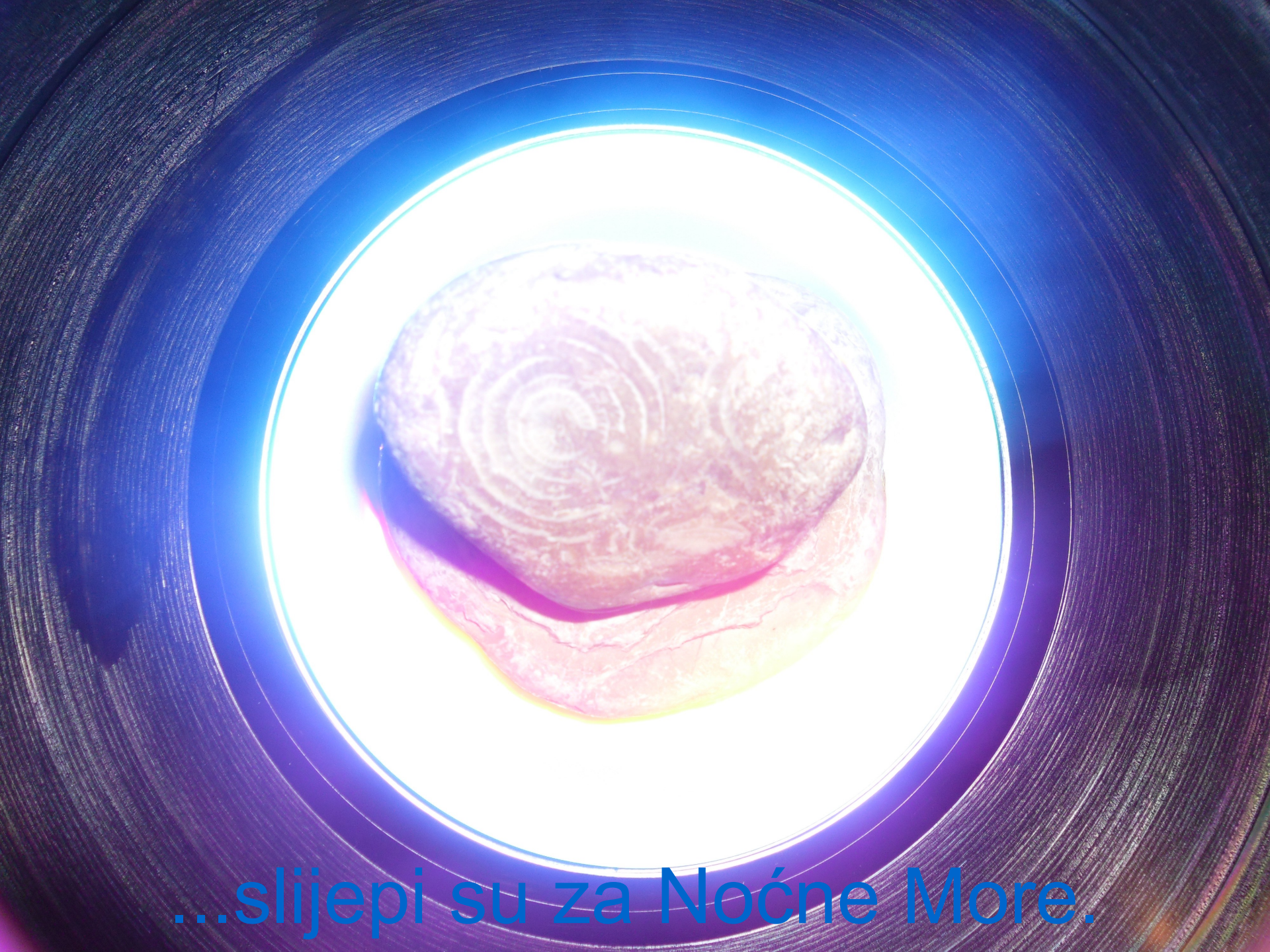


Nije da su slijepi za  
rješenje,






...slijepi su za Noćne More.



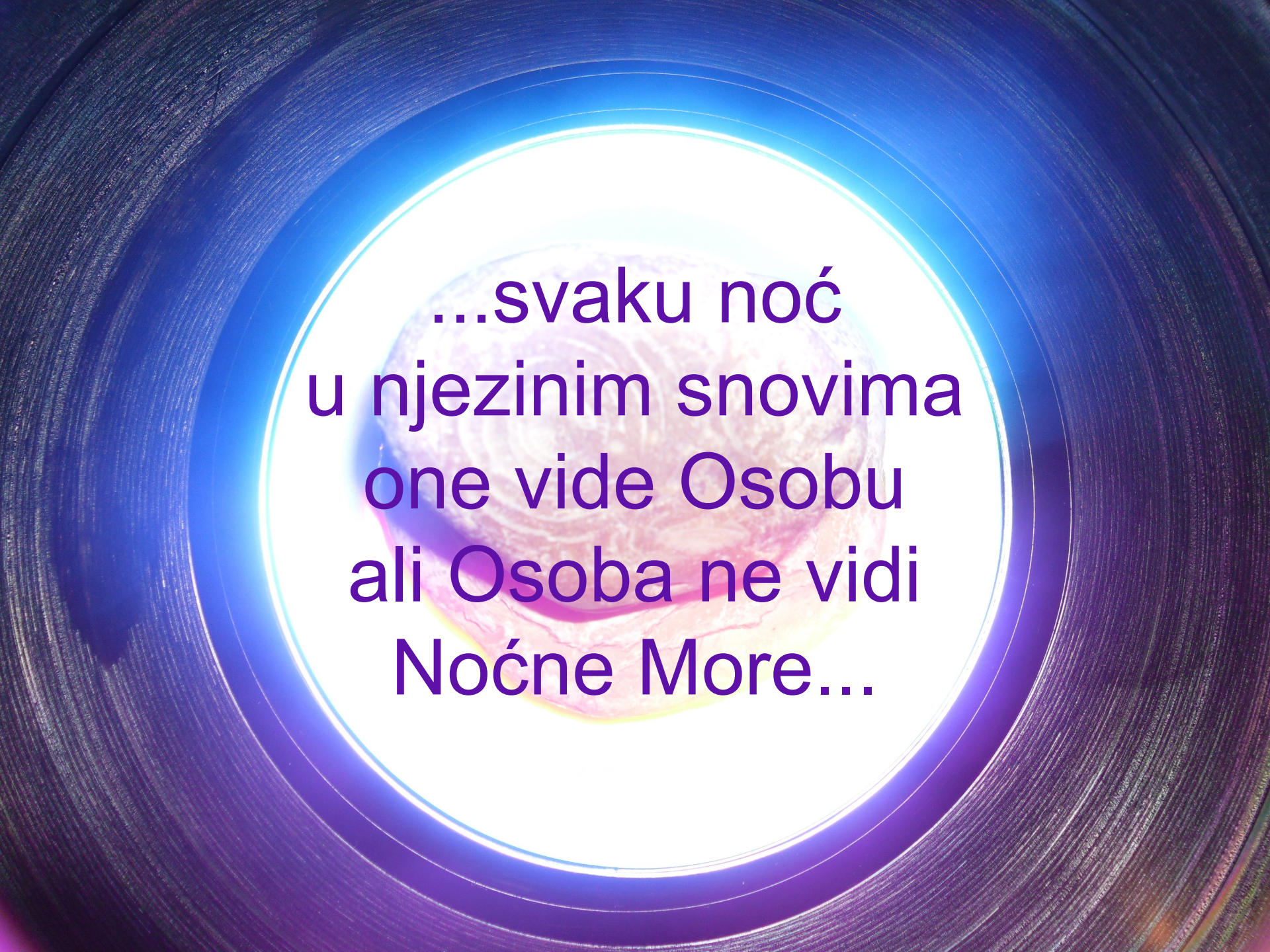
Dobrodošli  
u društvenu igru

# LABIRINT SNOVA

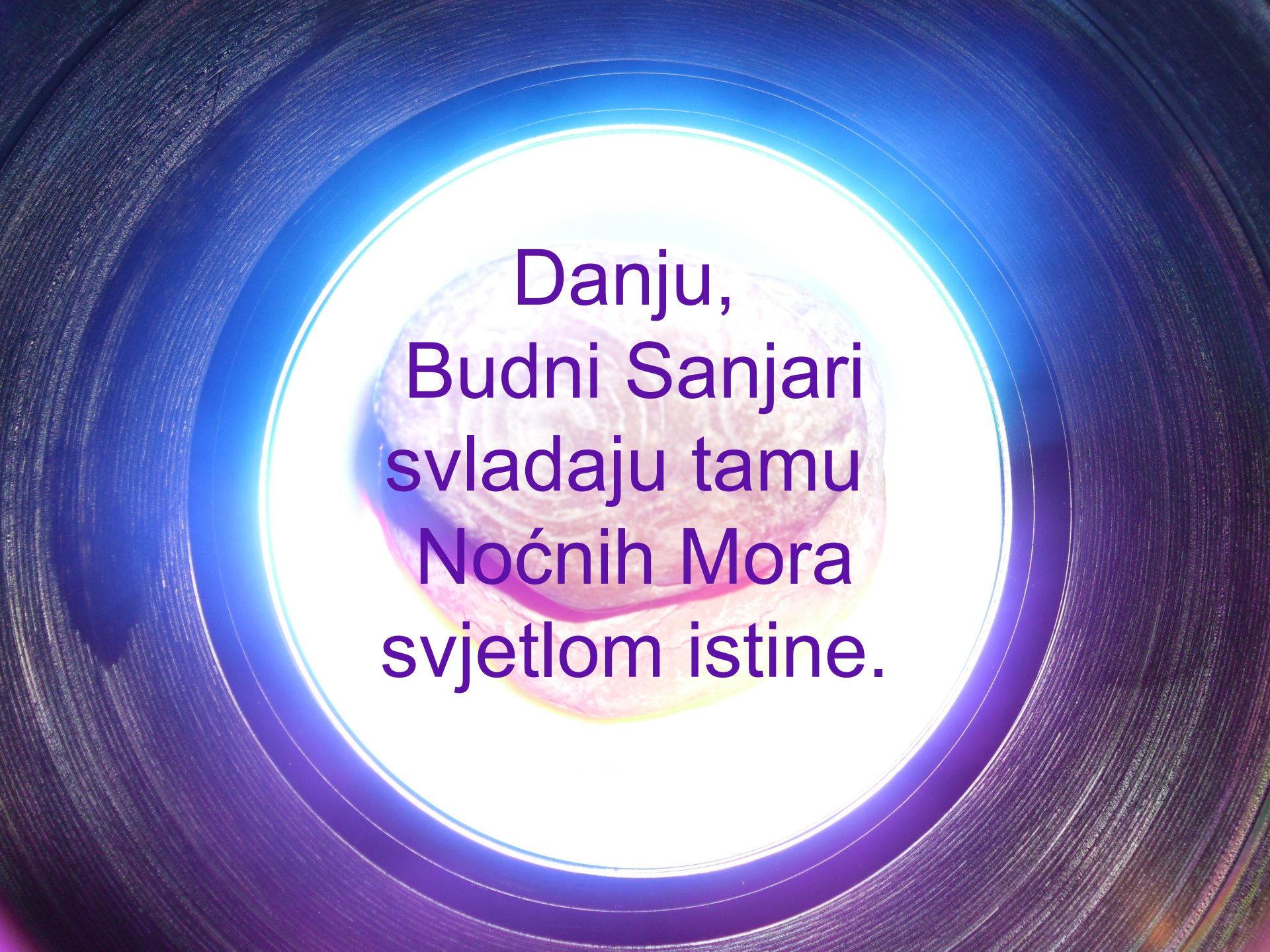
u čudan san  
gdje ne znate  
dali ste budni ili sanjate.

The image features a central glowing blue circular tunnel that recedes into the distance. In the center of the tunnel is a large, textured sphere with a pinkish-purple hue, resembling a planet or a celestial body. The overall effect is ethereal and dreamlike.

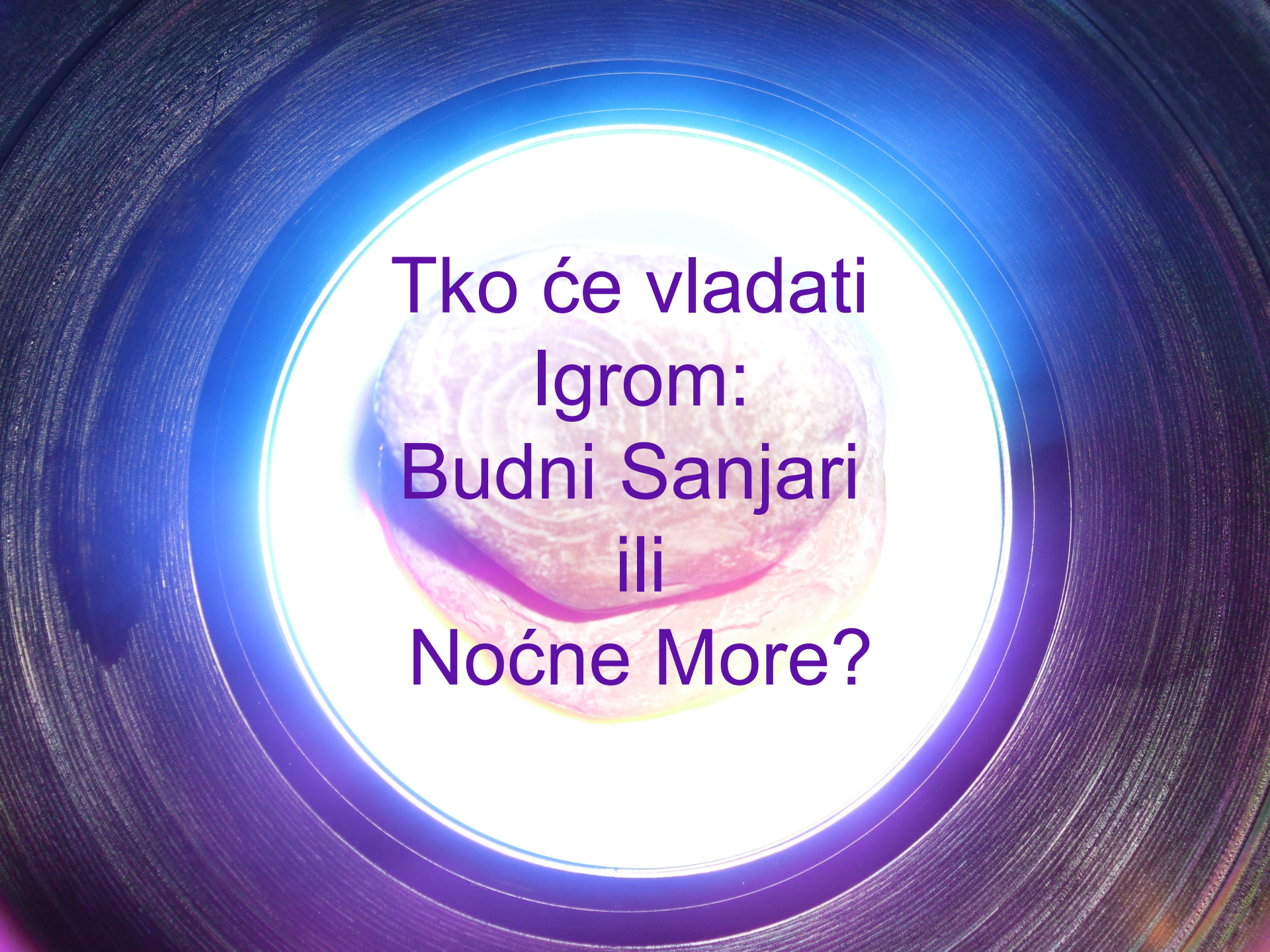
Noću,  
Noćne More  
utišaju osmjehe  
Budnih Sanjara.

The image features a central brain, rendered in a pinkish-purple hue, positioned within a bright, glowing blue circular ring. This ring is set against a dark, textured background that resembles a tunnel or a series of concentric, slightly irregular circles, creating a sense of depth and focus on the brain. The overall aesthetic is ethereal and scientific.

...svaku noć  
u njezinim snovima  
one vide Osobu  
ali Osoba ne vidi  
Noćne More...

A glowing brain is centered within a circular tunnel. The tunnel's walls are dark and textured, with a bright blue and white light source at the far end, creating a strong perspective effect. The brain is rendered in a semi-transparent, glowing style with pinkish-purple and yellowish-orange hues, showing internal structures. The text is overlaid on the brain in a bold, purple font.

**Danju,  
Budni Sanjari  
svladaju tamu  
Noćnih Mora  
svjetlom istine.**



Tko će vladati  
Igrom:  
Budni Sanjari  
ili  
Noćne More?

## LABIRINT SNOVA

Mehanika igre:

6 ili više igrača sjedi u krugu.  
2 od njih su "Noćne More" igrači.  
4 su "Budni Sanjari" igrači.

Pada noć i svi zatvore svoje oči.

Zatim, (za vrijeme dok traje noć)  
samo te 2 "Noćne More", otvore oči,  
prepoznaju se, tajno se dogovore  
za odabir jednog "Budnog Sanjara"  
čiji će Osmijeh odnijeti  
duboko u tamu  
Labirinta snova.

## LABIRINT SNOVA

Mehanika igre:

Dolazi dan

i svi igrači otvore oči.

Žrtva tame je obavještena, i  
postaje pasivna, izvan igre, bez Osmjeha.

5 preostalih

(aktivnih igrača sa Strahom ali i s Osmijehom),  
od kojih su 2 lažljive "Noćne More",  
traže pravdu i svjetlo istine,  
izvode zaključke i optužuju  
jedni druge da su "Noćne More".

Zatim objavljuju

!glas većine!

## LABIRINT SNOVA


Mehanika igre:

!glas većine!

i na jednog od preostalih 5  
usmjeravaju svjetlo  
izbacujući ga iz Labirinta snova,  
umanjujući broj aktivnih igrača na 4.

Ponekad "ustrašeni igrači"  
izaberu točno "Noćnu Moru",

ipak često izaberu pogrešno  
"Budnog Sanjara"  
i slučajno ga izbace  
iz igre... :(



LABIRINT SNOVA  
Mehanika igre:  
Noć ponovo pada,  
i cijeli ciklus se ponavlja.

## LABIRINT SNOVA

Mehanika igre:

Cilj igre:

ako ste "Budni Sanjar" cilj Vam je svjetlom istine izbaciti "Noćne More" iz Labirinta snova koji se onda urušava i time se oslobađaju, u tami zatočeni, Osmjesi svih igrača.

ako ste "Noćna Mora" cilj Vam je tamom utišati Osmijehe "Budnih Sanjara" i učiniti ih pasivnim promatračima izvan igre.

## LABIRINT SNOVA

Priprema igre:

- 1) svi sjede oko stola
- 2) 1 igrač je izabran za moderatora
- 3) moderator donosi šalicu za čaj ili sl. unutar koje su skrivene kartice identiteta
- 4) svi (uključujući moderatora) slučajnim odabirom uzimaju jednu od kartica tako da je niti jedan drugi igrač ne može vidjeti
- 5) svi pogledaju svoju karticu identiteta
- 6) zatim je polože slikom tajnog identiteta dolje u krug s praznim centrom koji mogu dosegnuti svi igrači.

## LABIRINT SNOVA

Igranje igre:

Nakon pripreme svi igrači

a) bubnjaju po stolu

unutar praznog centra kruga karata  
sa svojom ne-dominantnom rukom

(kod dešnjaka lijeva ruka)

kako bi se prikriji mogući zvukovi  
stvoreni tokom noći.

Zatim moderator najavljuje  
padanje noći,

stavljajući sve igrače na spavanje,

b) usmjerava sve igrače da

zatvore svoje oči,

kao i on sam.

## LABIRINT SNOVA

Igranje igre:

Moderator zatim usmjerava

c) "Noćne More"

(slučajno odabrane kroz kartice identiteta)

u igri da

otvore svoje oči,

i da iz kruga izdvoje karticu identiteta  
jedne žrtve tame zatim je polože  
slikom tajnog identiteta dolje  
na stol izvan kruga karata.

Moderator zatim usmjerava

d) "Noćne More" u igri da

zatvore svoje oči.

## LABIRINT SNOVA

Igranje igre:

Moderator zatim

budeći sve igrače,

e) usmjerava sve igrače

da otvore svoje oči,

i jedna žrtva tame

ako je ne spasi \*Sreća

je izvan igre,

kao pasivni promatrač bez Osmijeha.

f) Dnevno traženje svjetlosti istine

i izvođenje zaključaka optužnice

za svakog pojedinog igrača

tada počinje.

# LABIRINT SNOVA

Igranje igre:

U dnevnom iznošenju optužnice  
(!dramsko pretjerivanje u duhu igre je poželjno!)

f) svaki pojedini igrač

(uključujući lažljive "Noćne More")

f1) može debatirati

zašto misli da je taj

pojedini igrač zapravo "Noćna Mora"

f2) i zašto on nije "Noćna Mora"

zašto je on "Budni Sanjar"



# LABIRINT SNOVA

lars...iare:



poj  
f2

ora"  
a"

## LABIRINT SNOVA

Igranje igre:

Nakon dnevnog  
iznošenja optužnice

g) svaki pojedini igrač

(uključujući lažljive "Noćne More")

glasa za proglašavanje određenog  
igrača lažljivom "Noćnom Morom".

h) Glasom većine  
jedan igrač je odabran  
i ako ga ne spasi \*Sreća  
je izvan igre.

## LABIRINT SNOVA

Igranje igre:

Ako je "Noćna Mora" i dalje u igri,  
noć ponovo pada,  
i cijeli ciklus (od a do h) se ponavlja.

## LABIRINT SNOVA

Igranje igre:

\*Sreća

spašava igrača  
ukoliko dobije veći broj  
nego moderator  
kad on i moderator bace kockicu.

(npr. Ako moderator baci 4 a igrač 5,  
igrač je spašen,  
aktivan sa Strahom ali i s Osmijehom)

Ako je igrač spašen,  
moderator objavljuje  
čin pomilovanja,  
a zatim najavljuje  
padanje nove Noći.

"Snovi utječu u ljude  
radi koristi i poučavanja."

- Artemidor

"...u igri, kao da je za glavu viši od samoga sebe."

- Lev Vygotsky

"Budućnost pripada onima koji  
vjeruju u ljepotu svojih snova."

- Eleanor Roosevelt

Kao tvorac ili je možda bolje reći  
kao onaj u kojeg se ulio jedan čudan san  
posvećujem ovu iz njega proizašlu priču

"LABIRINT SNOVA"

svim Osobama koje su mi svojim Osmijesima  
pomogle svladati moje Noćne More.

Volim doprinjeti stvaranju osjećaja  
za ljepotu uspomene,  
i nadam se da sam ovime doprinjeo  
za stvaranje jednog takvog osjećaja  
kako za Vas i vaše društvo

...

...tako i za  
nezbrinutu djecu iz doma u Laduču  
jer vjerujem da zajedno možemo bolje,  
uz malo dobre volje...  
...i onda mi je došla ideja ta,  
da kroz Prijateljstvo + klik ili dva,  
na: [www.facebook.com/Cudesno.putovanje.i.cudan.san](http://www.facebook.com/Cudesno.putovanje.i.cudan.san)  
toj djeci zajedno doista ostvarimo Čudesno putovanje.

Ni kunu ne treba Osoba dati,  
al' uz malo vjere u ljepotu snova  
osmijeh djece može zasjati,  
ako se pošalje dalje .pdf i priča ova.  
...i zato sam napisao sva ta slova,  
a kad u grupi bude **51515** članova...  
napisati ću ih još, :)  
i koš... ;)

"LABIRINT SNOVA"  
verzija 2. napredna i bolja  
će za download biti tu :  
(LABIRINT SNOVA v2 klik)  
juhuuuu

## NAPOMENA

Ovom izjavom se odričem svih  
copyright prava u korist

Osmijeha Ljudi među kojima ste i Vi.

Na vašu vlastitu odgovornost činite s ovom  
pričom "LABIRINT SNOVA" što god želite  
pod uvjetom da drugom ne činite ništa  
što ne želite da drugi čini Vama.

Ova priča je sad jednako Vaša koliko i moja...

...toliko i od svijeta, našeg šarenog planeta. (engl. ver. download)

Imajte u vidu da u različitim zemljama svijeta  
možete naći na različite priče  
kroz istu ili sličnu mehaniku igre.

Google tražilica: Werewolf, Mafia... itd.

Ova "LABIRINT SNOVA" priča  
mi je kroz jedan čudan san došla u Opatiji, HR  
i ako budete u blizini sa željom  
da je zajedno odigramo, ili  
istražimo mogućnosti njezinog poboljšanja  
moj mail je tu, na raspolaganju:

T4Tedi @ gmail.com

(download update ver.1.)

p.s.  
Još 1 HVALA svima  
koji su ovaj .pdf dalje poslali  
ili će poslati  
da osmijeh djece može zasjati,  
jer ovo bilo bi ništa da nije Vas.



...ako se pitate kako igra izgleda  
u živo tu je: [video link](#) (klik)