

ÁLMODJ HÁT!

BEVEZETŐ

Az emberi agy igazán különös hely. Képesek vagyunk vele egész nap furcsábbnál furcsább dolgokra gondolni. Az igazi móka azonban akkor kezdődik, amikor elalszunk. Az álmok csodálatosak. Véletlenszerű szimbólumok és ötletek kapcsolódnak össze, amelyek a *leghihetetlenebb* történeteket mesélik el nekünk, miközben alszunk. Hát nem NAGYSZERŰ? Sajnos azonban gyakran elfelejtjük ezeket az álom remekműveket, de nem ma! Ma este agyunk segíteni fog bennünket abban, hogy megélhessük és az utolsó részletig felidézhessek a legintenzívebb álmunkat.

JÁTÉKELEMEK



1 homokóra



Egyéni



Közös



Hibás

3 pontozókártya



156 álmokártya



ÁLMODJ HÁT! – JÁTÉKSZABÁLYOK

ÁTTEKINTŐ

Az *Álmodj hát!* egy kooperatív kártyajáték 2-8 játékos részére, 7 éves kortól. Szőj egy furcsa, kiszámíthatatlan, szövevényes álmot a társaiddal együtt, mielőtt emlékezni próbálsz mindenre amit átéltél, jókra és rosszakra egyaránt!

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Helyezzétek a 3 pontozókártyát és a homokórát az asztal szélére.
2. Keverjétek az összes álomkártyát egy pakliba és rakjátok az asztal közepére képpel lefelé.
3. Minden játékosnak osszatok 3 álomkártyát a pakli tetejéről.

MEGJEGYZÉS: *Annak ellenére, hogy ez egy kooperatív játék, tartsd a kártyáid titokban a többiektől!*

4. Válasszatok kezdőjátékost – az lesz a kezdőjátékos, akinek utoljára volt éber álma!





JÁTÉKMENET

A játék két fázisból áll: Álmodás és Emlékezés. Az Álmodás fázisban a játékosok felépítik az „Álmukat”. Az Emlékezés fázisban, a játékosok megpróbálnak emlékezni az Álmukra, az elejétől a végéig.

ELSŐ FÁZIS: ÁLMODÁS

Az első játékos felhúzza a pakli legfelső lapját és képpel felfelé a pakli mellé helyezi. Ez lesz az **Álomgyűjtő!** Ezután a képet felhasználva belekezdtek egy történetbe! Miután az **Álom** elkezdődött, a kezdőjátékos fordítsa át a **homokórát!**

Most kezdődik az Álmodás. Bármelyik játékos azonnal kijátszhat egy **Álomkártyát** a kezéből, képpel felfelé az Álomgyűjtőre. A kártyát felhasználva pár szóval folytatja az álmot – megpróbálja valamilyen módon az Álomgyűjtő előző kártyájával összekötni. Miután kijátszott egy kártyát, az Álompakliból egy újat húz a kezébe. *(Mindig 3 lapnak kell a kezében lennie!)*

Fontos! *Nincs játékosrend. Amikor egy Álom elkezdődött, bárki kijátszhat egy kártyát az Álomgyűjtőre, akár egymás után több kártyát is kijátszva (mindegyik kijátszása után újat húzva)!*

Az Álmodás fázis azonnal véget ér, amint az idő lejár.

ÁLMODI HÁT! – JÁTÉKSZABÁLYOK

PÉLDA

Carolnak az előző éjjel éber álma volt, tehát ő lesz a kezdőjátékos. Az Álompakli felső lapját, képpel felfelé az asztal közepére helyezve egy Álomgyűjtőt képez. A kártyán egy fekete négyzet látható. Kezdőjátékosként Carolnak ezt felhasználna kell az Álmot elkezdenie. Az asztalnál ülőkre nézve azt mormogja:

„Egy koromsötét éjszaka volt...”

Amint belekezd az Álom mesélésébe, Carol átfordítja a homokórát. Most, hogy az Álom elkezdődött, bárki kijátszhat egy kártyát. Henry a kezéből egy kártyát képpel felfelé az előző, fekete négyzet kártyára helyez. Az ő kártyáján egy ablakkeret látható. Majd azt mondja:

„Az éjszaka közepén, valahol, betörik egy ablak.”

Miután kijátszotta a kártyáját, Henry azonnal egy új lapot húz a kezébe az Álompakliból. Elena egy lapot helyez az Álomgyűjtőre: a képen egy ház látható. Mosolyogva felkiált:

„A betört ablak egy régi kísértetház felső emeletén található.”

Majd Elena is egy új lapot húz az Álompakliból. Ezután Dana játszik ki egy lapot az Álomgyűjtőre, amin egy idős ember látható:

„A házat egy olyan idős férfi kísérti, aki egyedül élt.”

Egy új kártyát húz az Álompakliból, majd rögtön kijátszik egy második kártyát az Álomgyűjtőre. Az ő második kártyáján egy hajó van, majd így folytatja:

„Az idős férfi sok évvel ezelőtt tengerész volt.”

Dana ezután egy új Álomkártyát húz. A játékosok további kártyákat játszanak ki és addig folytatják az Álmot, amíg az idő lejár.



MÁSODIK FÁZIS: EMLÉKEZÉS

A játékosok minden kezükben maradt lapot eldobnak, majd a 3 Pontozókártyát az asztal közepére helyezik.

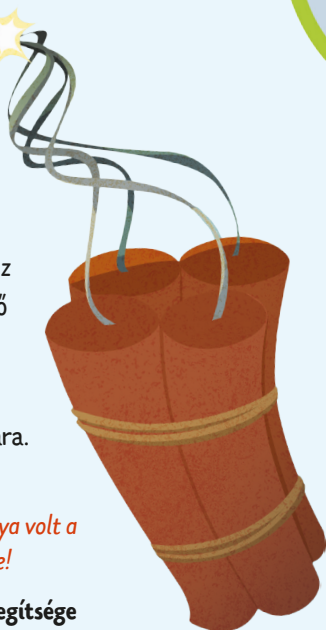
Most, hogy mindenki segített egy furcsa és szövevényes álmot szöni, a játékosok sorban megpróbálnak visszaemlékezni rá.

Az a játékos, aki utolsónak adott kártyát az Álomhoz, felveszi az Álomgyűjtőt, és képpel lefelé fordítja (így az Álmodás fázis első kártyája lesz felül). Mindig az lesz az aktív játékos, akinél az Álomgyűjtő van.

Az aktív játékos megpróbál emlékezni az Álomgyűjtő első kártyájára. Elmondja az Álom első részletét, és felfedi a legfelső lapot!

Fontos! Nem elég egyszerűen arra emlékeznie, hogy melyik Álomkártya volt a következő. A csapata egyedi álmának a beszámolójára kell emlékeznie!

Ha helyesen emlékszik az Álom következő részére a csapattársai segítségével, az Álomkártyát képpel felfelé az „Egyéni pontozókártya” mellé helyezi, és a csapata 2 pontot szerez.



Ha segítségre szorul abban, hogy helyesen emlékezzen az Álom következő részére, segítséget kérhet. A csapattársainak a kezüket felemelve kell jelezniük, ha úgy gondolják, hogy ők emlékeznek. Az aktív játékos 1 csapattársától kérhet segítséget, vagy megpróbálhat egyedül visszaemlékezni. Majd a következő képpel lefelé lévő kártya felfedése következik.

ÁLMODI HÁT! – JÁTÉKSZABÁLYOK

Ha egy csapattársa segítségével emlékszik helyesen az Álom következő részére, az Álomkártyát képpel felfelé a „Közös pontozókártya” mellé helyezi, és a csapata 1 pontot szerez.

Fontos! Ha visszaemlékezés közben a csapattárs bármilyen célzással, vagy rávezetéssel próbál segíteni, a játékos már nem helyezheti az Álomkártyát az „Egyéni pontozókártya” mellé, még akkor sem, ha tudta volna a választ egyedül is. Isgulni jó dolog, de vigyázzatok, ne szóljátok el magatokat, amíg a társatok nem kéri!

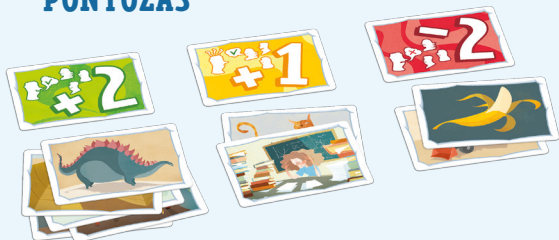


Ha nem emlékszik helyesen az Álom következő részére, akár egyénileg, akár együtt, az Álomkártyát képpel felfelé a „Hibás pontozókártya” mellé helyezi, és a csapata 2 pontot veszít.



Miután egy kártya a megfelelő pontozókártya mellé került, az Álomgyűjtőt továbbadják az óramutató járásával megegyező irányban következő játékosnak. Most már ő az aktív játékos, és neki kell emlékeznie az Álom következő részére! Miután az Álomgyűjtő minden lapját kiértékelték és megpróbáltak emlékezni az egész Álomra (változó sikerrel), a játékosok összeadják a pontjaikat!

PONTOZÁS



Akkor hát Álmodók, nézzük milyen jó a memóriátok!

15 pont vagy kevesebb:

Amint felébredsz, az Álom képe gyorsan elillan. Mindössze halvány emlékfoszlányok villannak fel tudatod ködös mélyén.

16–30 pont:

Néhány erőteljes kép kavargog az ébredező tudatodban, de sehogy sem tudsz mindent a helyére tenni!

31–45 pont:

Sikerül konkrét jeleneteket rekonstruálnod az álmodból, ami felvidítja a napodat.

46–60 pont:

Micsoda hihetetlen álom! Élénk képek, tele csavarokkal és fordulatokkal. Erre mindig emlékezni fogsz.

61 pont vagy több:

AZTA! Ez a legjobb álom: olyan, amelyet mindenki szeretne, olyan, ami megváltoztatja a végzetet, olyan, amely erejével képes megváltoztatni az egész világot! Büszke lehetsz rá!



KÉSZÍTŐK

Játékterv:

Julien Prothière és Alexandre Droit

Illusztrációk:

Valentina Moscon

Grafikai tervezés:

Mathieu Harlaut, Louise Combal,
és Marc Brouillon

Szabályok:

Colin Young

Közreműködők:

Thiago Aranha, Thiago Gonçalves, Guilherme Goulart,
Isadora Leite, Sergio Roma és Renato Sasdelli

Kiadó:

David Preti

Magyar változat:

Delta Vision Kft.



Felelős kiadó:

Terenyei Róbert

Készítette:

Giczi Gyula

Fordította:

Gál Tamás és Schmidt Barbara

JÁTÉKMENET

1. FÁZIS: ÁLMODÁS

Az első játékos felhúzza a pakli legfelső lapját és képpel felfelé a pakli mellé helyezi. Felhasználja a kártyán lévő képet ahhoz, hogy elkezdjen egy **álmot**, ezután átfordítja a **homokórát**.

Ezután bármelyik játékos kijátszhat egy **Álomkártyát** a kezéből, képpel felfelé az Álomgyűjtőre helyezve, majd folytatva a történetet. Miután lehelyezett egy kártyát, az Álompakliból egy újat húz helyette a kezébe.

(Mindig 3 lapnak kell a kezében lennie!)

Fontos! Nincs játékosrend. Amikor egy Álom elkezdődött, bárki kijátszhat egy kártyát az Álomgyűjtőre, akár egymás után több kártyát is kijátszva (mindegyik kijátszása után újat húzva)!

Az Álmodás fázis azonnal véget ér, amint az idő lejár.

2. FÁZIS: EMLÉKEZÉS

A játékosok minden kezükben maradt lapot eldobnak, majd a 3 Pontozókártyát az asztal közepére helyezik.

Az a játékos, aki utolsónak adott kártyát az Álomhoz, felveszi az Álomgyűjtőt, és képpel lefelé fordítja, majd megpróbál emlékezni az Álomgyűjtő első kártyájára, és felfedi a legfelső lapot.

Ha segítség nélkül helyesen emlékszik az Álom következő részére, az Álomkártyát képpel felfelé az „Egyéni pontozókártya” mellé helyezi – csapata 2 pontot szerez.

Ha csapattársa segítségével emlékszik helyesen az Álom következő részére, az Álomkártyát képpel felfelé a „Közös pontozókártya” mellé helyezi – csapata 1 pontot szerez.

Ha nem emlékszik helyesen az Álom következő részére, egyénileg vagy együtt, az Álomkártyát képpel felfelé a „Hibás pontozókártya” mellé helyezi – csapata 2 pontot veszít.

Miután egy kártya a megfelelő pontozókártya mellé került, az Álomgyűjtőt továbbadják a balra ülő játékosnak. Neki kell emlékeznie az Álom következő részére!

PONTOZÁS

15 VAGY KEVESEBB:

Mindössze halvány emlékfoszlányok villannak fel tudatod ködös mélyén.

16-30 PONT:

Néhány erőteljes kép kavargog az ébredező tudatodban, de sehogyan sem tudsz mindent a helyére tenni.

31-45 PONT:

Sikerül konkrét jeleneteket rekonstruálnod az álmodból, ami felvidítja a napodat.

46-60 PONT:

Micsoda hihetetlen álom! Élénk képek, tele csavarokkal és fordulatokkal. Erre mindig emlékezni fogsz.

61 PONT VAGY TÖBB:

AZTA! Ez a legjobb álom: olyan, amelyet mindenki szeretne, olyan, ami megváltoztatja a végzetet, olyan, amely erejével képes megváltoztatni az egész világot! Büszke lehetsz rá!