

DREAM ON!

INTRODUZIONE

La mente è un posto strano, e voi dovrete saperlo bene, essendo le forze psichiche che si agitano al suo interno! Il vostro umano pensa alle cose più strane durante tutta la giornata, ma quando si addormenta allora comincia *veramente* la festa. I sogni sono **FANTASTICI!**

Simboli e idee casuali che si collegano tra loro per raccontare le storie più bizzarre? Grandioso! Purtroppo, gli umani tendono a dimenticarsi dei vostri capolavori molto in fretta... ma non stanotte! Stanotte aiuterete il vostro umano a fare il sogno più intenso mai sperimentato e a ricordarlo fino all'ultimo dettaglio: forse così capirà che quello della mente è un potere che non va sprecato!

CONTENUTO



1 Clessidra da 2 Minuti



Individuale



Collettivo



Fallimento

3 Carte Punteggio



156 Carte Sogno



DREAM ON! – REGOLE DEL GIOCO

PANORAMICA DEL GIOCO

Dream On! è un gioco di carte collaborativo per 2-8 giocatori dai 7 anni in su. Create un sogno strampalato, assurdo e tortuoso assieme ai vostri compagni Sognatori, per poi cercare di ricordare tutto quello che è successo, sia il bello che il brutto! Più alto è il vostro punteggio, meglio vi sentirete al mattino!

PREPARAZIONE

1. Mettete le 3 carte Punteggio e la Clessidra da parte.
2. Mescolate tutte le carte Sogno in un mazzo e colocalate a faccia in giù al centro del tavolo.
3. Distribuite 3 carte Sogno a ogni giocatore dalla cima del mazzo.

NOTA: *Anche se questo è un gioco collaborativo, tenete nascoste le vostre carte agli altri giocatori!*

4. Scegliete chi tra voi sarà il primo giocatore: l'ultimo giocatore ad aver fatto un sogno lucido inizia la partita!





SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco si divide in 2 fasi: Sogno e Ricordo. Nella Fase del Sogno, i giocatori costruiscono il loro Sogno; nella Fase del Ricordo, i giocatori cercano di ricordare il loro Sogno dall'inizio alla fine.

FASE 1: SOGNO

Il primo giocatore pesca la carta in cima al mazzo e la colloca a faccia in su accanto al mazzo. Questa è la **pila del Sogno** e l'immagine sulla carta a faccia in su sarà usata per iniziare la vostra storia! Una volta iniziato il **Sogno**, il primo giocatore gira la **Clessidra**.

Ora il Sogno ha inizio: qualsiasi giocatore può giocare immediatamente una **carta Sogno** dalla sua mano e collocarla a faccia in su sulla pila del Sogno. In poche parole, usate la vostra carta per estendere il Sogno, ma non dimenticatevi di provare a collegarla in qualche modo alla carta precedente della pila del Sogno! Dopo aver collocato una carta, pescatene una nuova dal mazzo del Sogno e aggiungetela alla vostra mano. (Ogni giocatore deve avere *sempre* 3 carte in mano!)

IMPORTANTE! Non esiste un ordine di gioco: una volta che il Sogno è iniziato, chiunque può giocare una carta sulla pila del Sogno; se vuole, un giocatore può aggiungere più carte di fila (pescando una nuova carta subito dopo averne giocata una)!

La Fase del Sogno termina immediatamente non appena la Clessidra si esaurisce!

ESEMPIO

Alice ha fatto un sogno lucido la notte scorsa, quindi è il primo giocatore! Gira la carta in cima al mazzo del Sogno e rivela una carta con un quadrato nero. Colloca la carta a faccia in su sul tavolo, creando la pila del Sogno. Come primo giocatore, Alice deve usare l'immagine del quadrato nero per iniziare la storia del Sogno! Guarda tutti i giocatori seduti al tavolo e mormora:

“Era una notte buia...”

Avendo iniziato il Sogno, Alice gira la clessidra. Ora che il Sogno è iniziato, chiunque può giocare una carta per estenderlo! Nicolas prende una carta dalla sua mano e la colloca a faccia in su sopra alla prima, quella con il quadrato nero. Sulla sua carta c'è l'immagine di una finestra. Nicolas dice:

“Nel cuore della notte, da qualche parte, una finestra va in frantumi!”

Dopo avere giocato la sua carta, Nicolas ne pesca immediatamente un'altra dal mazzo del Sogno e la aggiunge alla sua mano. Fabio aggiunge una carta dalla sua mano alla pila del Sogno: la carta raffigura una casa. Sorridendo esclama:

“La finestra in frantumi si trova al primo piano di una vecchia casa stregata!”

Anche Fabio pesca una nuova carta dal mazzo del Sogno. Diana successivamente gioca una carta sulla pila del Sogno, una che raffigura un uomo anziano, e dice:

“La casa stregata apparteneva a un vecchio che viveva da solo.”

In seguito, Diana pesca una nuova carta Sogno e aggiunge rapidamente una seconda carta alla pila del Sogno. La seconda carta raffigura un vascello e Diana aggiunge:

“Molti anni fa, il vecchio era un marinaio.”

Diana pesca un'altra carta Sogno. I giocatori continuano ad aggiungere carte alla pila del Sogno e a estendere il Sogno finché la Clessidra non si esaurisce.



FASE 2: RICORDO

Ogni giocatore scarta tutte le carte rimaste nella propria mano. Poi, prendete le 3 carte Punteggio messe da parte durante la preparazione e collocatele al centro del tavolo.

Ora che tutti hanno contribuito a narrare un sogno strano e tortuoso, ogni giocatore deve cercare di ricordare quel sogno nella sequenza giusta!

Se siete l'ultimo giocatore ad aver aggiunto una carta al Sogno, prendete la pila del Sogno e tenetela a faccia in giù (in modo che la prima carta della Fase del Sogno si trovi in cima). Il giocatore che, di volta in volta, tiene in mano la pila del Sogno è il giocatore attivo.

Ora cercate di ricordare la prima carta della pila del Sogno! Raccontate la prima parte del Sogno e rivelate la carta in cima alla pila del Sogno.

IMPORTANTE! *Non dovete cercare di ricordare soltanto di quale carta Sogno si tratta: dovete ricordare anche la storia di questo sogno unico e speciale, così com'è stata raccontata dalla vostra squadra!*

Se avete ricordato correttamente l'elemento successivo del Sogno senza nessun aiuto da parte dei vostri compagni di squadra, collocate la carta Sogno a faccia in su accanto alla carta Punteggio Individuale: la vostra squadra riceve 2 punti!



Se non riuscite a ricordare l'elemento successivo del Sogno, chiedete aiuto! I compagni di squadra devono alzare la mano per indicare che pensano di ricordare l'elemento corretto. Il giocatore attivo sceglie 1 compagno di squadra che lo aiuti, oppure decide di provare a ricordare da solo, poi rivela la carta a faccia in giù.

DREAM ON! – REGOLE DEL GIOCO

Se avete ricordato correttamente l'elemento successivo del Sogno con l'aiuto di un compagno di squadra, collocate la carta Sogno a faccia in su accanto alla carta Punteggio Collettivo: la vostra squadra riceve 1 punto!

IMPORTANTE! Se state cercando di ricordare l'elemento successivo del Sogno e un compagno di squadra vi fornisce un suggerimento o un indizio qualsiasi senza che gli sia stato chiesto, non potete più collocare la carta Sogno accanto alla carta Punteggio Individuale, nemmeno se avete ricordato l'elemento successivo da soli. Lasciarsi trasportare è una bella cosa, ma fate attenzione a non rivelare niente finché non vi viene chiesto!



Se non siete riusciti a ricordare l'elemento successivo del Sogno, né individualmente né collettivamente, collocate la carta Sogno a faccia in su accanto alla carta Punteggio Fallimento: la vostra squadra perde 2 punti!



Una volta che una carta Sogno è stata collocata accanto alla carta Punteggio appropriata, passate la pila del Sogno al giocatore successivo in senso orario. Ora è lui il giocatore attivo e spetta a lui tentare di ricordare l'elemento successivo del Sogno!

Una volta che tutte le carte della pila del Sogno sono state assegnate a una carta Punteggio e avete tentato tutti di ricordare l'intero Sogno (con vari gradi di successo!), calcolate il punteggio!

PUNTEGGIO



Benissimo Sognatori, vediamo quanto sono precisi i vostri ricordi!

15 Punti o Meno:

Non appena vi svegliate, le immagini del sogno scivolano via rapidamente. Smarriti in una foschia mentale, passate il resto della giornata a rimuginare cupamente.

16-30 Punti:

Al risveglio alcune potenti immagini vagano nella vostra mente, ma, sfortunatamente, non riuscite a metterle nell'ordine giusto! Ahimè!

31-45 Punti:

Riuscite a ricostruire interamente alcune scene del vostro sogno, illuminando il resto della vostra giornata.

46-60 Punti:

Ah, che sogno incredibile! Le immagini sono vivide e ricordate molti colpi di scena e sviluppi insoliti. Questo è il tipo di sogno che ricorderete per sempre.

61 Punti o Più:

WOW! Questo è il sogno definitivo: quello che tutti vorrebbero fare, quello in grado di cambiare i destini, quello col potere di cambiare il mondo intero! Dovete essere fieri di questo sogno!



RICONOSCIMENTI

Design del Gioco

Julien Prothière e Alexandre Droit

Illustrazioni

Valentina Moscon

Progetto Grafico

Mathieu Harlaut, Louise Combal
e Marc Brouillon

Regolamento

Colin Young

Produzione

Thiago Aranha, Thiago Gonçalves,
Guilherme Goulart, Isadora Leite, Sergio
Roma e Renato Sasdelli

Editore

David Preti

EDIZIONE ITALIANA

Traduzione

Fiorenzo Delle Rupi

Revisione

Denise Venanzetti e Alice Amadei

Supervisione

Massimo Bianchini

Adattamento Grafico

Mario Brunelli

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

FASE 1: SOGNO

Il primo giocatore pesca la carta in cima al mazzo e la colloca a faccia in su accanto al mazzo. Usa l'immagine sulla carta a faccia in su per iniziare il **Sogno**, poi gira la **Clessidra**.

Ogni giocatore può giocare una **carta Sogno** dalla sua mano e collocarla a faccia in su in cima alla pila del Sogno, proseguendo la narrazione del Sogno. Dopo avere collocato una carta, un giocatore ne pesca una nuova dal mazzo del Sogno e la aggiunge alla sua mano.

(Ogni giocatore deve avere sempre 3 carte in mano!)

IMPORTANTE! *Non esiste un ordine di gioco: una volta che il Sogno è iniziato, chiunque può giocare una carta sulla pila del Sogno; se vuole, un giocatore può aggiungere più carte di fila (pescando una nuova carta subito dopo averne giocata una)!*

La Fase del Sogno termina immediatamente non appena la Clessidra si esaurisce!

FASE 2: RICORDO

Ogni giocatore scarta tutte le carte rimaste nella propria mano. Collocate le 3 carte Punteggio al centro del tavolo.

L'ultimo giocatore ad aver collocato una carta prende la pila del Sogno e la tiene a faccia in giù. Quel giocatore prova a ricordare la prima parte del Sogno, poi rivela la prima carta in cima alla pila del Sogno.

Se avete ricordato correttamente senza nessun aiuto, collocate la carta Sogno a faccia in su accanto alla carta Punteggio Individuale: **la vostra squadra riceve 2 punti!**

Se avete ricordato correttamente con l'aiuto di un compagno di squadra, collocate la carta Sogno a faccia in su accanto alla carta Punteggio Collettivo: **la vostra squadra riceve 1 punto!**

Se non siete riusciti a ricordare l'elemento successivo del Sogno, né individualmente né collettivamente, collocate la carta Sogno a faccia in su accanto alla carta Punteggio Fallimento: **la vostra squadra perde 2 punti!**

Una volta che una carta Sogno è stata collocata accanto alla carta Punteggio appropriata, passate la pila del Sogno al giocatore alla vostra sinistra. Ora è lui il giocatore attivo e spetta a lui tentare di ricordare l'elemento successivo del Sogno!

PUNTEGGIO

15 PUNTI O MENO:

Smarriti in una foschia mentale, passate il resto della giornata a rimuginare cupamente.

16-30 PUNTI:

Al risveglio alcune potenti immagini vagano nella vostra mente, ma, sfortunatamente, non riuscite a metterle nell'ordine giusto! Ahimè!

31-45 PUNTI:

Riuscite a ricostruire interamente alcune scene del vostro sogno, illuminando il resto della vostra giornata.

46-60 PUNTI:

Ah, che sogno incredibile! Le immagini sono vivide e ricordate molti colpi di scena e sviluppi insoliti. Questo è il tipo di sogno che ricorderete per sempre.

61 PUNTI O PIÙ:

WOW! Questo è il sogno definitivo: quello che tutti vorrebbero fare, quello in grado di cambiare i destini, quello col potere di cambiare il mondo intero! Dovete essere fieri di questo sogno!