

KOCI SEN: SKRÓT ZASAD

Przygotowanie do gry

1. Przygotuj talię kart bez jokerów (chyba że stosujesz opcjonalną zasadę gry z jokerami ze strony 32).
2. Stwórz postać, używając tabel ze strony 6.
3. Określ długość podróży i wylosuj z talii odpowiednią liczbę kart. Ułóż je przed sobą na stole. To twoje **Karty Podróży**. Karty mogą być odkryte lub zakryte – jak wolisz.

DŁUGOŚĆ	LICZBA KART	SZACOWANY CZAS
Krótką	5 do 9	15 – 30 minut
Standardowa	10	30 – 60 minut
Długa	11 do 15	60+ minut

Pozostałe karty tworzą **Talię Opowieści** (i nazywają się **Kartami Opowieści**).

Początek gry

1. Ustal wygląd kota przy pomocy tabel na stronie 8.
2. Kot prowadzi cię do Drzwi – określ ich wygląd, posługując się tabelą ze strony 8.
3. Przekraczasz drzwi i znajdujesz się w niezwykłym miejscu. Ustal jego charakter przy pomocy tabel ze strony 9.
4. W tym niezwykłym miejscu odbywa się twoje **Pierwsze Spotkanie**. Jego przebieg określają tablele ze stron 9-10. Pamiętaj, że *Pierwsze Spotkanie losuje się w tabeli – Kart Podróży używa się dopiero po jego zakończeniu*.

Podróż

1. Użyj **Karty Podróży** (odrywając ją, jeżeli grasz z zakrytymi kartami podróży). Sprawdź jej znaczenie w tabelach Scen na stronach 26-29. Każda karta określa **Sytuację**, w której znalazła się twoja postać oraz **Wyzwanie**, przed którym w związku z tym stanęła.
2. Wymyśl, jak dokładnie przebiega **Sytuacja**, jak łączy się z dotychczasową opowieścią, i na czym polega **Wyzwanie**.
3. Staw czoła **Wyzwaniu** (patrz druga strona skrótu) i przyjmij jego konsekwencje, pozytywne lub negatywne.
4. Przejdź do następnej **Karty Podróży**, o ile sen się nie skończył (patrz niżej).

Zakończenie podróży

1. Jeżeli pociągniesz ostatnią kartę z **Talii Opowieści**, postać gwałtownie się budzi – sen został przerwany.
2. Jeżeli zakończysz **Wyzwanie** z ostatniej **Karty Podróży** przed wyczerpaniem **Talii Opowieści**, udaje ci się poznać jej zakończenie. Możesz wymyślić je samodzielnie albo użyć tabeli ze strony 16.

KOCI SEN: SKRÓT ZASAD

Wyzwanie

1. Wyzwania dzielą się na trzy rodzaje: **Nadziei**, **Siły** i **Strachu**.
2. Rozpoczynając Wyzwanie, pociągnij trzy zakryte karty z Talii Opowieści. Odsłoń pierwszą z nich i połóż w polu Nadziei lub Siły. Pozostałe dwie karty połóż zakryte na polach Siły i Strachu. Następnie odkryj je i postępuj zależnie od rodzaju wyzwania.
3. Jeżeli karta leżąca w polu **Nadziei**, **Siły** albo **Strachu** jest **blotką** (ma wartość 2-10 lub jest asem), określ jej wartość. Zależy ona od tego, na którym polu karta się znajduje. Jeśli jej kolor się z nim zgadza, karta ma wartość nominalną. Jeżeli się nie zgadza, karta ma wartość 1. *As jest w Kocim śnie blotką o wartości 1.*

KOLOR	CECHA
♥	Nadzieja
♠	Siła
♣	Strach
♦	Zawsze ma wartość 1

4. Jeżeli na którymkolwiek polu odkryjesz **figurę** (waleta, damę albo króla), do gry wprowadzona zostaje nowa postać. *Pamiętaj, że nowa postać pojawia się, gdy wylosujesz figurę z Talii Opowieści, a nie na Karcie Podróży!* Znaczenie figur z Kart Podróży sprawa się w tabeli, jak w wypadku wszystkich innych kart.
 - Figura w polu **Nadziei** oznacza sojusznika, dzięki któremu przezwyciężasz **Wyzwanie**.
 - Figura w polu **Siły** może oznaczać sojusznika (czerwona karta) lub wroga (czarna karta), dzięki któremu udaje ci się pokonać to Wyzwanie.

- Figura w polu **Strachu** powoduje, że w opowieści pojawia się stały antagonist, który od tej pory będzie cię prześladować, a Wyzwanie kończy się niepowodzeniem.

5. **Wyzwanie Nadziei** przezwyciężasz, jeżeli wartość karty w obszarze Nadziei jest wyższa od wartości podanej w tabeli, przy opisie Wyzwania. Jeżeli jest niższa lub równa, możesz **Spróbować Ponownie** (patrz niej) albo uznać, że wyzwanie skończyło się porażką.
6. **Wyzwanie Siły** przezwyciężasz, jeżeli wartość karty w polu Siły jest wyższa od wartości karty w polu Strachu. Jeśli karta Siły jest czerwona, możesz dodać do niej wartość karty Nadziei. Jeżeli wartość karty Siły (plus Nadziei) jest niższa lub równa karcie Strachu, możesz **Spróbować Ponownie** (patrz niej) albo zaakceptować porażkę.
7. **Wyzwanie Strachu** przezwyciężasz, jeżeli wartość karty w polu **Nadziei** albo **Siły** jest wyższa od wartości karty w obszarze Strachu. Jeśli obie są niższe lub równe, przegrywasz (nie możesz **Spróbować Ponownie**).
8. Jeżeli nie udało ci się przezwyciężyć **Wyzwania Nadziei** albo **Siły**, możesz (ale nie musisz) **Spróbować Ponownie**. Odrzuć karty Nadziei i Siły i wylosuj w ich miejsce nowe. Jeżeli to nie wystarczy do przezwyciężenia wyzwania, możesz odrzucić z Talii Opowieści jedną kartę, by rzucić kostką i dodać wynik do wartości karty, której używasz.
9. Po zakończeniu wyzwania włącz jego wynik – zwycięstwo lub porażkę – do opowieści i przejdź do kolejnej **Karty Podróży**.