

Dreamers

Un gioco di Yössef Fårhi – Illustrazioni di Tithi Luadthong

Dreamers (I Sognatori) è un gioco di carte per 2 giocatori, che vi farà vivere partite piene di colpi di scena. Dreamers propone meccaniche di gioco emozionanti ed originali. A seconda della carta *Identità* (Identity) che ti verrà assegnata all'inizio del round potresti giocare cooperando oppure in competizione con il secondo giocatore....

Componenti:

20 carte Sogno (Dream), 13 carte Incubo (Nightmare), 3 carte Identità (Identity), 3 carte Portale (Gate), 1 carta Primo Giocatore (First-Player card), 5 carte con le regole del gioco in Inglese, 5 carte con le regole del gioco in Francese.

Scopo del Gioco:

Se sei il Sognatore (Dreamer) devi aprire I tre Portali per lasciare Il Reame dei Sogni oppure smascherare il Signore degli Incubi (Master of Nightmares).

Se sei il Signore degli Incubi (Master of Nithmares), devi impedire che il Sognatore (Dreamer) lasci il Reame dei Sogni senza venire smascherato.

Descrizione delle carte



Carte Sogno (Dream cards): Rappresentano i sogni che i giocatori ottengono dai propri ricordi per combattere gli incubi.

Sul lato sinistro della carta è rappresentato il suo valore (numerato da 1 a 10). Sul lato destro (in mezzo all'acchiappasogni) è indicato il modificatore del sogno. Il mazzo delle carte *Sogno* (Dream) viene chiamato il mazzo dei Ricordi (Memory Deck).



Carte Incubo (Nightmare Cards): Rappresentano gli incubi che terrorizzano i Sognatori (Dreamers). Sul lato sinistro della carta è rappresentato il suo valore (numerato da 6 a 16).

Master of the Nightmares



Dreamer

Carte Identità (Identity Cards): Rappresentano le due tipologie di identità che possono essere assegnate a entrambi i giocatori all'inizio di ogni round. Il mazzo delle *Identità* (Identity deck) contiene due carte Sognatore (Dreamer) e una carta Signore degli Incubi (Master of the Nightmares).



Carte Portale (Gate Cards): Rappresentano I tre portali che I Sognatori devono aprire per uscire dal Reame dei Sogni. Il lato in bianco e nero della carta rappresenta un portale chiuso mentre quello colorato uno aperto.



Carta Primo Giocatore (First-Player card): Determina il primo giocatore. Essa viene passata da un giocatore all'altro alla fine di ogni round.

Preparazione

- Mescola il mazzo delle carte *Sogno* (Dream Cards) e piazzalo vicino all'area di gioco.
- Mescola il mazzo delle carte *Incubo* (Nightmare Card) e piazzalo vicino all'area di gioco.
- Mescola le tre carte *identità* (Identity Cards) e piazzale a faccia in giù l'una accanto l'altra.
- Piazza le tre carte *Portale* (Gate cards) sul lato in bianco e nero l'una accanto all'altra .
- Determina il primo giocatore e consegnagli la carta *Primo Giocatore* (First – Player).

Presentazione Generale

Una partita è giocata su 5 round. Ogni round ha un certo numero di turni. Alla fine di ogni round entrambi i giocatori ottengono i propri punti. Alla fine dei 5 round il giocatore con più punti vince la partita.

In Dreamers tutto ruota intorno a tensione, bluff, tradimenti e pugnalate alle spalle. Infatti, all'inizio di ogni round, ogni giocatore riceve una carta Identità (Identity).

A seconda delle loro carte, i giocatori devono seguire il proprio istinto al fine di cooperare o competere. Fai attenzione però, i tuoi sentimenti possono tradirti...

Se entrambi i giocatori pescano la Carta *Identità Sognatore* (Dreamer), entrambi dovranno aprire i 3 Portali (Gates) per lasciare il Reame dei Sogni e così vincere il round.

Se un giocatore pesca la carta *Identità Signore degli Incubi* (Master of Nightmares) deve impedire che il secondo giocatore (Sognatore) lasci il Reame dei Sogni evitando allo stesso tempo di essere smascherato!

Il Sognatore (Dreamer) invece dovrà lasciare il Reame dei Sogni o smascherare il Signore degli Incubi.

Svolgimento della partita

Una partita si svolge in 5 round.

Inizio del round

- Consegna la carta *Primo Giocatore* (First-Player card) a uno dei giocatori
- Iniziando dal primo giocatore, entrambi i giocatori prendono una delle tre carte *Identità* (Identity Cards), guardano la propria e la piazzano coperta davanti ad essi. I giocatori mantengono segreta la loro identità fino alla fine del round.

Ogni round è giocato su più turni ; ogni turno ha 6 Fasi.

Fasi del Turno

1. Fase dei Ricordi (Memory Phase)

Ogni giocatore pesca tante carte *Sogno* fino ad averne 3 nella propria mano.

2. Fase degli Incubi (Nightmare Phase)

Il primo giocatore pesca la prima carta dal mazzo delle carte Incubo (Nightmare Deck) e la piazza a faccia in su al centro del tavolo.

La carta *Incubo* mostrerà un numero tra 6 e 16. Esso è l'esatto valore da raggiungere con le carte *Sogno* per neutralizzare quest'Incubo.

3. Fase di attivazione dei sogni

Il primo giocatore gioca una carta *Sogno* dalla propria mano, piazzandola a faccia in giù accanto alla carta *Incubo*.

A seconda del valore della propria carta *Sogno*, il primo giocatore dichiara « vicino », « distante » o « in mezzo ».

Se, in relazione a queste, il valore della sua carta *Sogno* è vicino a quello della carta *Incubo*, egli dirà « **vicino** », se il valore è distante dirà « **distante** », se è a un livello intermedio dirà « **in mezzo** ». Il giocatore può mentire.

Anche il secondo giocatore gioca dalla sua mano una carta *Sogno* a faccia in giù vicino alla carta *Incubo*. Il secondo giocatore non deve dichiarare « vicino », « distante » o « in mezzo ».

Il primo giocatore gira quindi le due carte *Sogno* coperte :

- Se la somma dei valori delle due carte *Sogno* **coincide esattamente** al valore della carta *Incubo*, i giocatori aprono un Portale. I giocatori girano una carta *Portale* dal lato in bianco e nero a quello colorato e procedono direttamente alla fase dell'**Accusa**.
- Se la somma dei valori delle due carte *Sogno* **non coincide** al valore della carta *Incubo*, i giocatori passano alla fase di **Modifica**.

4. Fase di Modifica

In questa fase I giocatori possono modificare il valore di una carta *Sogno* giocando un Modificatore.



Modificatore : Ogni carta *Sogno*, tranne una che ha un « teschio » ne ha uno. I Modificatori aggiungono, sottraggono o moltiplicano il valore di una carta *Sogno*.

Il primo giocatore può giocare un Modificatore. Per fare ciò, tutto quello che deve fare è giocare una carta dalla propria mano sulla carta *Sogno* (propria o del secondo giocatore) che desidera modificare. Egli può giocare un Modificatore solamente se la modifica porta all'esatto valore della carta *Incubo*. In caso contrario non può giocare un Modificatore. Il Modificatore si applica ad una delle due carte *Sogno* sul tavolo.

Esempio : Se Leo gioca un modificatore « -3 » su una carta *Sogno* con un valore di 8, il nuovo valore della Carta *Sogno* sarà 5.

Se il primo giocatore non può o non vuole giocare un Modificatore, la possibilità di farlo passa al secondo giocatore.

Se l'effetto di un Modificatore permette di raggiungere il valore di una carta *Incubo*, i giocatori aprono un *Portale*.

5. Fase dell'Accusa

In questa fase il primo giocatore (e solo lui, e solo se ha l'identità del Sognator) può, se lo desidera, accusare l'altro giocatore di essere il Signore degli Incubi. Per fare ciò, deve giocare una carta Sogno dalla propria mano che contiene un « teschio » al posto del Modificatore.



Se il primo giocatore accusa il secondo giocatore, il round finisce ! Se non c'è un Accusa, si va direttamente alla fase di **Consegna**.

Quando si verifica un'Accusa, entrambi i giocatori rivelano la propria carta *identità*. Se il giocatore che viene accusato è il Signore degli Incubi, egli viene smascherato e il primo giocatore vince il round. Se invece entrambi i giocatori sono Sognatori, il round termina e il giocatore che ha accusato l'altro giocatore di essere il Signore degli Incubi perde 1 punto dal proprio punteggio.

Dopo che si è risolta un'Accusa, vai al foglio dei punteggi (pagina 10) e comincia un nuovo round.

6. Fase di Consegna

Il primo giocatore passa la carta *Primo Giocatore* al secondo giocatore, che diventa il primo giocatore.

Può quindi iniziare un nuovo turno. (Pagina 5, Fasi del turno).

Fine del round e fine del Gioco

Un round finisce se :

- I tre Portali sono aperti
- Il primo giocatore ha accusato il secondo giocatore
- Se Durante la fase dei Ricordi, i giocatori non possono ripristinare la propria mano di 3 carte Sogno pescando dal mazzo delle carte Sogno.

Alla fine di ogni round i giocatori segnano i punti che hanno guadagnato e si inizia un nuovo round (e si rimescola il mazzo Incubo e il mazzo Sogno).

Alla fine dei 5 round, il giocatore con il punteggio più alto vince la partita. In caso di parità, i giocatori possono giocare un sesto round di spareggio.

Riepilogo del Turno.

1. Fase dei Ricordi

I giocatori pescano carte *Sogno*.

2. Fase degli Incubi

I giocatori rivelano una carta *Incubo*.

3. Fase di attivazione dei sogni

I giocatori giocano carte *Sogno*.

4. Fase di Modifica

I giocatori possono giocare un Modificatore.

5. Fase dell'Accusa

Il primo giocatore può accusare il secondo giocatore.

6. Fase di Consegna

Il secondo giocatore diventa il primo giocatore.

Foglio dei Punteggi

- Se entrambi i Sognatori aprono i 3 Portali, entrambi i giocatori **guadagnano 2 punti**.
- Se un Sognatore accusa un altro Sognatore : il Sognatore che accusa **perde un punto** E da la possibilità dà al Sognatore che è stato accusato di scegliere la propria identità per il nuovo round!
- Se il Sognatore accusa il Maestro degli Incubi, il Sognatore **guadagna 2 punti**.
- Se il Sognatore apre i tre portali, quando il secondo giocatore è il Signore degli Incubi, il Sognatore **guadagna 3 punti**.
- Se il Signore degli Incubi riesce a impedire al Sognatore l'apertura dei 3 Portali, Il Signore degli Incubi **guadagna 2 punti**.
- Se i due Sognatori non aprono i 3 Portali, i due Sognatori non guadagnano e non perdono alcun punto.

Tradotto da **Paolo Varotto** Correzione di bozze :**Giuseppe Ferrara**

Alone Editions. Tutti i diritti riservati © 2022