

5-2 שחקנים

גיל 8+

חלומותTM 2

מלכות במשימה!

הוראות המשחק



תכולה



קלפי עזר



10 מלכים



12 מלכות



40 קלפי מספרים
(4 מכל מספר 1-10)



10 ידידים ביער



4 ספרי כיסופים



5 ערבות מגמגמות (+)



5 מכשפות מחליפות (+)



6 גמדים שובבים (+)

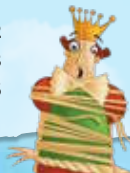
מטרת המשחק

המלכות התעוררו וחזרו לטירותיהן ולחיים המלכותיים שלהן, אך הסיפור עוד לא נגמר! המלכים הסתבכו בדרכם הביתה בכמה צרות צרורות, וכעת הם זקוקים לעזרת המלכות. על מנת להציל את המלכים, המלכות צריכות למצוא קודם את הידידים המתחבאים ביער ולצרף אותם למשימה. השחקן הראשון שיציל את מספר המלכים הנדרש - מנצח!



6 אבירים ומעמדים

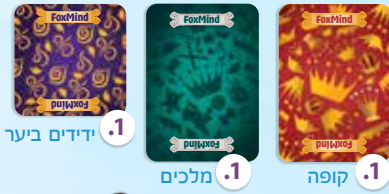
- מספר המלכים הנדרש לניצחון:
- 2 שחקנים - מצילים 4 מלכים
- 3-4 שחקנים - מצילים 3 מלכים
- 5 שחקנים - מצילים 2 מלכים



קובייה

הכנת המשחק

1. הפרידו את הקלפים על פי הגב שלהם: קופה, מלכים וידידים ביער.



2. ערבבו את הקופה והניחו אותה עם הפנים כלפי מטה במרכז השולחן. כעת, משכו את הקלף העליון והניחו אותו כשפניו כלפי מעלה - זו תהיה ערימת המשומשים.

שימו לב: אם יצא לכם קלף עם הסימן ⚡ החזירו אותו לקופה ומשכו קלף אחר (לפרטים נוספים ראו בהמשך: ⚡ קלפי פעולה מיידית ⚡).

3. ערבבו את ערימת קלפי הידידים ביער וסדרו אותם כשפניהם כלפי מטה במבנה מסביב לקופה.

4. פזרו את המלכים גלויים מסביב לקלפי הידידים ביער.



5. חלקו לכל שחקן אביר באופן אקראי והניחו את האבירים במעמד שלהם. החזירו את האבירים שאינם בשימוש לקופסה (לפרטים נוספים ראו: אבירים).

שימו לב: במשחק של 2 שחקנים אל תשתמשו באביר השחור.

6. הניחו את הקובייה ואת קלפי העזר בהישג יד.

קובייה



6.

קלפי עזר

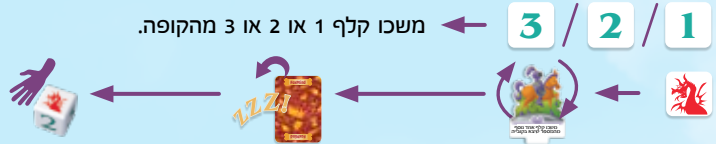


איך משחקים?

המשתתף שמצא לאחרונה פריט שאבד משחק ראשון, והמשחק מתקדם בכיוון השעון. בכל תור עליכם לבצע את הפעולות הבאות בסדר הבא:

1. הטילו את הקובייה. פעלו בהתאם לתוצאה:

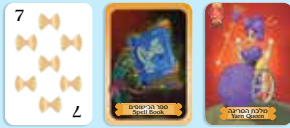
משכו קלף 1 או 2 או 3 מהקופה.



הטילו שוב את הקובייה (אם יצא לכם דרקון פעם נוספת הטילו אותה שוב).

העירו מלכה רדומה **אחת** - אם יש לכם.

כל אחד מהשחקנים מעביר את האביר שלו לשחקן שלשמאלו.



הממלכה שלכם

2. השתמשו בכל קלפי הפעולה המיידית שברשותכם (⚡) - גמדים שובבים, מכשפות מחליפות, ערבות מגמגמות - באיזה סדר שתחליטו.

3. הניחו כל מספר, ספר כישופים ו/או קלפי מלכה שמשכתם מהקופה, גלויים לפניכם, וצרו את הממלכה שלכם.

4. אם יש באפשרותכם, בצעו אחת או יותר מהפעולות המפורטות בסעיף זה, בסדר שתבחרו:

- צרו משוואה חשבונית בעזרת קלפי המספרים שלכם כדי לקחת קלף יחיד ביער (הפוך) ממרכז השולחן לממלכתכם.
- זרקו זוג קלפים זהים כדי להעיר את כל המלכות הרדומות שלכם.
- זרקו ספר כישופים כדי להציץ בערימת הקלפים המשומשים ולקחת ממנה קלף מספר.
- הצילו מלך בעזרת מלכה ויחיד ביער שתואם לה.

5. בסוף התור שלכם מותר לכם להחזיק בממלכתכם עד 5 קלפים (או 6 אם יש לכם את האביר הירוק), מעבר לקלפי היחידים ביער והמלכים שהצלתם. אם נשאר בממלכתכם יותר מ-5 קלפים בחרו איזה מהם לזרוק לערימת המשומשים.

שימו לב: אם קופת הקלפים התרוקנה, ערבבו את הקלפים המשומשים והפכו אותם לקופה חדשה.



אבירים

האבירים עומדים על המשמר ועוזרים לכם לשמור על ממלכתכם. לכל אביר יש כוח מיוחד משלו שיכול לעזור בהגנה על הממלכה.

מגן מפני מכשפה מחליפה (לא בשימוש במשחק של 2 שחקנים).



הוסיפו או הפחיתו 1 לכל (או מכל) קלף מספר שלכם כדי ליצור משוואה חשבונית.



משכו קלף נוסף מעבר למספר שקיבלתם בקובייה.



אם קיבלתם 1 בקובייה אתם יכולים להטיל אותה פעם נוספת.



השאירו עד 6 קלפים בממלכתכם בסיום תורכם.



מגן מפני ערבה מגמגמת.



כאשר שחקן מקבל דרקון בקובייה, כל השחקנים מעבירים את האביר שלהם לשחקן שיושב משמאלם.



⚡ קלפי פעולה מיידית ⚡

בין קלפי המשחק שבקופה ישנם שלושה סוגים של קלפי פעולה מיידית: **גמדים שובבים**, **מכשפות מחליפות** ו**ערבות מנמנות**. **חובה** להשתמש בקלפים **מיד** עם משיכתם מהקופה ולפני כל פעולה אחרת. אם משחקם מהקופה יותר מקלף פעולה מיידית אחד תוכלו לבחור את סדר הפעולות (אם קיבלתם קלפים מאותו סוג, כל אחד מהם יקנה לכם פעולה נפרדת). בסוף הפעולה זרקו את הקלפים האלה לערימת הקלפים המשומשים.

גמדים שובבים

גמדים קסומים משוטטים ביער ומעניקים יכולות מיוחדות למי שפוגש אותם. אם קיבלתם קלף גמד שובב, הטילו את הקובייה פעם נוספת וגלו באיזה מהכוחות המיוחדים תוכלו להשתמש:

1 קחו קלף ידיד ביער (הפוך) ממרכז השולחן.

2 חטפו קלף מממלכתו של אחד השחקנים האחרים (מלבד קלפי ידידים ביער או מלכים שלו).

3 קחו מלכה מערימת הקלפים המשומשים.

החליפו אברים בין שני שחקנים במשחק.



מכשפות מחליפות

המכשפות המחליפות מתחבאות ביער ויכולות להופיע בכל רגע כדי לתת לכם את הכוח להחליף כל קלף בממלכתכם (מלכה, מספר, ספר כישופים) בקלף מממלכתו של שחקן אחר. אתם יכולים גם להחליף קלף ידיד ביער **בתנאי** שלשחקן השני יש ידיד ביער לתת לכם בתמורה. אם אין באפשרותכם להשתמש במכשפה, או שאתם לא מעוניינים בכך, פשוט זרקו אותה לערימת הקלפים המשומשים.

ערבות מנמנות

הערבות גדלות ביער ובאפשרותן להרדים את כל המלכות שלכם! אם קיבלתם קלף ערבה, עליכם להרדים את כל המלכות שלכם (הפכו את הקלפים כשפניהם כלפי מטה). אם אין לכם מלכות ערות, הרוח המזרחית תגיע ותגשוף על הערבה כך שתשפיע על השחקן משמאלכם שיש לו מלכה ערה! אם לאף שחקן אין מלכה ערה, אין שום השפעה. אם ברשותכם האביר הלבן, השפעת הערבה עוברת לשחקן משמאלכם.

שימו לב: מלכה רדומה לא יכולה להציל מלך.



כיצד תעירו מלכה רדומה?

- אם יש בממלכתכם זוג קלפים זהים (למשל שני קלפי 7) תוכלו להעיר את כל המלכות הרדומות שלכם. זרקו את שני הקלפים האלה לערימת הקלפים המשומשים והפכו את כל המלכות שלכם.
 - אם הטלתם את הקובייה וקיבלתם דרקון תוכלו להעיר **אחת** מהמלכות שלכם.
- שימו לב:** אתם תמיד יכולים להציץ במלכות הרדומות שלכם.



קלפים אחרים

ספר הכישופים

ספר הכישופים מאפשר לכם להציץ בערימת הקלפים המשומשים ולקחת ממנה קלף מספר לממלכה שלכם. לאחר השימוש בו זרקו אותו לערימת הקלפים המשומשים.

שימו לב:

- * באפשרותכם לשמור את ספר הכישופים עבור תור אחר וכן לשמור יותר מספר כישופים אחד בממלכתכם, אך זכרו את מגבלת חמשת הקלפים.
- מותר להציץ בערימת הקלפים המשומשים לפני שמחליטים אם להשתמש בספר הכישופים.



מלכות

המלכות ערות ומוכנות לפעולה! אם משתכם מהקופה קלף מלכה, הניחו אותה לפניכם ערה (קלף גלוי) בממלכה שלכם. על כל קלף מלכה יש סמל בפינה השמאלית העליונה שמציין איזה מהיידים ביער עליכם לצרף לה כדי להציל מלך.

מציאת ידיד ביער

ברחבי הממלכה מסתתרים יצורים קסומים, כל אחד מהם ניחן בכלי מיוחד שיכול לעזור למלכות להציל את המלכים - אלה הם הידידים ביער. על מנת לזמן ידיד ביער עליכם ליצור משוואה חשבונית בעזרת קלפי המספרים שבממלכה שלכם. תוכלו להשתמש בכל צירוף של קלפי מספרים כדי ליצור כל סוג של משוואה חשבונית (חיבור, חיסור, כפל, חילוק) כל עוד היא תואמת לתנאים הבאים:

• המשוואה כוללת פעולה חשבונית **מסוג אחד**.

• פעולות החשבון (+ x -) יהיו **רק בצד אחד** של המשוואה.

דוגמאות:

לא נכון

$$\begin{array}{ccccccc}
 \begin{array}{|c|} \hline 4 \\ \hline \end{array} & + & \begin{array}{|c|} \hline 3 \\ \hline \end{array} & = & \begin{array}{|c|} \hline 5 \\ \hline \end{array} & + & \begin{array}{|c|} \hline 2 \\ \hline \end{array} \\
 \begin{array}{|c|} \hline 4 \\ \hline \end{array} & & \begin{array}{|c|} \hline 3 \\ \hline \end{array} & & \begin{array}{|c|} \hline 5 \\ \hline \end{array} & & \begin{array}{|c|} \hline 2 \\ \hline \end{array} \\
 \begin{array}{|c|} \hline 5 \\ \hline \end{array} & \times & \begin{array}{|c|} \hline 2 \\ \hline \end{array} & - & \begin{array}{|c|} \hline 8 \\ \hline \end{array} & = & \begin{array}{|c|} \hline 2 \\ \hline \end{array}
 \end{array}$$

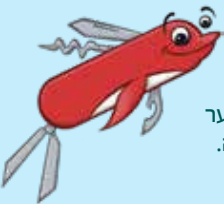
נכון

$$\begin{array}{ccccccc}
 \begin{array}{|c|} \hline 2 \\ \hline \end{array} & + & \begin{array}{|c|} \hline 3 \\ \hline \end{array} & + & \begin{array}{|c|} \hline 3 \\ \hline \end{array} & = & \begin{array}{|c|} \hline 8 \\ \hline \end{array} \\
 \begin{array}{|c|} \hline 2 \\ \hline \end{array} & & \begin{array}{|c|} \hline 3 \\ \hline \end{array} & & \begin{array}{|c|} \hline 3 \\ \hline \end{array} & & \begin{array}{|c|} \hline 8 \\ \hline \end{array} \\
 \begin{array}{|c|} \hline 2 \\ \hline \end{array} & \times & \begin{array}{|c|} \hline 3 \\ \hline \end{array} & = & \begin{array}{|c|} \hline 6 \\ \hline \end{array} & & \begin{array}{|c|} \hline 6 \\ \hline \end{array}
 \end{array}$$

זרקו את קלפי המספרים שאיתם יצרתם משוואה לערימת הקלפים המשומשים, בחרו את אחד מקלפי הידידים ביער שבמרכז השולחן והניחו אותו גלוי בממלכה שלכם.

שימו לב:

- תוכלו לצבור יותר מקלף אחד של ידידים ביער. הקלפים האלה לא נספרים בכמות הקלפים המותרים לממלכה.
- אם אין יותר קלפי ידידים ביער הפוכים במרכז השולחן, ערבבו את כל קלפי הידידים ביער המשומשים הגלויים שעל השולחן, וסדרו אותם שוב מסביב לקופה עם הפנים כלפי מטה.
- המולטי-דולפי הוא העוצמתי ביותר מבין הידידים ביער והוא יכול להצטרף לכל מלכה.





איך מצילים מלך?



על מנת להציל מלך תצטרכו מלכה ואחד מהידידים ביער שמתאים לה. כאשר יהיה ברשותכם צמד כזה עם סימן תואם, בצעו בתורכם את הפעולות הבאות:

1. הניחו את המלכה בראש ערימת הקלפים המשומשים.
 2. החזירו את קלף הידיד ביער למרכז השולחן כשפניו כלפי מעלה.
 3. קחו אחד מהמלכים ממרכז השולחן והניחו אותו בממלכתכם.
- זכרו:** לא ניתן לחטוף מהממלכה שלכם את המלכים שהצלתם.



סיום המשחק



המשחק מסתיים כאשר אחד השחקנים הציל את מספר המלכים הבא:

במשחק של 2 שחקנים: 4 מלכים | במשחק של 3-4 שחקנים: 3 מלכים | במשחק של 5 שחקנים: 2 מלכים

על המשחק

כפי שאתם בוודאי יודעים, **חלומות** הוא אחד המשחקים האהובים שלנו. המשחק נוצר על ידי מירנדה אוורטס, כשהייתה בת 6, יחד עם משפחתה. הוא יצא לאור לראשונה ב-2005 והפך לרב-מכר עולמי. כאשר שמענו שהם יצרו משחק המשך במהלך מגפת הקורונה, התרגשנו באופן מלכותי! במשחק דמויות מוכרות וחדשות (קבלו את הגמדים השובבים), והן איורו בחן ובקסם בידי ג'ימי פיקרינג. אנחנו מקווים שגם עבורכם המשחק הזה יהיה יורש מוצלח!



Carolina Fernandes

משמאל לימין: סטפן, מקס, דניס, מדליין, מיילו, מירנדה.



Game by Denise Evarts and family
Illustrations by Jimmy Pickering
Graphic design by Mitch Morris