперёд за каждый голос за свою карту
Карту ведущего отгадала часть игроков	3 шага вперёд + по 1 дополнительному шагу вперёд за каждый голос	3 шага вперёд за отгаданную карту ведущего + по 1 шагу вперёд за каждый голос за свою карту

*Если игрок не продвинулся на поле дальше двух клеток, то он возвращается на «СТАРТ».

ПЕРЕХОД ХОДА

После подсчёта очков и продвижения по игровому полю разыгранные (открытые) карты уходят в сброс. Игроки добирают по одной карте из колоды. Ведущим на следующий ход становится игрок, сидящий слева от предыдущего ведущего. Роль ведущего переходит от игрока к игроку по часовой стрелке.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ



Игра заканчивается когда кто-либо из участников дошёл до финиша.
- Если кто-либо из игроков дошёл до финиша, но все участники захотели продолжить игру, победитель берёт жетон 30/60 своего цвета, чтобы не забыть количество набранных очков, и идёт на второй, либо третий круг.
- Если в процессе игры закончилась основная колода карт, то перемешайте карты из сброса и продолжайте ими игру.

ВАРИАНТ ИГРЫ ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Карты выкладываются стопкой на середину стола рубашкой вверх.
Участники выбирают себе фишки и размещают их на игровом поле на клетке «СТАРТ».
Участникам раздаётся по 5 жетонов для голосования (с цифрами от 1 до 5), которые по цвету совпадают с цветом их фишек;
Определяется ведущий (первый игрок).

ХОД ИГРЫ

Первый игрок открывает 5 карт из колоды и выкладывает их в ряд. Игрок загадывает ассо