



TIPPEK

A játékos dönthet, hogy az Édes Álmokat kézben tartja:

- ★ Kitéve a Szerterfoszló Álom büntetésének
- ★ Üres Álomal elhúzható
- ★ Álomtolvajjal ellopható
- ★ A győzelemhez azonban mindenképp ki kell rakni őket. Ekkor viszont:
- ★ Rémalommal vagy
- ★ Álom/ísértettel támadható

KÖVESS MINKET
ÉS ÁLMODJ TOVÁBB
VELÜNK!



www.alomorzok.hu



alomorzok



Álomörzők



@alomorzok

ÁLMÖRZŐK

JÁTÉKSZABÁLY



Lépj be az Álomvilágba, ahol az Édes Álmok védelme és a Rémalmok kivédése a cél. Gyűjtsd össze a különböző Édes Álmokat, használd ki az akciók és védekezések lehetőségeit és válj Álomörző mesterrel!

MARADJ ÉBER... AZ ÁLMOKÉRT!

Art & Creative Direction: János Veszczák
Artwork created with AI assistance

A JÁTÉK CÉLJA

Az a játékos nyer, aki három különböző Édes Álom (Boldog, Kalandos, Misztikus) megfelelő mennyiségét kirakja maga elé, képpel felfordítva.

Győzelmi feltételek játékosok számától függően:

2-3 játékos



3-3-3 Édes Álom kell a győzelemhez.



4 játékos



VAGY



2-2-2 Édes Álom a győzelmi feltétel, nagyobb kihívásként gyakorlott játékosoknak 3-3-3 is választható.

5-8 játékos



2-2-2 Édes Álom kell a győzelemhez.



Csak egy játékos nyerhet, az, aki először teljesíti a feltételt. Ezután a játék véget ért.

ELŐKÉSZÜLETEK

A 92 kártyát összekeverjük, majd minden játékosnak osztunk 5 kezdőlapot lefordítva.



A maradék kártyákat helyezzük középre. Ez lesz a húzópakli. Hagyjunk helyet a dobott lapok számára is.

Készítsük elő a 2 dobókockát:

6 oldalú akciókocka

Az akciók számát határozza meg



8 oldalú húzókocka

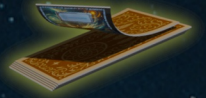
Meghatározza, hány kártyát húzhat a játékos a húzópakliból



JÁTÉKKÖR MENETE

Az a játékos kezd, akinek a legédesebb vagy a legviccesebb álma volt előző este.

A játékos mindig először a húzókockával dob, majd felhúzza a megfelelő számú kártyát.



Ezután következik az akciókocka dobása, amely meghatározza, hány műveletet hajthat végre a következő akciók közül:



Kártya kijátszása más játékosok megtámadására vagy zavarására.

Kártya kijátszása saját előny megszerzésére.



Édes Álom kirakása maga elé: 1 akciópont / kártya

Jelzi, hogy nem kíván végrehajtani akciót és befejezi a körét.



Minden egyes művelet 1 akciópontot igényel.



Álomcsapdával való védekezéshez nem kell akciópont, a támadott játékos bármikor kijátszhatja védekezéséként.

A játék az óramutató járásával megfelelő irányban folytatódik a következő játékkal.



A kártyák hatásai és darabszámai a játékszabály következő oldalán találhatóak.

EGYÉB SZABÁLYOK

Egy játékos annyi Édes Álom kártyát rakhat ki, amennyi a győzelemhez szükséges. Ha több van nála, a felesleget kézben kell tartania.

Ha a húzópakli elfogyott, a dobópaklit újra kell keverni és húzópakliként használni.

Édes Álom kártya nem kerülhet a dobópakliba.

KÁRTYÁK ÉS HATÁSAI



A Boldog Álom, Kalandos Álom és a Misztikus Álom gyűjtendő Édes Álom. A győzelemhez minden típusból a játékszabályban meghatározott mennyiséget kell kirakni (általában 2 vagy 3 darabot).



Kijátszható bármelyik ellenfél lerakott Édes Álom kártyája ellen, a Rémálom ráhelyezésével.

- Ha az ellenfélnél nincs Álomcsapda, az Édes Álom kártya elveszik: vissza kell keverni a húzópakliba, a Rémálom pedig a dobópakliba kerül.
- Ha az ellenfél Álomcsapdával védi, az Édes Álom megmarad, a Rémálom és az Álomcsapda kártyát a dobópakliba kell helyezni.



Kijátszható, ha egy ellenfélnek egy Édes Álom típusból már teljes gyűjteménye van (2 vagy 3 kirakott kártya a szabály szerint), a kiválasztott Édes Álom kártyára helyezve.

- Ha az ellenfélnél nincs Álomcsapda, a gyűjtemény egy tetszőlegesen választott Édes Álom kártyáját át kell adnia a támadó játékosnak, aki azt a kezébe veszi. Az Álomkísértet a dobópakliba kerül.
- Ha az ellenfél Álomcsapdával védi, az Édes Álom megmarad, az Álomkísértet és az Álomcsapda kártyát a dobópakliba kell helyezni.



Megvédi az Édes Álom kártyát a Rémálomtól és az Álomkísértettől. Ellenfél támadása esetén az Álomcsapdát a támadó kártyára kell helyezni. A támadás elhárult, az Álomcsapda és a támadó kártya a dobópakliba kerül.



A támadó húz egy véletlenszerűen választott kártyát egy ellenfél kezéből, az Üres Álom pedig a dobópakliba kerül.



Támadó által választott ellenfél kezében lévő Édes Álom kártya megszerezhető. Hatására az ellenfélnek át kell adnia egy általa választott Édes Álom kártyát, amely a támadó játékos kezébe kerül.

Ha az ellenfélnél nincs ilyen kártya, nem történik semmi. Az Álomtolvaj mindkét esetben a dobópakliba kerül.



Egy tetszőlegesen kiválasztott ellenfél kimarad egy körből. A kártyát a kiválasztott játékos elé kell tenni, amíg soron nem következik, ekkor a játékos a kockák dobása helyett a Zavaros Álom kártyát a dobópakliba helyezi.



Egy tetszőlegesen kiválasztott ellenfél a saját körében nem végezhet akciót. A kártyát a kiválasztott játékos elé kell tenni, amíg soron nem következik, ekkor a játékos csak a húzókockával dob, elvégzi a műveletet és az Álvásparalízis kártyát a dobópakliba helyezi.



Felhúzáskor azonnal végre kell hajtani: a kártya a dobópakliba kerül, a játékos megkeveri a kezében lévő lapokat, majd azokat lefordítva két részre osztja. A nagyobb felet vissza kell keverni a húzópakliba. Osztás során megtartható, de ha Üres Álommal kerül az ellenfél kezébe, a hatást azonnal végre kell hajtania.



Ha egy játékos két Álomcseppet gyűjt össze, egy akcióként eldobhatja őket a dobópakliba, és húzhat egy plusz kártyát a húzópakliból.



Hatására a játékos visszavehet egy tetszőlegesen választott kártyát a dobópakliból, a Visszatérő Álom pedig a dobópakliba kerül.



Kijátszva egy ellenfél játékos eldob egy tetszőleges lapot a kezéből. Ha a kiválasztott kártya Édes Álom, azt vissza kell keverni a húzópakliba, minden más típusú kártya a dobópakliba kerül a Felriadás kártyával együtt.



Kijátszva a húzópakli két soron következő kártyája felhúzható. A játékos kiválasztja, melyiket tartja meg, a másikat pedig vissza kell helyezni a húzópakli tetejére.

CSAPATJÁTÉK MÓD (alternatív játékmód)

A játék játszható páros csapatokban is (2 fős csapatok).

A csapattagok közösen gyűjtik az Édes Álomokat, melyeket egyikük elé kell kirakni.



A győzelmi feltételek a játékoszámtól függően változnak:

Győzelem feltételei			Védekezés esetén: ha bármelyik csapattagnál van Álomcsapda, kijátszhatja azt a csapat közös Édes Álmainak védelmében.
Játékosok száma	Csapatok száma	Szükséges Édes Álomok	Az átadott akciók nem adhatók vissza: ha a csapattárs nem kíván vagy nem tud élni az átadott akciókkal, azok elvesznek.
4 fő	2 csapat	4 - 4 - 4	
6 fő	3 csapat	3 - 3 - 3	
8 fő	4 csapat	2 - 2 - 2	

A játékos a saját körében a szokásos módon hajtja végre a körét, de amennyiben nem tud vagy nem akar további akciót végrehajtani, dönthet úgy, hogy átengedi az akcióit a csapattársának. A kockadobásokat és a laphúzást minden játékos saját maga végzi, ezek nem adhatók át, csak az akciók.

Az akciók átadása nem változtatja meg a játékosrendet.