

DREAMSCAPE



sylex
WELL CUT GAMES

GO
GATEONGAMES

COSTRUISCI I TUOI SOGNI

Un gioco di
David Ausloos

Avete il sonno leggero...

Persa nei meandri di una notte insonne e alla ricerca di un modo per riprendere il controllo dei propri sogni, la vostra mente vaga fino a condurvi ai margini di un mondo inesplorato dove i paesaggi si muovono in continuazione. Ansiosi di scoprire che cosa si aggira in questo luogo misterioso, decidete di immergervi in esso in una lucida esperienza onirica per trovare infine il segreto di una notte serena.

In Dreamscape viaggerete tra 6 luoghi onirici per raccogliere i frammenti dei sogni e costruire così il vostro personale Dreamscape. Questo paesaggio sarà composto di elementi in grado di offrire tranquillità e soprattutto una notte di sonno sereno. Particolari poteri vi aiuteranno nel dare forma al vostro Dreamscape, consentendo al vostro alter ego sognante di esplorarlo per ottenere la pace dei sensi.

Sfortunatamente Mr. Nightmare si aggira anch'esso in questi luoghi, pronto a rovinare i vostri sogni. Dovrete dunque pianificare attentamente le vostre mosse per evitare la sua spiacevole presenza. In questo modo riuscirete a raccogliere la perfetta collezione di frammenti per realizzare il più magnifico dei sogni e trascorrere così una piacevole e riposante nottata nel vostro Dreamscape.

Componenti

4 plance Dreamscape a doppia faccia

Queste plance dei giocatori rappresentano il luogo dove costruire il proprio personale Dreamscape, formato dai vari Frammenti di Sogno raccolti nel corso dei vostri viaggi. Ogni plancia ha una zona di raccolta sulla destra, rappresentata da un paio di Mani, nella quale posizionare i Frammenti raccolti. Il retro della plancia è utilizzato per la modalità di gioco Incubo.



4 Sognatori

Rappresentano i giocatori nel corso dell'esplorazione del proprio Dreamscape.



50 carte Sogno

Ogni carta rappresenta una specifica sfida di costruzione nel proprio Dreamscape. Pescherete queste carte nel corso della partita, provando a costruire sulla vostra plancia personale il paesaggio raffigurato per ottenere i punti Sonno. Le carte Sogno sono divise in 3 livelli di difficoltà, facilmente riconoscibili dal loro retro.



Titolo

Descrive cosa state cercando di costruire ed esplorare.

Punti Sonno

Ottenuti dopo aver completato il paesaggio raffigurato.

Spazio Potere

Posizionate un Frammento nello spazio per utilizzare il Potere della carta o semplicemente per conservare il Frammento.

1 plancia Mondo dei Sogni

Composta da 6 luoghi in cui poter raccogliere i preziosi Frammenti di Sogno necessari per costruire il Dreamscape ed in cui ottenere i benefici di altrettanti utili Poteri.

109 Frammenti di Sogno

Questi dischetti colorati in legno rappresentano l'essenza dei sogni, le risorse necessarie per la costruzione di un bellissimo Dreamscape.

Ne esistono di 5 tipologie:

- 20 Erba (verde);
- 28 Acqua (blu);
- 23 Roccia (grigio);
- 23 Terra (marrone);
- 15 Movimento (bianco).



1 Sacchetto

Per contenere tutti i Frammenti di Sogno

16 tessere Obiettivo del Sogno

Queste tessere rappresentano alcuni obiettivi disponibili per tutti i giocatori in grado di far ottenere ulteriori punti Sonno al termine della partita.



12 Alberi

Per rendere ancora più rilassante ed accogliente il vostro Dreamscape.



2 carte riassuntive
e 2 carte modalità solitaria



4 Dormienti

Rappresentano il vostro spirito in viaggio nel Mondo dei Sogni per raccogliere i Frammenti di Sogno.



4 segnalini Sonno

Utilizzatele per tenere traccia dei vostri punti Sonno sul tracciato che circonda il Mondo dei Sogni.



4 segnalini Iniziativa

Numerati da 1 a 4, consentono di determinare l'ordine di gioco e di tenere traccia dell'utilizzo del Potere dei luoghi. Hanno tutti un lato attivo (colorato) ed uno esaurito (in bianco e nero).



1 Sveglia

Per tenere traccia dei 6 Cicli di gioco e svegliarvi al termine della partita.



4 Candele

Utilizzatele per tenere traccia delle vostre azioni nel corso della fase Viaggio.

1 plancia Obiettivi

Nella parte alta della plancia sono raffigurati i 6 Cicli di durata della partita, scanditi dalla Sveglia. Al centro vengono invece posizionate le tessere Obiettivo del Sogno e in basso le carte Sogno divise per difficoltà.



25 Frammenti Incubo & Mr. Nightmare

Mr. Nightmare è un malvagio personaggio che si aggira per il Mondo dei Sogni diffondendo gli Incubi (Frammenti rossi).
Da utilizzare nella modalità di gioco Incubo.



Seguite i passi seguenti, da 1 a 10, per la preparazione della partita. L'esempio si riferisce a una partita in 3 giocatori.



Preparazione

1) Plancia Mondo dei Sogni

Posizionala al centro del tavolo di gioco.

2) Segnalini Iniziativa

Prendete i segnalini corrispondenti al numero di giocatori e datene casualmente uno ad ogni giocatore.

Ad esempio, in una partita a 3 giocatori non utilizzate il segnalino con il numero 4.

3) Plancia Obiettivi

Posizionala a fianco della plancia Mondo dei Sogni in modo che sia visibile e raggiungibile da tutti i giocatori.

4) Sveglia

Posizionala nello spazio 1 in alto della plancia Obiettivi. Servirà a scandire i 6 Cicli del gioco.

5) Tessere Obiettivo del Sogno

Mescolate tutte le tessere Obiettivo del Sogno, pescatene 4 e posizionatele a faccia in su negli spazi corrispondenti della plancia Obiettivi. Prendete dal Sacchetto 1 Frammento blu, 1 verde, 1 grigio e 1 marrone e posizionatele casualmente 1 su ciascuna tessera munita di uno spazio per uno di essi, se presente. Rimettete i Frammenti non utilizzati nel Sacchetto.

6) Carte Sogno

Separate le carte Sogno in base alla difficoltà indicata sul retro, da I a III. Mescolate i 3 mazzi così formati e posizionatele a faccia in giù negli spazi corrispondenti della plancia Obiettivi.

Procedendo in ordine di Iniziativa, dalla più bassa alla più alta, pescate dal mazzo I un ammontare di carte pari al valore della vostra Iniziativa. Dopodiché, ogni giocatore, sempre in ordine di Iniziativa, sceglie una delle carte appena pescate da tenere a faccia in su davanti a sé e scarta le altre in fondo al mazzo I.



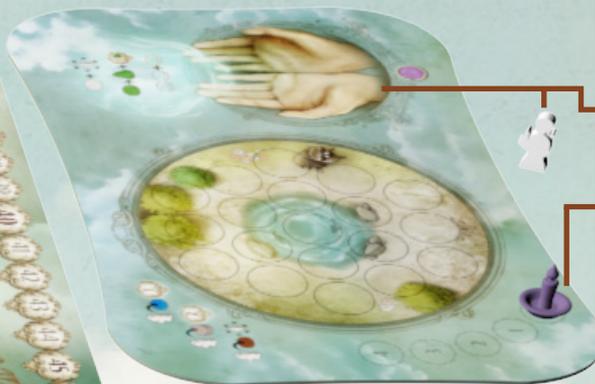
della partita



7) Dotazione dei giocatori

Ogni giocatore sceglie un colore e:

- posiziona il segnalino Sonno corrispondente sul primo spazio (0) del tracciato che circonda il Mondo dei Sogni;
- posiziona il Dormiente corrispondente sul luogo del Mondo dei Sogni contrassegnato con il valore del proprio segnalino Iniziativa;
- posiziona la plancia Dreamscape corrispondente al suo colore e 1 Sognatore accanto ad essa;
- posiziona la Candela corrispondente nel primo spazio del tracciato sulla sinistra della propria plancia Dreamscape.

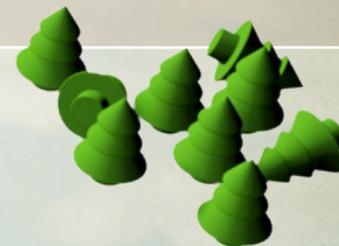


8) Alberi

In base al numero di giocatori formate una riserva di Alberi come indicato nella tabella seguente:

Giocatori	2	3	4
Alberi	6	9	12

Ad esempio, in una partita a 3 giocatori la riserva è formata da 9 Alberi.



9) Frammenti di Sogno e Sacchetto

Mettete tutti i Frammenti di Sogno nel Sacchetto, ad eccezione di quelli rossi che vengono utilizzati esclusivamente nella modalità di gioco Incubo (vedi a pagina 14). Dopodiché pescate Frammenti dal Sacchetto in modo da riempire casualmente gli spazi circolari presenti nei 6 luoghi del Mondo dei Sogni, avendo cura di riempire solamente quelli che contengono un numero di punti pari o inferiore al numero di giocatori.

Ad esempio, in una partita a 3 giocatori riempite solamente gli spazi che contengono 2 e 3 punti, lasciando vuoti quelli con 4.



10) Pronti a costruire il vostro sogno?

Rimettete tutti i componenti non utilizzati nella scatola del gioco, senza guardarli, se possibile. Adesso siete pronti per entrare nel Mondo dei Sogni e costruire il vostro Dreamscape!

Svolgimento del Gioco

Una partita di Dreamscape si svolge nel giro di 6 Cicli, al termine dei quali il giocatore con il maggior numero di punti Sonno viene proclamato vincitore. Ogni Ciclo consiste in 3 fasi:

1) Ripristino

per preparare il Mondo dei Sogni

A partire dal secondo Ciclo, come prima cosa viene risolto il Ripristino in contemporanea da tutti i giocatori.

2) Viaggio

per raccogliere i Frammenti di Sogno

Dopodiché, ogni giocatore effettua il proprio Viaggio in ordine di Iniziativa.

3) Creazione

per costruire il proprio sogno con i Frammenti raccolti

Dopo che tutti i giocatori hanno effettuato la fase Viaggio, ogni giocatore, sempre in ordine di Iniziativa, effettua la propria Creazione.

Diamo uno sguardo alle 3 fasi in modo approfondito:

1) Ripristino

Con una serie di aggiustamenti il Mondo dei Sogni si prepara ad offrire nuove opportunità. La fase Ripristino viene risolta solamente a partire dal secondo Ciclo.

A) Riempimento

Per ciascun luogo del Mondo dei Sogni, pescate Frammenti dal Sacchetto in modo da riempire casualmente gli spazi circolari vuoti con un numero di punti pari o inferiore al numero di giocatori. Nel caso in cui in un luogo siano già presenti abbastanza Frammenti, semplicemente non aggiungetene altri.

Ad esempio, in questa partita a 2 giocatori riempite solamente gli spazi che contengono 2 punti durante il Riempimento.



B) Un nuovo Ciclo

Fate avanzare la Sveglia di uno spazio sul tracciato della plancia Obiettivi. Se già si trovava sullo spazio 6 prima di questo avanzamento, la partita termina, risolvete il calcolo del punteggio finale (vedi a pagina 9).



Nella fase Ripristino del secondo Ciclo, spostate la Sveglia sullo spazio 2.

C) Recupero

Tutti i Frammenti di Sogno precedentemente posizionati sulle carte Sogno vengono rimessi sulle Mani sulla destra della propria plancia Dreamscape (vedi Utilizzare le carte Sogno a pagina 11).



Il Frammento marrone posizionato sulla carta Sogno nel Ciclo precedente viene rimesso sulle proprie Mani.

D) Iniziativa

Il giocatore il cui Dormiente si trova nel luogo contrassegnato con il numero più basso riceve il segnalino Iniziativa 1 ed agirà per primo nelle successive fasi. Il giocatore con il Dormiente nel luogo successivo con il numero più basso ottiene il segnalino Iniziativa 2 e così via, finché tutti i giocatori non hanno ottenuto un segnalino Iniziativa. Se due o più Dormienti si trovano nello stesso luogo, il Dormiente che si trova più in alto ottiene il segnalino Iniziativa più basso e così via. I segnalini Iniziativa vengono ottenuti girati sul lato attivo (colorato).



I Dormienti arancione e viola si trovano nello stesso luogo (2), ma visto che l'arancione si trova sopra al viola, sarà l'arancione ad ottenere il segnalino Iniziativa 1 e il viola il segnalino 2. Il giocatore giallo ottiene il segnalino 3 e l'azzurro, trovandosi nel luogo con il numero più alto, ottiene il segnalino 4.

Iniziando da 1 e proseguendo in ordine crescente, i segnalini Iniziativa determinano l'ordine di gioco nelle fasi successive di questo Ciclo.

2) Viaggio

Durante questa fase potete utilizzare **fino a 4 punti azione** con il vostro Dormiente, risolvendo i vari effetti nell'ordine che desiderate. Eventuali punti azione rimanenti vengono persi. Potete tenere traccia dei punti azione utilizzati con la Candela presente nel tracciato sulla sinistra della vostra plancia.

Costa 1 punto azione:

- **raccogliere** 1 Frammento di Sogno;
- **muovere** di 1 luogo il Dormiente.

Non costa punti azione:

- **Utilizzare il Movimento Chiave**, se possedete un Frammento del colore giusto sulle vostre Mani o se non sono presenti Frammenti nel luogo in cui volete muovere il Dormiente;
- **utilizzare il Potere del luogo** in cui si trova il Dormiente (una volta per Ciclo);
- **utilizzare il Potere su una delle proprie carte Sogno**, posizionando un Frammento su di essa (vedi *Utilizzare le carte Sogno a pagina 11*).

Raccogliere Frammenti di Sogno

L'obiettivo principale della fase Viaggio è riuscire a raccogliere quanti più Frammenti di Sogno possibile, in modo da utilizzarli durante la Creazione. **Potete raccogliere 1 o più Frammenti** dal luogo in cui si trova il vostro Dormiente, **al costo di 1 punto azione ciascuno**, seguendo queste due semplici regole:

a) i Frammenti di Sogno devono essere raccolti uno alla volta, partendo da quello che si trova più a destra (quello più vicino al simbolo della mano nel luogo).



Per raccogliere tutti i Frammenti presenti in questo luogo è necessario iniziare con il grigio (1), poi il bianco (2), il verde (3) e infine il blu (4).

Avendo già 2 Frammenti marroni nelle proprie Mani, non è possibile raccoglierne altri nel corso di questo Ciclo.



b) dopo averli raccolti, i Frammenti devono essere posizionati sulle Mani presenti sulla destra della propria plancia Dreamscape. Non c'è alcun limite al numero di Frammenti che le Mani possono tenere, tuttavia se **possedete già 2 Frammenti** (o più, vedi a pagina 11) di un particolare

colore sulle vostre Mani, **non potete raccogliere altri Frammenti di quel colore**. Questa limitazione si applica solo sulla raccolta dei Frammenti, non se vengono ottenuti ad esempio pescandoli dal Sacchetto.

Ricordate che potrebbero essere presenti già alcuni Frammenti sulle vostre Mani all'inizio della fase Viaggio, in seguito al Recupero nella fase Ripristino.

Muovere in un altro luogo

Per muovere il proprio Dormiente in un altro luogo è necessario seguire i collegamenti tra i vari luoghi e spendere **1 punto azione** ogni volta che si entra in un luogo. Ne consegue che non è possibile muovere diagonalmente il proprio Dormiente.



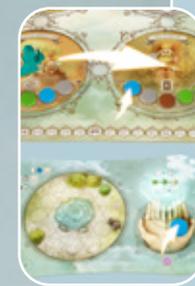
Al costo di 1 punto azione è possibile muovere in un qualsiasi luogo collegato adiacente.

Utilizzare il Movimento Chiave

A fianco del primo spazio circolare di ogni luogo del Mondo dei Sogni è presente un **simbolo Chiave** che rende la tipologia di Frammento eventualmente presente in quello spazio una Chiave per accedere a quel luogo.

Se possedete sulle vostre Mani un Frammento dello stesso colore della Chiave di un luogo, potete entrare in quel luogo da un luogo adiacente collegato senza bisogno di spendere alcun punto azione. Il Frammento utilizzato per il Movimento Chiave non viene scartato dalle vostre Mani.

Inoltre, muovere in un luogo adiacente collegato che non contiene alcun Frammento non costa alcun punto azione, visto che per entrare non è necessaria alcuna Chiave. **Tuttavia, per utilizzare il Movimento Chiave è comunque necessario possedere almeno 1 punto azione rimanente.**



Il giocatore possiede un Frammento blu sulle proprie mani e un Frammento dello stesso colore è presente nello spazio Chiave in cui desidera muovere il proprio Dormiente. Può dunque muovere il proprio Dormiente senza spendere alcun punto azione.

Utilizzare i Poteri del Mondo dei Sogni

Per rimodellare il proprio Dreamscape il giocatore viola decide di utilizzare il Potere del Golem Meccanico. Per contrassegnare l'utilizzo del Potere di un luogo nel corso del Ciclo, il giocatore gira sul lato esausto il proprio segnalino Iniziativa.



In qualsiasi momento durante la propria fase Viaggio, è possibile utilizzare il Potere del luogo in cui si trova il proprio Dormiente. **È possibile utilizzare solamente un Potere per Ciclo** in questo modo e per tenerne traccia è sufficiente girare il proprio segnalino Iniziativa sul lato esausto (in bianco e nero). I

Poteri sono descritti in dettaglio a pagina 13. È inoltre possibile utilizzare il Potere legato a ciascuna delle proprie carte Sogno, una volta per Ciclo e in qualsiasi momento del proprio turno nella fase Viaggio o Creazione.

Ulteriori dettagli sull'utilizzo delle carte Sogno sono descritti a pagina 11.

Dopo aver terminato la fase Viaggio coricate il vostro Dormiente nel luogo in cui si trova. Se sono presenti altri Dormienti nello stesso luogo, coricatelo sopra di essi. Questo servirà per determinare l'ordine di gioco del prossimo Ciclo (vedi *Iniziativa a pagina 6*).

3) Creazione

Variante: se i giocatori lo desiderano, è possibile svolgere questa fase giocando in contemporanea. L'unica differenza è legata al non poter utilizzare alcuni Poteri sulle carte durante questa fase (vedi a pagina 13).

In questa fase è possibile utilizzare i Frammenti raccolti sulle proprie Mani per creare il proprio Dreamscape, generalmente tentando di completare i paesaggi rappresentati sulle proprie carte Sogno.

Anche se i giocatori non sono obbligati a posizionare i Frammenti in modo da rispettare le indicazioni delle carte, **devono comunque posizionare i Frammenti seguendo queste regole:**

A) Il primo Frammento del proprio Dreamscape deve essere posizionato nello spazio di ingresso (lo spazio decorato centrale in basso nel Dreamscape).



Essendo il primo Frammento posizionato nel Dreamscape, questo Frammento grigio deve essere posizionato nello spazio d'ingresso.

C) Il proprio Sognatore può entrare liberamente nel proprio Dreamscape in qualsiasi momento del proprio turno nella fase Viaggio o Creazione, a patto che lo faccia sopra ad un Frammento presente nello spazio d'ingresso.



Il Sognatore fa il suo ingresso nel Dreamscape sempre sul Frammento posizionato nello spazio d'ingresso. Questo posizionamento è del tutto gratuito.

B) Ogni altro Frammento deve essere posizionato adiacente a un Frammento o sopra ad un Frammento vuoto (che non abbia niente sopra). **Niente può essere inserito sotto a un altro elemento** (un altro Frammento, un Albero, il Sognatore, ecc.).

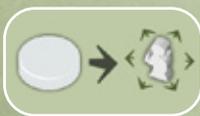


Ci sono 5 spazi in cui è possibile posizionare il Frammento marrone: in uno dei 4 spazi adiacenti ai Frammenti presenti oppure sopra al Frammento blu.

D) Se al termine del proprio turno di questa fase sono ancora presenti dei Frammenti sulle Mani della plancia Dreamscape, questi vengono scartati all'interno del Sacchetto. Ne consegue che può convenire posizionare comunque tutti i Frammenti a propria disposizione nel proprio Dreamscape, anche se di non immediata utilità, oppure conservarli sulle proprie carte Sogno senza utilizzarne il Potere (vedi *Utilizzare le carte Sogno a pagina 11*).

Scartare Frammenti

In qualsiasi momento della fase Creazione, durante il vostro turno, potete scartare Frammenti dalle vostre Mani nel Sacchetto per ricevere alcuni benefici. Questi benefici possono essere utilizzati senza limiti finché si hanno Frammenti da scartare a disposizione sulle proprie Mani.



Scartare Frammenti bianchi per muovere il Sognatore: ogni Frammento bianco scartato permette di muovere il Sognatore sopra ad un Frammento adiacente del proprio Dreamscape. Il Sognatore può fermarsi solamente su un Frammento vuoto (vedi esempio a pagina 10).



Scartare 2 Frammenti del solito colore (ad eccezione dei rossi, vedi modalità di gioco Incubo a pagina 14) **per scegliere un Frammento di un qualsiasi altro colore dal Sacchetto** e posizionarlo sulle vostre Mani. In questo modo potete prendere un Frammento di un colore di cui già ne possedete 2 o più sulle vostre Mani.



Scartare 1 Frammento verde per piantare 1 Albero (se ce ne sono ancora disponibili nella riserva) su un Frammento vuoto del proprio Dreamscape. Dopo averlo piantato, ottenete 1 punto Sonno per Albero presente nel vostro Dreamscape (vedi esempio a pagina 10).

Al termine della partita, quando contate i punti per gli Obiettivi del Sogno (vedi a pagina 12), ogni Albero viene inoltre considerato come un Frammento aggiuntivo della stessa tipologia del Frammento su cui si trova, raddoppiandone in questo modo il valore.

Fine del Ciclo

Al termine del vostro turno nella fase Creazione effettuate i seguenti 2 passi:

- scartate tutti i Frammenti eventualmente presenti sulle vostre Mani nel Sacchetto;
- scartate il vostro segnalino Iniziativa al centro del tavolo.

Dopo che tutti i giocatori hanno completato il proprio turno nella fase Creazione, il Ciclo termina. Iniziate il prossimo Ciclo con una nuova fase Ripristino. Al termine del Ciclo 6 la partita termina, procedete dunque con il calcolo del punteggio finale.

Fine della Partita & Punteggio Finale

Al termine del sesto Ciclo effettuate comunque i passi Recupero e Iniziativa della fase Ripristino. Procedendo in ordine di Iniziativa, i Frammenti recuperati sulle proprie Mani possono essere adesso posizionati nel proprio Dreamscape oppure scartati per ottenere un beneficio.

Le carte Sogno non possono essere utilizzate in questo momento. Se una carta viene completata, ottenete i punti Sonno, ma non pescatene di nuove.

Successivamente seguite i seguenti passi per il calcolo del punteggio finale:

- ottenete i punti Sonno per ciascun Obiettivo del Sogno (vedi a pagina 12);
- perdetevi 5 punti Sonno per ogni carta Sogno non completata.

Il giocatore con il maggior numero di punti Sonno vince la partita. In caso di pareggio, vince il giocatore che ha completato il maggior numero di carte Sogno. Se il pareggio persiste, i giocatori in spareggio condividono la vittoria.

Sequenza di Gioco

Diamo un'occhiata ad una possibile sequenza di gioco di un giocatore. Via via che prenderete dimestichezza col gioco scoprirete strategie sempre più complesse per raggiungere i vostri obiettivi in Dreamscape. In questo esempio vengono utilizzati alcuni Poteri e particolarità dei Frammenti che vengono spiegati in dettaglio a pagina 10 e 13.

- 1 Durante il tuo turno della fase Viaggio, giri il tuo segnalino Iniziativa per utilizzare il Potere del Sovrano dei Sogni. Scegli di pescare 6 carte dal mazzo II e di tenere la Pietra della Memoria.

Utilizzare il Potere del Sovrano dei Sogni è l'unico modo per avere a disposizione più di 1 carta Sogno da completare in contemporanea.



Le carte Sogno vengono pescate quando ne completi una o tramite l'utilizzo del Potere del Sovrano dei Sogni. Vedi a pagina 11 per maggiori dettagli.

- 2 Visto che i Frammenti che possiedi sono più idonei per i requisiti di questa nuova carta rispetto alla precedente Baia del Vento Sussurrante, decidi di provare a completarla per prima.



Ogni colore dei Frammenti ha una diversa capacità particolare. Vedi a pagina 10 per maggiori dettagli.



- 3 Durante il tuo turno della successiva fase Creazione, utilizzi il Potere della carta Pietra della Memoria, posizionando su di essa un Frammento blu dalle tue Mani. In questo modo recuperi un Frammento marrone e uno blu dal tuo Dreamscape sulle tue Mani.



- 6 Scarti infine i 2 Frammenti marroni che possiedi sulle Mani per ottenere 1 Frammento grigio dal Sacchetto e lo posizioni nello spazio richiesto dalla carta Sogno. In questo modo completi la Pietra della Memoria ed ottieni immediatamente 9 punti Sonno.



Dopo aver completato la carta, questa viene girata a faccia in giù. Il Frammento blu presente su di essa rimane dove si trova e puoi pescare nuove carte per continuare a sognare.

- 4 In questo modo puoi posizionare i Frammenti verde, grigio e blu nel tuo Dreamscape come richiesto dalla carta Pietra della Memoria.



- 5 A questo punto scarti 1 Frammento bianco per muovere il tuo Sognatore sopra al Frammento Acqua (blu) ed ottenere così 1 punto Sonno.

I Frammenti di Sogno

Ogni tipologia di Frammento di Sogno offre al vostro Sognatore alcune peculiarità che lo aiuteranno nel corso dell'esplorazione del vostro Dreamscape.



Frammenti Acqua (blu)

Concediti un rinfrescante bagno o un adrenalinico tuffo.

Ogni volta che il vostro Sognatore passa o termina sopra un Frammento blu, ottenete immediatamente 1 punto Sonno.



Frammenti Terra (marrone)

Costruisci un sentiero per muoverti più agilmente nel paesaggio.

Ogni volta che il vostro Sognatore passa o termina sopra un Frammento marrone, ottiene 1 movimento aggiuntivo da utilizzare immediatamente (vedi Frammenti Movimento di fianco). L'utilizzo di un qualsiasi altro effetto di gioco che ne interrompa l'utilizzo causa la perdita di questo movimento gratuito.



Frammenti Erba (verde)

Posizionali nel tuo paesaggio, oppure scartali per decorare il tuo paesaggio.

Puoi scartare 1 Frammento Erba per far crescere un Albero su un Frammento vuoto (vedi Scartare Frammenti a pagina 8). L'Albero ottenuto deve essere piantato immediatamente e non può essere conservato per un futuro utilizzo. Dopo aver

piantato un Albero, ottenete un numero di punti Sonno pari al numero di Alberi presenti attualmente nel vostro Dreamscape. Al termine della partita, quando contate i punti per gli Obiettivi del Sogno (vedi a pagina 12), ogni Albero viene inoltre considerato come un Frammento aggiuntivo della stessa tipologia del Frammento su cui si trova.



Dopo aver piantato questo secondo Albero, il giocatore ottiene immediatamente 2 punti Sonno, che si sommano al punto ottenuto in precedenza per aver piantato il primo Albero.

Al termine della partita gli Alberi consentiranno di aumentare il totale di Frammenti blu a 3 (2+1) e grigi a 2 (1+1).



Frammenti Roccia (grigio)

Realizza visuali panoramiche da cui scoprire e godere a pieno il tuo paesaggio.

Una pila formata da almeno 2 Frammenti grigi impilati direttamente uno sopra l'altro forma una Montagna. Lo stesso vale anche se sopra o sotto di essi sono presenti altri Frammenti. Quando

il vostro Sognatore passa o termina sopra una Montagna, ottenete immediatamente 2 punti Sonno.

Ogni Montagna può conferire punti Sonno solamente una volta per Ciclo.



Frammenti Movimento (bianco)

Questi frammenti eterei ti consentiranno di visitare il tuo paesaggio.

Per ogni Frammento scartato, muovete il vostro Sognatore su un Frammento adiacente. È possibile scartare più Frammenti per effettuare

più movimenti. Il Frammento in cui termina il movimento il Sognatore deve essere vuoto.

Visto che non è possibile terminare il movimento del Sognatore su un Frammento che non sia vuoto, per raggiungere il Frammento Acqua è necessario scartare 2 Frammenti Movimento per far attraversare al Sognatore il Frammento con l'Albero.



Il Sognatore è appena entrato nel Dreamscape salendo sopra ad un Frammento Acqua ed ottenendo in questo modo 1 punto Sonno. Scartando i 3 Frammenti Movimento sulle proprie Mani, il giocatore può effettuare fino a 3 movimenti. Visto che non è possibile terminare il movimento del Sognatore sopra ad un Frammento con un Albero, sono necessari 2 Frammenti bianchi per attraversarlo e terminare il movimento sul Frammento marrone (1). Attraversando il Frammento Acqua con sopra l'Albero, il giocatore ottiene 1 punto Sonno e, terminando il movimento sul Frammento Terra, ottiene anche 1 movimento aggiuntivo. Il giocatore lo utilizza immediatamente per salire sulla Montagna ricoperta da un Frammento Acqua (2), ottenendo in questo modo 2 punti Sonno per la Montagna e 1 punto Sonno per il Frammento Acqua. L'ultimo movimento ottenuto scartando i Frammenti bianchi viene utilizzato per muovere nuovamente il Sognatore sul Frammento Terra (3), consentendogli di ottenere un ulteriore movimento gratuito. Il giocatore sceglie tuttavia di non utilizzarlo e di finire il turno, visto che il Sognatore si trova in un buon punto per terminare la carta Sogno.





Carte Sogno

Ogni carta Sogno rappresenta il desiderio di esplorare e dare forma al proprio sogno. La struttura rappresentata nella carta deve essere riprodotta nel proprio Dreamscape per creare il sogno desiderato. Inoltre, ogni carta offre un Potere da poter utilizzare nel corso del vostro turno (vedi *I Poteri del Mondo dei Sogni a pagina 13*).

Realizzare carte Sogno

Per riuscire a completare una carta Sogno, dovete riprodurre l'esatta configurazione rappresentata sulla carta all'interno del vostro Dreamscape. "Esatta" significa che non devono esserci elementi di alcun tipo sopra o sotto a quelli rappresentati nell'illustrazione.

Tuttavia, la posizione e l'orientamento della raffigurazione sono ininfluenti.

Inoltre, poiché il Sognatore deve osservare la scena appena realizzata, anch'esso deve trovarsi nella posizione esatta rappresentata sulla carta per completare la struttura ed ottenere i punti Sonno.



Le strutture possono essere realizzate in qualsiasi direzione, ma solamente utilizzando gli elementi richiesti.

Completare carte Sogno

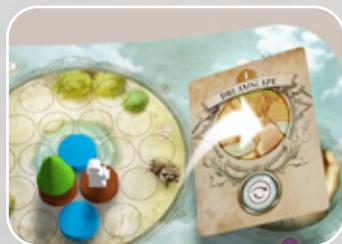
Dopo essere riusciti a completare la struttura rappresentata sulla carta nel vostro Dreamscape, ottenete i punti Sonno indicati e mettete la carta Sogno appena completata a faccia in giù in una singola pila che contenga tutte le carte completate.

Nel caso sia presente un Frammento sopra la carta Sogno appena completata (vedi *Utilizzare carte Sogno a fianco*), spostatelo assieme alla carta Sogno in cima alla pila di carte completate.

Se già era presente un Frammento sulla cima della pila di carte completate, sceglietene 1 da tenere in cima alla pila e scartate l'altro nel Sacchetto.

Dopo aver completato la carta Sogno, potete pescarne di nuove come indicato nella sezione successiva.

Fate attenzione al fatto che lo spazio Potere su cui posizionare i Frammenti è presente anche sul dorso delle carte Sogno. Ne consegue che è comunque possibile utilizzare il Potere dell'ultima carta completata fintanto che si trova in cima alla pila di carte completate.



Dopo aver completato una carta, mettetela in cima alla vostra pila di carte completate.

Pescare carte Sogno

Dopo aver completato una carta Sogno o in seguito all'utilizzo del Potere del Sovrano dei Sogni (vedi *a pagina 13*), potete pescare carte Sogno aggiuntive da uno e uno solo dei mazzi di carte Sogno.

Pescate da 1 a 6 carte dalla cima del mazzo scelto, in base al numero del luogo in cui si trova il vostro Dormiente nel Mondo dei Sogni (1 carta se si trova nel luogo 1, 2 carte nel luogo 2, ecc.).

A questo punto è necessario scegliere attentamente se **tenere 1 delle carte appena pescate oppure scartarle tutte**, poiché al termine della partita ogni carta Sogno non completata vi farà perdere 5 punti Sonno. Calcolate bene il rischio!

Se scegliete di tenere una carta, posizionatela a faccia in su a fianco della vostra plancia Dreamscape. Le carte scartate vengono rimesse sotto al mazzo corrispondente.

Ricordate che pescate sempre un numero di carte pari al numero del luogo in cui si trova il vostro Dormiente al momento del completamento. Se credete di completare una carta nel corso di una fase Creazione, potrebbe essere saggio terminare il turno della fase Viaggio precedente in un luogo con un numero alto.

Utilizzare carte Sogno

Ogni carta Sogno contiene un Potere che può essere utilizzato in qualsiasi momento durante il proprio turno. Può essere utilizzato non appena la carta viene ottenuta e ogni volta in cui l'icona del Potere è visibile. È possibile utilizzare il Potere su tutte le proprie carte Sogno non completate e su quella che si trova in cima alla propria pila di carte completate. Per utilizzare il Potere, spostate semplicemente 1 Frammento di qualsiasi colore (tranne il rosso, vedi *modalità di gioco Incubo a pagina 14*) dalle vostre Mani allo spazio Potere sulla carta. Questo Frammento tornerà sulle vostre Mani durante il passo Recupero della prossima fase Ripristino. Un Potere non è disponibile fintanto che è presente un Frammento sullo spazio corrispondente della carta. È possibile conservare un Frammento sullo spazio Potere vuoto di una carta senza utilizzare il Potere corrispondente.

Non siete mai obbligati ad utilizzare un Potere, è dunque possibile posizionare un Frammento sullo spazio Potere di una carta al solo scopo di conservarlo per il prossimo Ciclo.



Avendo completato una carta mentre il vostro Dormiente si trova nel luogo 3, pescate 3 carte e scegliete se tenerne 1 o scartarle tutte.



Qualsiasi Frammento (tranne i rossi, vedi *modalità di gioco Incubo a pagina 14*) può essere posizionato su una carta per attivarne il Potere.

Gli Obiettivi del Sogno

Questi obiettivi comuni sono l'ultimo metodo per riuscire a fare sogni piacevoli. Verificateli al termine della partita ed ottenete punti Sonno in base a quanto bene il vostro Dreamscape sia riuscito a rispettarne i requisiti. **In caso di pareggio, ogni giocatore che raggiunge l'obiettivo ottiene l'intero ammontare di punti Sonno.** Non dimenticate l'enorme bonus degli Alberi poiché contano come Frammenti aggiuntivi della stessa tipologia del Frammento su cui si trovano, raddoppiandone in questo modo il valore. Ciascun Obiettivo del Sogno indica se gli Alberi siano utili o meno per il proprio raggiungimento.



Il maggior numero di Frammenti.



Il maggior numero di pile composte esattamente da 2 Frammenti.



Il maggior numero di carte Sogno completate.



Il Sognatore che si trova più lontano rispetto allo spazio di ingresso.



Il maggior numero di Frammenti di questo colore.



Il maggior numero di pile composte esattamente da 1 Frammento di questo colore.



Punti Sonno in base al numero di Frammenti di questo colore.

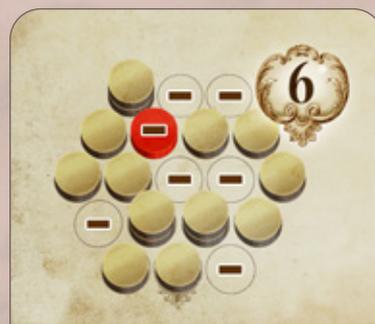


Il percorso connesso più lungo composto da pile con in cima un Frammento di questo colore.

SOLO MODALITÀ DI GIOCO INCUBO



Nessun Frammento Incubo.



Il minor numero di spazi vuoti. I Frammenti rossi contano come spazi vuoti.



1 punto Sonno per ogni Frammento di questo colore in cima ad una pila che si trovi in un gruppo connesso adiacente alla posizione del Sognatore. Il Frammento su cui si trova il Sognatore non conta. Se il Sognatore si trova su una Montagna (vedi pagina 10), i punti sono raddoppiati.

I Poteri del Mondo dei Sogni

Nel corso del vostro viaggio scoprirete 6 diversi luoghi gremiti di preziosi Frammenti di Sogno, che potranno anche conferirvi preziosi Poteri utilizzabili per pescare carte o Frammenti, alterare il Mondo dei Sogni o addirittura il vostro Dreamscape. Attivateli spostandovi nel giusto luogo o utilizzando le vostre carte. Padroneggiarli in modo astuto può essere determinante per costruire sogni più dolci e raggiungere la vittoria.

Utilizzare il Potere di un luogo

Potete utilizzare il Potere legato ad un luogo del Mondo dei Sogni durante la fase Viaggio. Per farlo è sufficiente che il vostro Dormiente si trovi nel luogo corrispondente e che il vostro segnalino Iniziativa sia girato sul lato attivo (colorato). Girate il segnalino Iniziativa sul lato esausto dopo aver utilizzato il Potere.

Utilizzare il Potere di una carta Sogno

Potete utilizzare il Potere legato ad una carta Sogno durante la fase Viaggio o durante la fase Creazione. Per farlo è sufficiente posizionare un qualsiasi Frammento dalle proprie Mani sullo spazio Potere della carta. Notate che lo spazio Potere è presente sia sul fronte che sul dorso della carta, potete dunque utilizzare il Potere rappresentato su tutte le vostre carte non completate e sulla carta in cima alla vostra pila di carte completate.

I Poteri che alterano il Mondo dei Sogni hanno uno sfondo blu sulle carte Sogno. Se utilizzate la variante di gioco per la fase Creazione in simultanea, questi Poteri possono essere utilizzati solamente nella fase Viaggio.

Archivi delle Muse

Pesca



Pesca 1 Frammento a caso dal Sacchetto e mettilo sulle tue Mani, anche se già possiedi 2 o più Frammenti di quel colore.



Pescare questo frammento blu dal Sacchetto non è considerata un'azione di raccolta, dunque è possibile ottenerlo anche se già se ne possiedono altri 2 dello stesso colore.

Sovrano dei Sogni

Pesca



Pesca 6 carte da un mazzo a tua scelta e scegli se tenerne 1, oppure se scartarle tutte come descritto nella sezione "Pescare carte Sogno" a pagina 11.



Puoi pescare le carte da un mazzo qualsiasi, ma tutte devono essere dello stesso mazzo.

Mietitori di Sogni

Mondo dei Sogni



Pesca 2 Frammenti a caso dal Sacchetto. Scegli uno o due luoghi in cui posizionare i Frammenti appena pescati nell'ordine che preferisci. Ignora le restrizioni degli spazi circolari in base al numero di giocatori.



Dopo aver pescato i Frammenti scegli di posizionarli in questi 2 luoghi.

Lago dell'Estate Eterna

Mondo dei Sogni



Scegli un luogo qualsiasi e riordina i Frammenti presenti nell'ordine che desideri.



Visto che possiedi già 2 Frammenti verdi e necessiti di 1 Frammento blu, può essere una buona idea riordinare i Frammenti del luogo.

Torre del Girovago

Dreamscape



Riprendi 2 Frammenti dal tuo Dreamscape e rimettili sulle tue Mani. Ogni volta che riprendi 1 Frammento in questo modo, deve trattarsi di un Frammento vuoto senza altri elementi sopra (altri Frammenti, un Albero, il Sognatore, ecc.).



Puoi riprendere il Frammento grigio ed il blu, oppure il grigio e successivamente il verde, ma non gli altri, poiché hanno degli elementi sopra di essi.

Golem Meccanico

Dreamscape



Sposta fino a 3 Frammenti presenti nel tuo Dreamscape. Per ogni spostamento, scegli un Frammento qualsiasi e spostalo di 1 spazio in modo che sia comunque adiacente o al di sopra di un Frammento adiacente. **Ogni elemento presente sopra il Frammento** (altri Frammenti, un Albero, il Sognatore, ecc.) **si sposta sempre con esso.**



Per fare in modo che il Frammento verde si trovi in cima alla pila, inizia spostando il Frammento grigio (1), dopodiché sposta il Frammento verde sopra di esso (2). A questo punto è possibile utilizzare l'ultimo movimento per spostare il Frammento marrone con l'Albero sopra (3), oppure l'altro Frammento marrone con sopra il Sognatore.

Modalità di gioco Incubo (Avanzata)

Dopo aver preso dimestichezza con le regole base di Dreamscape, magari dopo alcune partite, oppure se desiderate cimentarvi con una sfida maggiore già dall'inizio, potete aggiungere questa modalità di gioco avanzata.

Quando utilizzate la modalità Incubo, Mr. Nightmare fa la sua comparsa in gioco per infestare i vostri sogni con i suoi Frammenti Incubo che disseminerà negli spazi che collegano i vari luoghi del Mondo dei Sogni. Muovere da un luogo a un altro sarà dunque più complicato poiché dovrete aver a che fare con i Frammenti Incubo posizionati da Mr. Nightmare, ciascuno dei quali vi farà perdere 3 punti Sonno al termine della partita se non riuscirete a disfarvene. Inoltre, la presenza di Mr. Nightmare inibisce il Potere del luogo in cui si trova, consentendovi di utilizzare questo personaggio per dare fastidio ai vostri avversari.

Di seguito sono elencate tutte le modifiche e le aggiunte alle regole legate alla presenza di Mr. Nightmare e dei suoi Frammenti rossi. Il resto delle regole rimangono invariate rispetto al gioco base.

Le fasi di ogni Ciclo cambiano come specificato:

1) Ripristino

2A) Viaggio

Dopo aver finito il vostro turno nella fase Viaggio, risolvete la vostra fase Incubo, prima che il prossimo giocatore proceda con la propria fase Viaggio.

2B) Incubo

(Mr. Nightmare muove e dissemina i propri Frammenti Incubo)

3) Creazione

Preparazione

- Durante la preparazione posizionate Mr. Nightmare nel Mondo dei Sogni sull'icona del Potere del Sovrano dei Sogni (luogo numero 6).
- Avrete inoltre notato alcuni **spazi circolari presenti tra i vari luoghi**. Questi spazi sono utilizzati per posizionare i Frammenti rossi e rappresentano l'infestazione del Mondo dei Sogni da parte degli incubi.
- Posizionate **1 Frammento rosso su ciascuno degli spazi circolari che collegano il luogo 6 ai luoghi adiacenti** (3 e 5) e formate una riserva generale con tutti i Frammenti rossi rimanenti.
- Girate la vostra plancia Dreamscape sul retro, utilizzerete la facciata con anche i Frammenti rossi rappresentati sopra le Mani.
- Posizionate infine **3 Frammenti rossi nel Sacchetto**.



2A) Viaggio

Ogni volta che il vostro Dormiente attraversa un collegamento tra due luoghi che contenga un Frammento, **dovete raccoglierglielo e posizionarlo sulle vostre Mani**. Non utilizzate alcun punto azione per effettuare questa raccolta. Ricordate sempre la regola generale: se possedete già 2 o più Frammenti di un particolare colore sulle vostre Mani, non potete raccogliere altri Frammenti di quel colore. Ne consegue che raccogliere i Frammenti che si trovano sui collegamenti è obbligatorio, a meno che non se ne possedano già 2 o più dello stesso colore sulle proprie Mani. In quest'ultimo caso semplicemente ignorate ulteriori Frammenti rossi che incontrerete nel percorso del vostro Dormiente.



Quando attraversate un Frammento che si trova tra 2 luoghi, raccoglietelo immediatamente senza utilizzare alcun punto azione.

2B) Incubo

Al termine del vostro turno durante la fase Viaggio, posizionate Mr. Nightmare sull'icona del Potere del luogo in cui si trova il vostro Dormiente. Se avete terminato il turno con il Dormiente nello stesso luogo di Mr. Nightmare, non muovete questo losco figuro. Dopodiché prendete 1 Frammento rosso dalla riserva generale e posizionate **su uno spazio circolare vuoto** collegato al luogo in cui si trova Mr. Nightmare. Se non ci sono spazi circolari vuoti collegati a quel luogo, non posizionate alcun Frammento.

Quando un Dormiente si sposta da un luogo a un altro deve raccogliere il Frammento eventualmente presente nello spazio circolare presente tra i due luoghi e posizionarlo sulle proprie Mani, senza spendere alcun punto azione.

Il Potere di un luogo non è utilizzabile fintanto che Mr. Nightmare rimane ad infestare quel luogo, ma torna nuovamente disponibile non appena Mr. Nightmare abbandona quel luogo.

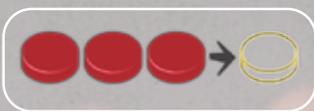
Finendo il turno della fase Viaggio con il Dormiente in questo luogo, muovete Mr. Nightmare sull'icona del Potere dello stesso. Dopodiché posizionate 1 Frammento rosso in uno degli spazi circolari vuoti collegati a quel luogo.



3) Creazione

- Un Frammento Incubo non può essere messo sopra a nessun elemento e nessun elemento può essere messo sopra un Frammento Incubo, ad eccezione del proprio Sognatore.
- Ogni volta che il vostro Sognatore passa o termina sopra un Frammento rosso, perdete immediatamente 1 punto Sonno.
- I Frammenti Incubo devono essere posizionati obbligatoriamente nel proprio Dreamscape, non possono essere scartati alla fine della fase Creazione, a meno che...

Scartare Frammenti Incubo



Potete scartare 3 Frammenti Incubo dalle vostre Mani per scegliere un Frammento di un qualsiasi altro colore dal Sacchetto e posizionarlo sulle vostre Mani. In questo

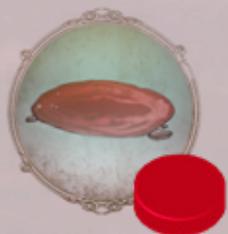
modo potete prendere un Frammento di un colore di cui già ne possedete 2 o più sulle vostre Mani.

Utilizzare il Potere di un luogo

Fintanto che Mr. Nightmare si trova in un luogo, nessun giocatore può utilizzarne il Potere.

Utilizzare il Potere di una carta Sogno

Non è mai possibile posizionare un Frammento rosso su una carta Sogno, né per conservarlo, né per utilizzarne il Potere.



Frammenti Incubo (rosso)

A volte è necessario fare i conti con i propri incubi ed è sempre uno scontro pericoloso. Ogni volta che il vostro Sognatore passa o termina sopra un Frammento rosso, perdete immediatamente 1 punto Sonno. **Al termine della partita, ogni Frammento rosso nel vostro Dreamscape vi fa perdere 3 punti Sonno.**

Affrontare gli Incubi

Ovviamente non è facile evitare di raccogliere i Frammenti Incubo. Se non riuscirete a scartarli in gruppi di 3, sarete costretti a posizionarli nel vostro Dreamscape al termine del turno nella fase Creazione. In questo modo questi Frammenti intralceranno la vostra costruzione di sogni e vi costeranno 3 punti Sonno ciascuno al termine della partita.

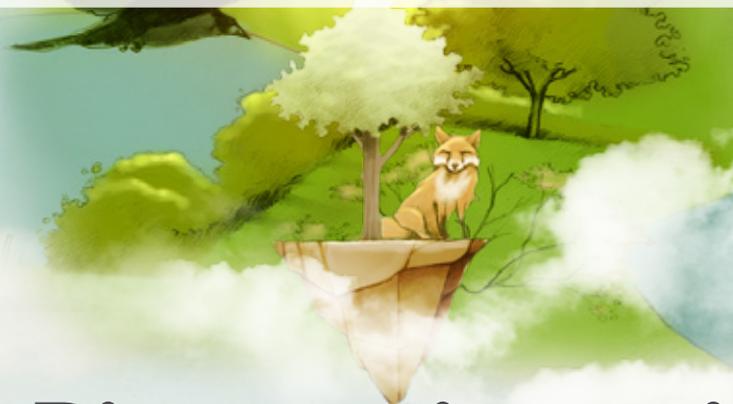
Tuttavia, se riuscirete ad ottenerne 3 sulle vostre Mani, potrete liberarvene ed ottenere allo stesso tempo un Frammento dal Sacchetto.

Poiché raccogliarli non costa azioni, vedrete che finiranno per essere una risorsa interessante per coloro che riescono a farci i conti!

Punteggio Finale

- Verificate gli Obiettivi del Sogno e ottenete punti Sonno per ciascuno di essi.
- Perdete 5 punti Sonno per ogni carta Sogno non completata.
- Perdete 3 punti Sonno per ogni Frammento Incubo nel vostro Dreamscape.

In caso di pareggio, vince il giocatore con il minor numero di Frammenti Incubo nel proprio Dreamscape. Se il pareggio persiste, vince il giocatore che ha completato il maggior numero di carte Sogno. Se il pareggio persiste ancora, i giocatori in spareggio condividono la vittoria.



Riconoscimenti

Autore: David Ausloos

Sviluppo: Pierre Steenebruggen

Illustrazioni: David Ausloos

Direzione Artistica: Pierre Steenebruggen

Grafica Digitale: David Ausloos, Pierre Steenebruggen e Benjamin Treilhou

Regolamento: Pierre Steenebruggen



Edizione Italiana a cura di GateOnGames

www.gateongames.com

edizioni@gateongames.com

Traduzione: Giacomo Maltagliati

Revisione: Sollenda Cacini, Mario Cortese

Impaginazione: Margherita Cagnola

Distribuzione a cura di Dungeondice.it

www.dungeondice.it



GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati.

Tutti i diritti sono riservati.

David desidera ringraziare Renée Verschraege per l'ispirazione e la presenza che gli ha consentito di realizzare Dreamscape nelle prime fasi.

Pierre ringrazia calorosamente ogni persona che lo ha aiutato a far diventare Dreamscape realtà. Un particolare pensiero d'affetto va a Audrey, Mado, Bob e Luk.



1) Ripristino

- A) Posizionate i Frammenti in ogni spazio circolare che corrisponda o sia inferiore al numero di giocatori.
- B) Spostate in avanti la Sveglia di uno spazio.
- C) Rimettete sulle Mani ogni Frammento presente sulle carte Sogno.
- D) Distribuite i segnalini Iniziativa in base alla presenza dei Dormienti nei luoghi.

2A) Viaggio

Utilizzate fino a 4 punti azione per:

- Muovere il vostro Dormiente da un luogo ad un altro luogo adiacente.
- Raccogliere 1 Frammento dal luogo in cui si trova il vostro Dormiente, partendo da quello più a destra. Non potete raccogliere un Frammento di un colore di cui ne abbiate 2 o più sulle vostre Mani.

Senza spendere azioni potete:

- Una volta per Ciclo, utilizzare il Potere del luogo in cui si trova il vostro Dormiente e girare sul lato esausto il vostro segnalino Iniziativa.
- Utilizzare il Potere di una vostra carta Sogno posizionando su di essa un Frammento dalle vostre Mani (anche in fase Creazione).
- Muovere il vostro Dormiente da un luogo ad un altro luogo adiacente di cui abbiate il Frammento Chiave sulle vostre Mani, oppure che sia privo di Frammenti.

2B) Incubo *(solo modalità di gioco Incubo)*

Posizionate Mr. Nightmare sull'icona del Potere del luogo dove si trova il vostro Dormiente e posizionate 1 Frammento rosso su uno spazio circolare vuoto collegato al luogo dove si trova Mr. Nightmare. Fintanto che Mr. Nightmare si trova in un luogo, i giocatori non possono utilizzare il Potere di quel luogo.

3) Creazione

Posizionate i Frammenti dalle vostre Mani al vostro Dreamscape seguendo queste regole:

- A) Il primo Frammento posizionato nel Dreamscape deve essere messo nello spazio d'ingresso (bordo decorato, centrale e in basso).
- B) Qualsiasi altro Frammento deve essere posizionato adiacente ad un altro Frammento oppure sopra ad un altro Frammento vuoto. Niente può essere posizionato sotto ad altri elementi (altri Frammenti, un Albero, il Dormiente, ecc.).
- C) Potete far entrare liberamente e quando desiderate il vostro Dormiente nel Dreamscape a patto di posizionarlo sopra ad un Frammento presente nello spazio d'ingresso.
- D) Ogni Frammento presente sulle vostre Mani al termine del vostro turno deve essere scartato nel Sacchetto.

Punteggio Finale

Dopo 6 Cicli di gioco, riprendete i Frammenti dalle carte Sogno ed utilizzateli un'ultima volta. Non potete utilizzare Poteri e nemmeno pescare nuove carte.

Procedete infine con il calcolo del punteggio finale:

- ottenete i punti Sonno per gli Obiettivi del Sogno;
- ogni carta Sogno non completata: -5 punti Sonno;
- ogni Frammento Incubo: -3 punti Sonno (*modalità avanzata*).

Il giocatore con il maggior numero di punti Sonno vince la partita. In caso di pareggio vince chi ha meno Frammenti Incubo (*modalità avanzata*) e successivamente chi ha completato più carte Sogno. Se il pareggio persiste, i giocatori condividono la vittoria.