

# DREAMS

## Játékszabály



Az Istenek összegyűltek a fénytel teli templomaikban és a sötét égboltot bámulták. Egyszer csak, hirtelen a következő jutott eszükbe:

„NEM LENNE FANTASZTIKUS, HA KÉPEKET, LÁTOMÁSOKAT ÉS ÁLMOKAT ADNÁNK AZ EMBEREKNEK?”

E gondolat hatására az Istenek csillagképekkel kezdték megvilágítani az égboltot. A fényjáték teremtése közben észrevették, hogy a templom kapuja tárva-nyitva áll. Lehet, hogy egy egyszerű halandó lélek lopakodott volna be? Vajon meg akarja fejteni az Istenek művét és saját érdekének megfelelően szeretné majd felhasználni?

Az Istenek úgy döntöttek, hogy kiderítik, KI keveredett köztük. Ennek érdekében teremtettek egy igaz látomást és három délibábot. A templomban jelenlévő Isteneknek együtt kellett elhelyezniük a csillagokat az égbolton annak érdekében, hogy felismerjék egymásban az igaz látomás meglétét. Isteni sugallat nélkül, csak egy halandó lélek lenne képes arra, hogy gyanútlanul elpazarolja az égbolt csillagképének rá eső részét.

„AZ IGAZ LÁTOMÁS REJTÉLY MARAD SZÁMÁRA. EZ FOGJA ÖT ELÁRUJINI.”

És így az Istenek elkezdtek játékukat...

## A játék menete

ISTENEK VAGYUNK,  
VAN KÖZTÜNK EGY HALANDÓ LÉLEK,  
DE CSAK Ő TUDJA, HOGY Ő NEM ISTEN.

Négy álmoképet láthatunk.  
Három közülük délibáb. Csak  
mi, Istenek tudjuk, hogy melyik  
kép az igaz látomás.

Csillagokat helyezünk az égre.

Mi Istenek úgy helyezzük el a  
csillagokat, hogy a csillagképben  
(újra)felismerjük az IGAZ  
LÁTOMÁST.

De mindezt nem tesszük túl  
nyilvánvalóan: a halandó  
számára az IGAZ LÁTOMÁS-  
NAK rejtve kell maradnia.



A halandó lélek megpróbálja felismerni isteni csillagainkban az IGAZ LÁTOMÁST, hogy „megtévesztő módon” részt vehessen a csillagképek megalkotásában. Így észrevétlen maradhat, a halandóság gyanúja pedig visszaszáll az Istenekre.

Pontot ér, ha:

- a halandó lélek kiléte REJTVE marad,
- a halandó lélek megfejt az IGAZ LÁTOMÁST,
- egy Isten LELEPZI a halandó lelket,
- Istenként senkiben NEM KELTETTÉL GYANÚT, hogy esetleg halandó lélek lennél.

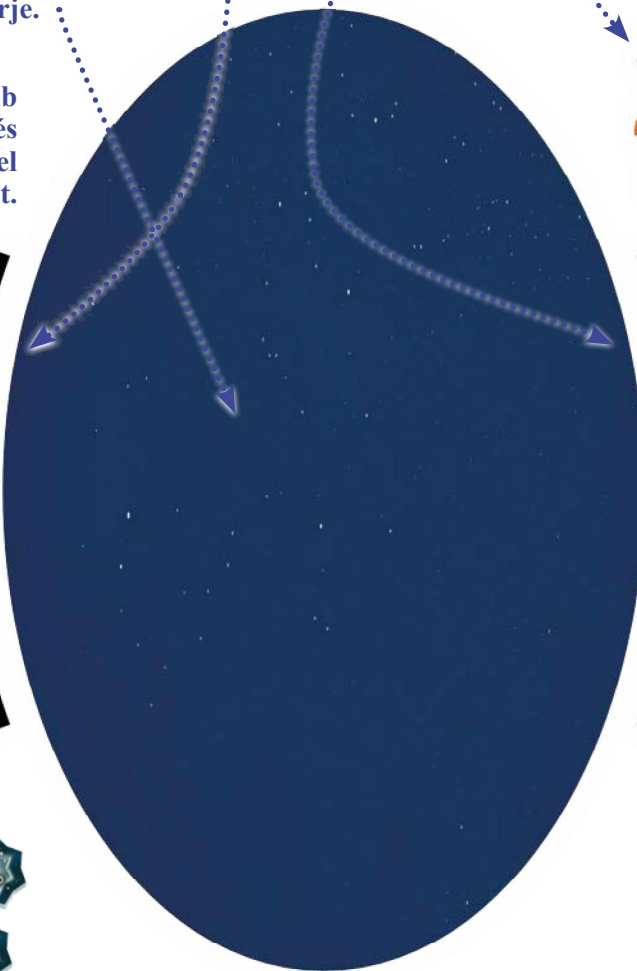
Az istensávon legmagasabb pontszámot elérő játékos lesz a győztes.

# Tartozékok és előkészületek

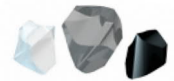
**1** Helyezd az ÉGBOLTOT az asztal közepére úgy, hogy minden játékos könnyedén elérje.

**2** Helyezd mellé mindkét ISTENSÁVOT.

**8** Keverd meg a 72 db ÁLOMKÁRTYÁT és képezz belőle egy képpel lefelé fordított húzópaklit. Helyezd az égbolt mellé.



**4** Összesen 18 db csillag van. Ezek közül minden játékos kap egy-egy csillagot minden típusból (áttetsző, szürke és fekete csillag).



**5** Vedd magadhoz a saját színednek megfelelő csillag alakú VÁLASZTÓKORONGOT (összesen 6 db található a játékban).



**7** Készítsd elő a 4 képszámjelzőt.



**6** Készíts négy, képpel lefelé fordított kupacot a 20 istenjelzőből.

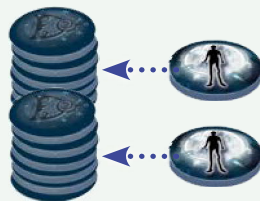
Mindegyik kupac csak azonos szám-



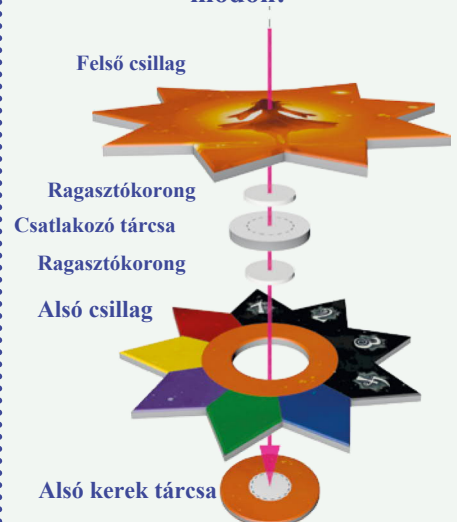
mal rendelkező korongokat tartalmazhat (minden számból álló kupac 1-el kevesebb korongot tartalmazzon, mint az aktuális játékosok száma).



Mindegyik kupacba keverj bele 1-1 halandó jelzőt.



Az első játék előtt szereld össze a választókorongokat az itt látható módon:



Tedd félre a felesleges istenjelzőket és választókorongokat. A továbbiakban nem lesz rájuk szükség.

# A játék menete

A játék több fordulón keresztül tart. Minden forduló a következő szakaszból áll:

1 Álmod megteremtése

2 Látomás és halandó meghatározása

3 Csillagok felhelyezése

4 Tippek & Leleplezés

5 Pontok lelépése az istensávon



## 1 Álmod megteremtése

Helyezz el "négyzetes elrendezésben" 4 álmokkártyát képpel felfelé. Győződj meg róla, hogy a 4 kártya ugyanúgy van elrendezve, mint az égbolt.



Minden kártyára helyezz egy képszámjelzőt.



OO

Mostantól minden álmokkártyához tartozik egy szám.

## 2 Látomás és halandó meghatározása

### ISTENJELZŐK MEGKEVERÉSE

Mindenki csukja be a szemét! Közületek csak egy – akit előre kiválasztotok – tarthatja nyitva a szemét. Az ő feladata lesz az, hogy megváltoztassa („megkeverje”) a kupacok helyzetét.

2 Ha ezt megtette le kell hunynia a szemét. Most a többi játékos nyitott szemmel újra megváltoztathatja a 4 rejtett kupac helyzetét.



Ügyeljenek arra, hogy „keverés” közben ne változtassátok meg az egyes kupacok összetételét.



OO

Mostantól kezdve egyik játékos sem tudja, hogy melyik szám melyik kupacban van.

### ISTENJELZŐK KIOSZTÁSA

Az a játékos, aki utoljára hunyta le a szemét, vegyen el egy kupacot, majd megkeverést követően minden játékosnak osszon egy jelzőt (magát is beleértve).



Az **ISTENEK** egy számot látnak a jelzőn. Ez az **IGAZ LÁTOMÁS** képszáma.



Ki az **ISTEN**? Ki a **HALANDÓ**? Egyik játékos sem tudja, hogy a többi játékosnál melyik jelző található.



A **HALANDÓ** a jelzőjén a halandó szimbólumát látja. Ő nem ismeri az igaz látomást.

Most nézd meg a saját istenjelződet. Ügyelj arra, hogy más játékos ne láthassa, hogy mit is rejt a jelző másik oldala. A jelződet a továbbiakban tartsd maga előtt, képpel lefelé fordítva.

# 3 Csillagok felhelyezése



Az első csillag felhelyezését az a játékos kezdi, aki kiosztotta az istenjelzőket.

A kezdőjátékos egy csillagot helyezhet fel az égboltra, majd a bal oldali szomszédjára kerül a sor. Ez addig folytatódik, míg mindenki le nem helyezte az összes (3) csillagját.

Amikor elhelyezel egy csillagot, ...

... szabadon eldöntheted, hogy a 3 lehetséges csillag közül melyiket helyezed le.

... szabadon eldöntheted, hogy azt az égbolton hova helyezed fel.

## ÖSSZETÉVESZTHETŐ JELEK!

A csillagaidat úgy helyezd el, hogy azok ne legyenek túl egyértelműek, legyenek összetéveszthetők, hogy a halandó lélek ne sejtse meg az igaz látomást.

## AMI FELKERÜLT, AZ FENT IS MARAD!

Egy csillagot sem lehet eltávolítani az égboltról, vagy áthelyezni egy másik helyre.

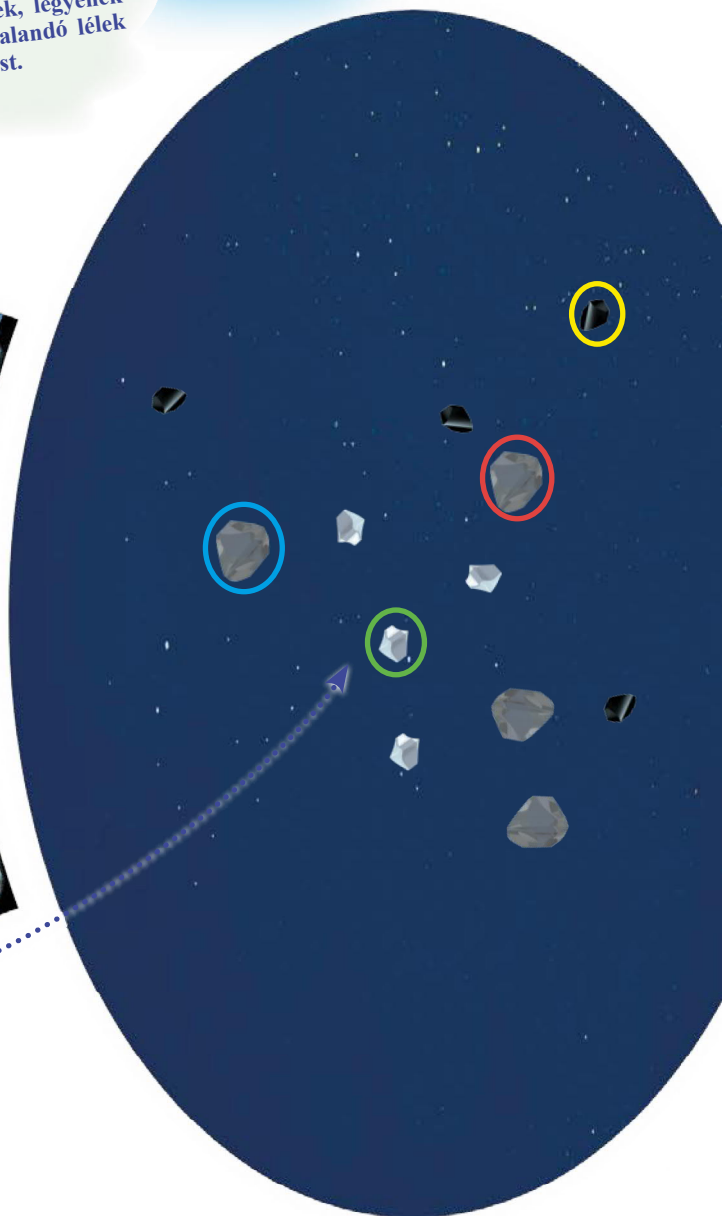
A második körben már csak két csillag közül tudsz majd választani, míg a harmadik körben a megmaradt csillagot kell felhelyezned.



Mostanra már mindannyian leraktátok az összes rendelkezésre álló csillagokat!

Példa:

**Tamás** az áttetsző csillagot helyezi fel elsőnek, **Flóra** pedig a fekete csillagot. **Bence** és **Kata** is úgy dönt, hogy a szürke csillaggal kezd.



ISTENEK, VIGYÁZZATOK A SZEMETEKRE!  
Egyetlen halandó sem képes arra, hogy tekinteteiből megfejtse, hogy mely képet fűrészítik a legintenzívebben!

BESZÉLÉS KÖZBEN HALKAN BIÖFFÖJJ!...  
 ÚGYSEM HÍSZNEKED SENKI!

Nem kell kommentálnod, amit teszel – de megteheted. Minden elhangzott szó lehet igaz, de akár füllentés is.

Példa:

A halandó **Bence** úgy gondolta, hogy az igaz látomás a 2. kép volt. Tévedett, hiszen a 3. kép volt az igaz látomás. Azonban olykor az Istenek is tévednek: Egyikőjük választása sem esett a **Bencére**. Úgy gondolták, hogy **Tamás** és **Flóra** lehet a halandó.



## 4 Tippek & Leleplezés

Titokban mindenki vegye kézbe a választókorongját, majd titokban tegyék meg a tippjeiket.

Mindegyik **ISTEN** az általa halandónk vélt játékos színére állítsa be a választókorongját.

A **HALANDÓ** pedig az általa igaz látomásnak vélt képszámára állítsa be a választókorongját.

Amint végeztetek, minden játékos,  
 ... felfedi a választókorongját.  
 ... felfedi az istenjelzőjét.



Most már minden játékos látja, hogy...  
 ... melyik kép volt az igaz látomás.  
 ... melyik játékos volt a halandó.

## 5 Pontok lelépése az istensávon

Ebben a szakaszban a sikeres tippéért járó istenpontok kerülnek elkönyvelésre. Minden játékos lépje le félholdjával a megszerzett istenpontokat.



A fenti példa szerint **Bence** ezért 3 istenpontot kap.

**Bence** ezért nem kap istenpontot, hiszen rossz képszámot jelölt meg.

Ezért senki sem kap istenpontot, mivel senki sem nevezte meg **Bencét**, mint áruló.

**Kata** ezért 1 istenpontot kap, senki sem gyanakodott rá.

**HALANDÓ** esetében:

**3** 3 istenpont jár akkor, ha senki nem tippelt rá, mint halandó. (Halandóként nem lelepleztek le!)

**2** 2 istenpontot jár akkor, ha kitalálta az igaz látomás képszámát. (Megfejtette az isteni látomást!)

**ISTEN** esetében:

**2** 2 istenpont jár akkor, ha helyesen tippelte meg a halandó kilétét. (Leleplezte a halandót!)

**1** 1 istenpont jár akkor, ha senki nem szavazott rá. (Isteni módon cselekedett, nem keltett gyanút!)



Az áttekinthetőség érdekében célszerű sorrendben – a halandó játékostól kezdve – lelépni az istenpontokat.

# A következő forduló

Ha még senki nem érte el a 16 istenpontot, akkor a játék folytatódik egy újabb fordulóval.

... Vedd vissza a csillagaidat az égboltról.

... Helyezz fel 4 új álomkártyát.

... Szedd össze az összes istenjelzőt (a halandó és a számmal ellátott jelzőket egyaránt) és képezz belőlük egy kupacot.

... A korábbi osztónak bal oldali szomszédja lesz az új forduló kezdőjátékosa. Így az ő feladat lesz elsőként megkeverni a kupacokat, majd kiosztani a jelzőket (az új kezdőjátékos megkeveri a kupacokat, majd becsukja a szemét és a többi játékos is megkeveri azokat).



# A játék vége & Nyertes

A játék abban a fordulóban ér véget, amelyben (legalább) az egyik játékos eléri a 16 istenpontot. Aki a legtávolabb jutott az istensávon, az a játék szinte halhatatlan győztese.

TÖBB ISTEN IS LEHET...  
PARDON, GYŐZTES.



Példa:

A **halandó Flóra** megfejtette az igaz látomást. Ezért 2 istenpontot kap és így eléri az istensáv 16. mezőjét.

**Kata** leleplezte **Flórá**t, mint halandót, ezért 2 istenpontot kap. **Kata** 17 istenpontot szerzett összesen, így ő lett a győztes.



Magyar fordítás és szerkesztés: Kasztel Artúr

Lektorálás: Gál Linda

Szerző: Olivier Grégoire

Illusztráció és elrendezés: Michael Coimbra, Tina Kothe

## Epilógus

A legenda szerint a halandó sokkal előrelátóbban és bölcsebben helyezte el a csillagokat az égen, mint ahogyan azt sok Isten tette. Így a mai napig isteni titok marad, hogy valójában egy ember találta fel az álmodozást, miközben a csillagok felé nyúlt.



©2016

Zoch Verlag

Werkstraße 1

90765 Fürth

www.zoch-verlag.com



Art.Nr.: 601105094