

DREAM



Träume und Alpträume

Spielmaterial:

- 1 Mehrsprachige Spielanleitung
- 24 Karten **Traum**
- 24 Karten **Alptraum**
- 2 Karten **Tausch In Traum**
- 2 Karten **Tausch in Alptraum**
- 2 Karten **Rem**

Spielregeln

2 BIS 4 SPIELER

OBJECTIV DES SPIELS

Vervollständigen der eigenen Kartenreihe **Traum** und boykottieren der Kartenreihen der Mitspieler durch die **Alptraum** Karten.
Es gewinnt der Spieler, der eine Kartenreihe aus 6 numerisch aufsteigenden Karten **Traum** (von 1 bis 6) legt, und keine Karten mehr in der Hand hat.

SPEZIALFÄLLE

Falls ein Spieler keine Karten mehr in der Hand hat, und keine weiteren Karten mehr vom Kartenstapel aufzunehmen sind, können die Gegner weiterspielen, bis sie ebenfalls keine Karten mehr in der Hand haben, wenn in seiner Reihe auch **Alptraum** Karten liegen. Wer die meisten Karten **Traum** in seiner Reihe hat, ist der Sieger. Im Fall eines Gleichstands gewinnt derjenige Spieler, der die meisten **Traum** Karten in Reihenfolge hat.

VORBEREITUNG

Kartenstapel mischen, jeder Spieler erhält 4 Karten. Der Kartenstapel mit den restlichen Karten wird auf das Spielfeld gelegt. Der jüngste Spieler fängt an. Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

SPIELVERLAUF

Wer an der Reihe ist, muss eine der folgenden Aktionen auswählen:
Eine Karte vom Kartenstapel nehmen und in seiner Hand behalten
Eine Karte in seiner Reihe oder in einer Reihe eines seines Mitspielers ablegen
Jeder Spieler darf bis zu max.10 Karten in der Hand haben.

Spielbeispiel



BEDEUTUNG DER KARTEN



Karte Traum: dürfen wie folgt abgelegt werden: in ein leeres Feld in der Sequenz 1 bis 6, auf anderen Karte mit der gleichen Nummer der eigenen Reihe **Traum**, um eine **Alptraum** Karte abzudecken oder um eine Karte **Rem** auszutauschen.



Karte Alptraum: müssen in der Reihe eines Mitspielers auf eine Karte **Traum** mit der gleichen Nummer abgelegt werden, um somit die Fertigstellung der Traumreihe zu erschweren. Nachdem die Karte **Alptraum** abgelegt ist, nimmt der Spieler die darunterliegende Karte **Traum** auf und behält sie in der Hand, um sie bei einem der folgenden Züge abzulegen. Sie kann auf einer Karte **Alptraum** oder auf einer Karte **Rem** abgelegt werden, ohne diese aber aufzunehmen.



Karte Tausch In Traum: mit dieser Karte kann jede **Alptraum** Karte in der eigenen Reihe abgedeckt werden. Sie darf nicht in ein leeres Feld abgelegt werden. Darf nicht wieder aufgenommen werden.



Karten Tausch in Alptraum: wird auf eine beliebige Karte **Traum** eines Mitspielers abgelegt, und erlaubt dem Spieler, diese Karte **Traum** aufzunehmen und in der Hand zu halten. Sie darf nicht in ein leeres Feld abgelegt werden. Darf nicht wieder aufgenommen werden. Darf auf eine Karte **Rem** abgelegt werden ohne diese jedoch vom Spielfeld aufzunehmen.



Karten Rem: kann in der eigenen Reihe beliebig abgelegt werden, sowie ebenfalls auf eine Karte **Alptraum** oder in ein leeres Feld. Achtung! Die **Rem** Karte kann von einem Mitspieler mit einer Karte **Traum** (die die gleiche Nummer hat, für die die **Rem** Karte ausgelegt wurde) ausgetauscht werden und dann aufgenommen werden. Sie wird aufgenommen und im weiteren Spielverlauf benutzt.



Spiel und Illustrationen von Giampaolo Razzino

Produziert und vertrieben von:
CENTRO HI-FI SRL Tel. 0683964956
Via A. Fausti 38/40 00062 Bracciano (RM)



Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet, wegen verschluckbarer Kleinteile.