

Chris Darsaklis

Álmodj Velem!

*Leszállt az éj, és te békésen álmra hajtottad a fejed.
Eljött a tökéletes pillanat az álomlényeknek, hogy látogatásukkal
szébbé vagy épp rosszabbá tegyék álmaid...
Hallgass a tündérek hangjára, de óvakodj a mumusoktól és az álommanóktól!
Vajon emlékszel még hajnalban, mit álmoddál?*

Áttekintés

A játékot több fordulón keresztül játsszuk, a fordulók száma megegyezik a játékosok számával. Minden forduló két fázisból áll: éjszakából és nappalból. Fordulónként az egyik játékos az álmodó lesz, akinek ki kell találnia a kártyákat a többi játékos (tündérek, mumusok és álommanók) által adott támpontok alapján.

A játék célja

A játék végén az a játékos a győztes, aki a legtöbb pontot szerezte.

A játék tartalma

- 11 szerepkártya
5 tündér, 4 mumus és 2 álommanó
- 110 álomkártya
(kétoldalú, mindegyiken 4 szóval)
- 104 pontjelző
- 1 ágy
- 1 fejtámla
- 1 játéktábla
- 1 alvómaszk
- 1 homokóra (2 perces)
- 1 szabálykönyv



Előkészületek

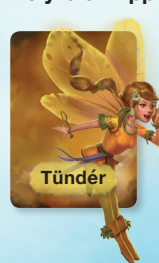
1. Helyezzétek a játéktáblát az asztal közepére.
2. Az ágyat tegyétek a tábla közepére.
3. Keverjétek meg az álomkártyákat, majd a paklit rakjátok az ágyra.
Megjegyzés: Amikor keveritek az álomkártyákat, fordítsátok át és forgassátok is a lapokat, hogy a pakli mindig kellően változatos legyen.
4. Tegyétek a fejtámlát az ágyra, ami így takarni fogja az éppen nem használt kifejezést.
5. Helyezzétek a homokórát és a pontjelzőket mindenki számára könnyen elérhető helyre.
6. Vegyetek elő a játékosok száma alapján szerepkártyákat, a többi lapot pedig rakjátok vissza a dobozba (ezekre nem lesz szükség a játék során):

Játékosok száma	4	5	6	7	8	9	10
Tündérek	1	2	3	3	4	4	5
Mumusok	1	1	2	2	3	3	4
Álommanók	2	2	1	2	1	2	1

7. A legidősebb játékos maga elé helyezi az alvómaszkot, ő lesz az álmodó az első fordulóban.

Szerepek

- A tündéreknek segíteniük kell, hogy az álmodó a lehető legtöbb álomkártyát kitalálja.
- A mumusoknak meg kell téveszteniük az álmodót, hogy minél több helytelen tippet adjon.
- Az álommanók felváltva segítenek a tündéreknek és a mumusoknak, annak érdekében, hogy az álmodó **egyenlő számban** adjon helyes és helytelen tippet.



Játékmenet – Éjszaka

1 – A szerepek kiosztása

Az álmodó megkeveri a szerepkártyákat, majd saját maga kivételével minden játékosnak oszt egy lapot.

Minden játékos megnézi a kártyáját anélkül, hogy megmutatná a többi játékosnak. A megmaradt szerepkártyát helyezték képpel lefelé az asztalra. Ezt nem nézhetik meg a játékosok.

Ezután az álmodó felveszi az alvómaszkot. Tegyék a legfelső álmokkártyát a pakli aljára, így felfedve a következő kártyát, amit az álmodó még nem láthatott.

Ha mindenki felkészült, indítsátok a homokórát.

2 – Az álom

Az álmodó balján ülő játékostól kezdve, majd az óramutató járása szerint haladva minden játékos ad egy egyszavas támpontot, mellyel megpróbálja leírni az álmokkártyán szereplő kifejezést. Minden játékos a szerepének megfelelően igyekszik segíteni vagy félrevezetni az álmodót. Ezt egészen addig folytassátok, ameddig az álmodó meg nem szakítja a folyamatot a kifejezés megtippelésével. Lehetséges, hogy a játékosok egy szó során többször is sorra kerülnek.

Korlátozások: Nem adhattok olyan támpontot, mely:

- **a szavak azonos családjába tartozik** az álmokkártyán szereplő szóval.
Példa: Nem mondhatod, hogy „Herceg”, ha a szó a „Hercegnő”.
- **hangzásában hasonlít** az álmokkártyán szereplő szóra.
Példa: Nem mondhatod, hogy „Fóka”, ha a szó a „Róka”.
- **idegen nyelvű kifejezés.**
Példa: Nem mondhatod, hogy „Child”, ha a szó a „Gyerek”.

Az álmodó bármikor megszakíthatja a fordulót az álmokkártyán lévő szó megtippelésével, vagy mondhatja, hogy: „Passz!” Ekkor az aktuális álmokkártya helyett újat fedünk fel:

- Ha az álmodó tippje **helyes**, tegyék az álmokkártyát a tábla **sárga** oldalára.
- Ha az álmodó tippje **helytelen**, tegyék az álmokkártyát a tábla **kék** oldalára.
- Ha az álmodó **passzolt**, tegyék az álmokkártyát a tábla **kék** oldalára.

Rossz vagy passzolt válaszok

Helyes válaszok



Ezt követően a játékosok folytatják a fordulót az újonnan felfedett álmokkártyával.

Fontos: Az álmodó nem tudhatja, melyik tippje volt helyes vagy helytelen ebben a fázisban. Ez a többi játékostól is diszkréciót követel meg!

Amint két perc után a homokóra lepergett, a játékosok nem adhatnak több támpontot az álmodónak. Ugyanakkor az álmodó megkísérelheti megtippelni az utolsó álmokkártyát a további támpontok hiányában is. Ez nem kötelező. Ha az álmodó nem él ezzel a lehetőséggel, akkor az álmokkártya a pakli tetején marad, minden következmény nélkül.

További szabályok:

- Ha egy játékos nem tud kigondolni támpontot az álmodó számára, akkor passzolhat. Ehhez csak annyit kell mondania, hogy „Passz!”
- Ha egy játékosnak 5 másodpercnél tovább tart a támpont megadása, akkor a körét automatikusan átadjuk.
- Ha egy játékos olyan támpontot ad, amely nem felel meg a korlátozóknál leírtaknak, akkor helyezték a szóban forgó álmokkártyát a játékos elé büntetésként. A játék végén minden büntetés 1 pont levonással jár. Folytassátok az újonnan felfedett lappal, de győződjetek meg róla, hogy az álmodó számára is világos, hogy az álmokkártya megváltozott.
- Amikor lerakjátok a kártyákat a tábla bármelyik oldalára, azokat rendezzék úgy, hogy a felhasznált szavak láthatóak maradjanak.



Játékmenet – Nappal

1 – Az álom felidézése

Mielőtt levenné az alvómaszkot, az álmodó igyekszik az összes olyan szót felidézni, melyekről úgy gondolja, hogy helyesen tippelte meg őket az éjszaka során. Amikor visszaemlékszel az álmodra, azt bátran dramatizálhatod. A tippjeid felhasználásával próbálj egy álomszerű, vicces történetet alkotni...

Példa: „Álmomban láttam egy KAKAS-t, aki egy VÁMPÍRRal harcolt egy HAMBURGERért, mialatt egy KUTYA DOB-on játszott.

Amikor az álmodó felidézi az álmát, a többi játékos kissé forgassa el azokat a kártyákat, amiket az álmodó felhasznált az álomhoz. Ez megkönnyíti majd a pontozást.

Ha az álmodó befejezte az álom felidézését, leveheti az alvómaszkot.

Pontosítás: Ebben a szakaszban az álmodó még nem tudja, hogy mely tippjei voltak helyesek, ezért nagyon fontos, hogy megpróbálja a lehető legtöbb tippjét felidézni. Ezzel növelni tudja esélyét az extra pontok megszerzésére.

2 – Pontozás

A játékosok felfedik a szerepkártyáikat, és az alábbiak alapján pontokat szereznek:



Minden tündér 1 pontot kap minden álmokártyáért a tábla **sárga** oldalán (helyes tippek).



Minden mumus 1 pontot kap minden álmokártyáért a tábla **kék** oldalán (rossz tippek és átugrott kártyák).



Az **álmodó 1 pontot** kap minden álmokártyáért a tábla **sárga** oldalán (helyes tippek). Az álmodó további **2 pontot** kap, ha az álom felidézése során **valamennyi** álmokártyát felhasználta a tábla **sárga** oldaláról.

Az **álommanók** összevetik a tábla két oldalán található kártyák számát:



Ha **megegyező számú álmokártya** található mindkét oldalon, akkor **1 pontot** kapnak minden kártyáért a tábla sárga oldalán, valamint **2 extra pontot**.

Példa: Ha 3 álmokártya található a sárga oldalon és 3 álmokártya a kék oldalon is, akkor minden álommanó 3 pontot kap, valamint 2 extra pontot, azaz összesen 5 pontot.



Ha csak **egy kártya eltérés** van a sárga és a kék oldal között, akkor **1 pontot** kapnak minden kártyáért azon az oldalon, ahol **több** kártya található.

Példa: Ha 2 álmokártya található a sárga oldalon és 3 álmokártya a kék oldalon, akkor minden álommanó 3 pontot kap.



Ha **kettő vagy több kártya eltérés** van a sárga és a kék oldal között, akkor **1 pontot** kapnak minden kártyáért azon az oldalon, ahol **kevesebb** kártya található.

Példa: Ha 4 álmokártya található a sárga oldalon és 4 álmokártya a kék oldalon, akkor minden álommanó 2 pontot kap.

Példa pontozásra: Ebben az esetben minden tündér 3 pontot kap. Az álmodó 3 pontot szerez, valamint 2 extra pontot, amiért minden helyes tippjére emlékezett. Minden mumus 2 pontot, az álommanók 3 pontot kapnak.



A forduló végén minden játékos a fordulóban megszerzett pontjainak megfelelő értékben kap **pontjelzőket**. Ezeket a játékosok maguk elé helyezik.

3 – A forduló vége

Távolítsátok el az összes álmokártyát a tábláról, keverjétek rajtuk egyet, majd helyezzétek a lapokat a pakli aljára.

Az álmodótól balra ülő játékos magához veszi az alvómaszkot és az összes szerepkártyát (azt az egyet is, amit félrekatartok a forduló elején). Ő lesz az álmodó a következő fordulóban.

Kezdődhet az új forduló.

A játék vége

Ha már az **összes játékos volt egyszer álmodó**, a játék véget ér. Minden játékos összeszámolja a pontjait, nem megfélekezve az 1 pontos levonásról, mely minden előttük lévő büntetésért jár.

A legtöbb ponttal rendelkező játékos megnyeri a játékot.

Döntetlen esetén az a játékos nyer, akinek kevesebb büntetése van. Ha még így is döntetlen a végeredmény, a játékosok osztoznak a győzelmen.

Készítők

A „szombrerót viselő belgák” szeretnének köszönetet mondani Tanguy Grebannak és Anouk Mertensnek a Case Départól, az Association des Parents du Centre Scolaire Saint-Barthélémynek, a Provoost családnak, Hervé Marlynak, Bart Van Havernek, Floriane Schroedernek, Auguste Floresnek és Timothée Lambrynak. Külön köszönet jár Andrének és Jean-Marie-nak, az álom folytatódik...

A tervező köszöni családjának, hogy támogatták az álmait. Valamint szeretne köszönetet mondani a „To Keli” csoportnak és John Vidalisnak a rengeteg tesztjéréért.

Thomas a játékot Christophe Dieu (1974–2016) emlékének ajánlja.

A REPOS PRODUCTION game published by SOMBREROS PRODUCTION
© SOMBREROS PRODUCTION (2017) • All rights reserved.
SOMBREROS PRODUCTION • Rue des comédiens, 22 - 1000 Brussels - Belgium
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

A játék csak magánjellegű szórakozásra használható!

Tervező: **Chris Darsaklis**

Fejlesztés: „The Sombrero-wearing Belgians” aka Cédric Caumont & Thomas Provoost

Művészeti vezető: **Alexis Vanmeerbeeck** • Grafika: **Éric Azagury & Cédric Chevalier**

Szerkesztő asszisztens: **Théo Rivière** • Gyártás: **Guillaume Pilon**



Gaël Lannurien



Cyrille Bertin



Nicolas Fructus



Vincent Dutrait



Frédéric Navez



Anne Heidsieck



Julien Delval



Jonathan Aucomte



Loïc Billiau



Cyril Nouvel



Éric Azagury



Sébastien Caiveau



Zong



Maëva Da Silva



Swal



Régis Torrès



Asterman Studio



Christine Deschamps



Ismael Pommaz



Miguel Coimbra