

Alapjáték

Tartozékok

A kártyáknak négy típusa van:

Ajtó kártyák

Ezek a küldetésed tárgyai - a győzelem feltétele, hogy mind a 8 Ajtókártya az asztalra kerüljön. Minden színhez 2-2 kártya tartozik (piros, kék, zöld és barna).

Labirintus kártyák

Ezek a kártyák szimbolizálják a felfedezésre váró különböző helyeket. A labirintus kártyákat a kezdedben fogod tartani, onnan kijátszani és eldobni. Az alapjátékban ezeknek a kártyáknak csak egy típusa van: a Kamrák, melyek négy különböző színben találhatóak meg (piros, kék, zöld és barna) és 3 különböző típusuk van: Hold, Nap és Kulcs.

Álomkártyák

Ezek jelképezik a labirintus folyosóit, ahol szörnyek tanyáznak. Amikor egy ilyen kártya kerül felhúzásra, az rögtön kifejti hatását, majd eldobásra kerül. Az alapjátékban az Álomkártyáknak csak egy típusával találkozunk: Rémálom.

Ereklje kártyák

Ezek erős kártyák, melyek az alapjátékban nincsenek jelen, a kiegészítőokban találkozhatunk velük. Számunkra ezek akár jók, akár rosszak is lehetnek.

Ezen különböző mini-kiegészítők mindegyike kompatibilis az alapjátékkal. Mindhárom kiegészítő megtalálható a dobozban! Amint az alapjátékot kellőképpen elsajátítottad, fedezd fel a különböző kiegészítőkat és próbáld ki őket akár külön-külön, akár egyszerre az alapjátékkal!

Az Alapjáték : Az álmok ajtajai

Tartozékok: 76 kártya

-8 Ajtókártya: 2 piros (csillagvizsgáló), 2 kék (akvárium), 2 zöld (kert), 2 barna (könyvtár)

-58 Labirintus kártya: 16 piros Kamra (csillagvizsgáló), 15 kék Kamra (akvárium), 14 zöld Kamra (kert), 13 barna Kamra (könyvtár)

-10 Álomkártya: 10 Rémálom

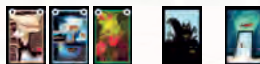
Egyfős szabályok

A. Előkészületek

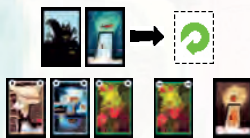
Keverd össze mind a 76 kártyát és húzz fel 5 lapot. Minden felhúzott Ajtó- vagy Álomkártyát tedd az átmeneti Lomtárba, és addig húzz fel lapokat, amíg 5 Labirintus kártya nem lesz a kezdedben. A Lomtárba dobott lapokat keverd vissza a pakliba.

A Lomtár pakli

A játék során többször előfordulhat, hogy vissza kell keverni kártyákat a pakliba; ilyenkor az ideiglenesen a Lomtárba helyezett kártyák pakliját és a húzópaklit minden kör végén össze kell keverni és ezekből a kártyákból új húzópaklit kell alkotni.



Példa: a játékos húz 5 kártyát: 3 Labirintus kártyát, 1 Álomkártyát és 1 Ajtó kártyát.



Az Álom- és az Ajtó kártyát a Lomtár pakliba dobja és felhúzza helyette 2 új kártyát: 1 Labirintus és egy másik Ajtó kártyát.



Az Ajtó kártyát a Lomtárba rakja, és egy újabb kártyát húz helyette: egy Labirintus kártyát. Így mostmár 5 Labirintus kártya van a kezében; ezután a Lomtár paklit (3 kártya került bele) összekeveri a teljes paklival.

B. A játékos egy köre

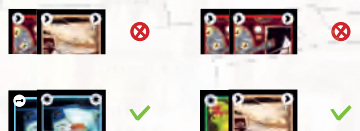
Egy kör három fázisból áll:

1. Egy kártya kijátszása vagy eldobása
2. Húzás
3. Keverés

1*) Kártya kijátszása

Kezdd el (ha ez az első kör) vagy folytasd (a játék későbbi részében) a felfedezésre váró labirintusok jelképezésére szolgáló kártyasort úgy, hogy a kezdedből kijátszol egy kártyát képpel felfelé.

A kártyákat úgy helyezd egymásra, hogy látszódjon az előzőleg kijátszott kártyák szimbóluma és színe. Egy arany szabály van: a kártyákat úgy kell helyezni, hogy a korábban letett kártya szimbólumával nem lehet azonos az újonnan letett kártya szimbóluma. Emlékezz, a 3 szimbólum: Hold, Nap és Kulcs.



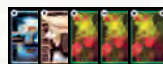
Ajtó felfedezése

Ha egy letett kártya egymás után a 3. ugyanolyan színű a sorban, megszerzed az azzal egyező színű Ajtó kártyát: keresd ki azt a húzópakliból, majd tedd le magad elé az asztalra, majd ne felejtse el összekeverni a húzópakli lapjait.

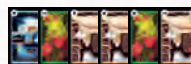
vagy Eldobása

Válassz egy kártyát a kezdedből és dobd el a végleg eldobott lapok paklijába. Ha ezen Hold, vagy Nap van, irány a 2*) fázis: Húzás. Ha az eldobott lap Kulcs, először hajts végre egy Profécia-t, majd irány a 2*) fázis: Húzás.

Profécia : nézd meg a húzópakli legfelső 5 lapját, dobj el közülük egyet (ez kötelező), és tedd vissza a maradék 4 kártyát a pakli tetejére, a választásod szerinti sorrendben.



A játékos kijátszik egy harmadik zöld színű kártyát, ezzel felfedezte és kikeresheti a pakliból a zöld Ajtó kártyát.



A játékos kijátszik egy barna kártyát, de mivel egy zöld kártya már megtörte a sort, ezért nem sikerült újabb területet felfedezni, ezért nem kikeresheti az Ajtó kártyát a pakliból.

2^o) Húzás

A húzópakliból ki kell egészítened a kezedet úgy, hogy ismét 5 kártyád legyen.

A húzott lap típusától függően három lehetőség van:

1. Ez egy Labirintus kártya: Vedd a kezedbe a többihez. A következő körben kijátszható, vagy eldobható.
2. Ez egy Ajtó kártya: Azonnal eldobhatsz egy az ajtó színével megegyező, kulcsszimbólumú Labirintus kártyát. Ha így teszel, az Ajtó kártyát helyezd magad elé az asztalra. Máskülönben az Ajtó kártyát dobd a Lomtár pakliba.
3. Ez egy Álomkártya: Rögtön kifejti hatását a kártya.

Az alapjátékban ennek csak egy típusa van: a Rémálmok.

Amikor egy Rémálmok kártyát húzol, a következő események közül választhatsz:

- Dobj el egy Kulcskártyát a kezedből

vagy

- Helyezz egy már felfedezett - asztalon lévő - Ajtó kártyát a Lomtárba.

vagy

- Húzz fel 5 kártyát a húzópakliból; az ezek között lévő Álom- és/vagy Ajtó kártyákat helyezd a Lomtárba, míg a többi lapot dobd ki a dobott pakliba.

vagy

- Dobd el az összes kézben lévő kártyádat; ha így teszel, húzz fel 5 kártyát hasonló módon, mint ahogyan a játékok elkezdted: addig húzz lapokat, amíg 5 Labirintus kártya nem kerül a kezedbe.

A felhúzott Ajtó és/vagy Álomkártyákat ne felejtse el visszakeverni a húzópakliba. (Az ekkor húzott Ajtó és/vagy Álomok nem fejtik ki hatásukat.)

Amint kiválasztottad az eseményt és az bekövetkezett, dobd el végleg a Rémálmok lapot!



Ha ismét 5 lap van a kezekben, irány a 3. fázis: Keverés. Ha még nincs elég kártyád, addig húzz lapokat, a fentebb ismertetett szabályok szerint, amíg nem lesz ismét 5 kártya a kezekben.

3^o) Keverés

Ha van a Lomtárban kártya, akkor azt keverd össze a húzópakli lapjaival.

Ezek utána kör véget ér. Kezdődhet a következő kör, mindaddig, amíg a játék véget nem ér.

C. A játék vége

Győzelem

Te nyersz, ha mind a 8 Ajtó kártya (egy időben) az asztalon van - azaz felfedezted. A játék rögtön véget ér (nem kell már újabb lapot húznod, hogy kiegészítsd a kezed), nyertél!

Bukás

Te veszítesz, ha húznod kellene egy újabb kártyát a kezedbe, de már nincs több lap a húzópakliban.

Kétfős szabályok

A kétfős játék szabálya nagyban megegyezik az egyszemélyes játék alapszabályaival, kivéve a következő dolgokat:

A. Előkészületek

Keverd össze a 76 kártyát és húzz fel belőle 8 lapot. Minden kihúzott Ajtó és Álomkártya a Lomtár pakliba kerül, majd ismét összekeverjük azokat a húzópaklival, miután sikerült 8 Labirintus kártyát felhúzni.

Mindkét játékos kiválaszt egy-egy lapot a 8-ból, a maradék 3-3-at pedig a kezükbe veszik. Ezt a 3-3 kártyát mostantól «Személyi Erőforrás»-nak hívjuk. A maradék 1-1 lap pedig a «Megosztott Erőforrás»-t képezi, amik képpel felfelé az asztalra kerülnek.

Személyi Erőforrás / Megosztott Erőforrás

Amikor egy játékos dönt, hogy kijátszik, vagy eldob egy lapot, választhat a saját Személyi Erőforrás, vagy a Megosztott Erőforrásban lévő lapok közül is.

Adott körben az aktuális kéz mindig ebből a két csoportból áll.

Ezentúl, ha valaki úgy dönt, hogy az egész kezét eldobja (például egy Rémálmok kártya hatására), mind az 5 kártyát el kell dobni: a saját Személyi és a Megosztott Erőforrás lapokat is. Amikor ismét kiegészíti a kezét, először 3 kártyát a Személyi Erőforrás pakliba (a kezébe), majd 2 kártyát az asztalon lévő Megosztott Erőforrásba kell húznia, betartva azt, hogy az ekkor felhúzott Álom és/vagy Ajtó kártyákat a Lomtár pakliba helyezi.

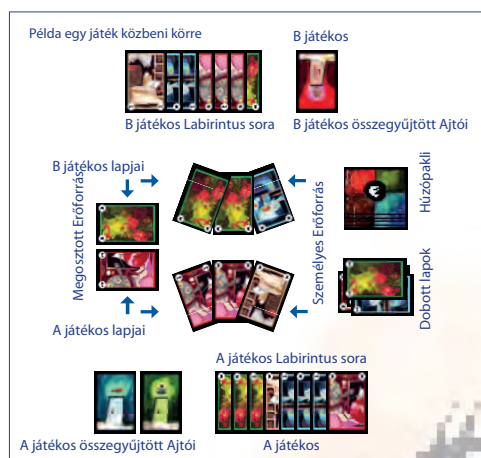
B. Egy kör lejátszása

Mindkét játékos egy-egy sort épít – mindkét Álomjárónak fel kell fedeznie a labirintus különböző részeit, a saját soruk segítségével. Egy kártya kijátszása a másik játékos sorához soha nem megengedett!

vagy Eldobás

A lap eldobása mellett, az aktív játékos rögtön ki is cserélhet egy lapot a saját Személyes Erőforrásából a Megosztott Erőforrásba.

Minden játékos egymás után következik, amíg a játék véget nem ér.



A szabályt fordította: Csibu
csirkejoszeft@freemall.hu

C. Játék vége

Győzelem

Mindkét játékosnak fel kell fedeznie a 4-4 különböző színű Ajtót és ezeknek egyszerre az asztalon kell lennie.

A játék ebben az esetben rögtön véget ér (az aktív játékosnak nem kell új lapot húznia, hogy kiegészítse a kezét).

D. Játékváltozatok

A kooperatív játékvariáns egyik módja a teljes csend (a játékosok nem cserélhetnek egymás között információkat a kártyákról, a Személyes Erőforrásokban lévő lapokról és más dolgokról, amik a játékos akciójához kapcsolódnak).

Ez vonatkozik a játék elejére is (a játékosok a Személyes erőforrás kártyáikat nem mutatják meg egymásnak már ekkor sem).

Azt ajánljuk, hogy a játékosok ezekben a szabályokban egyezzenek meg a játék elején.