



**DREAM
ON!**

LIVRO DE REGRAS

INTRODUÇÃO

A mente é um lugar bem curioso. Mas você já sabe disso, afinal, você é a força psíquica que está sempre circulando aí dentro!

O seu humano pensa em cada coisa estranha durante todo o dia... mas é só quando ele dorme que você *realmente* começa a se divertir.

Os sonhos são coisas INCRÍVEIS! Unir símbolos e ideias aleatórias para criar as histórias mais extraordinárias é algo fantástico! Infelizmente, todos se esquecem muito rápido dessas obras-primas do sono... mas hoje não! Hoje você vai ajudar o seu humano a ter o sonho mais intenso de todos e depois vai ajudá-lo a se lembrar de tudo, tim-tim por tim-tim. Quem sabe aí ele perceba que uma mente desperdiçada é algo terrível!



COMPONENTES

3 Cartas de Pontuação



Individual



Cooperativa



Penalidade

156 Cartas de Sonho



RESUMO DO JOGO

Dream On é um jogo de cartas cooperativo para 2-8 jogadores a partir dos 8 anos de idade. Você e seus colegas sonhadores criarão um sonho estranho, maluco e cheio de detalhes. Depois, cada um tentará se lembrar de tudo o que foi imaginado, tanto as coisas boas quanto as ruins. Quanto mais pontos vocês fizerem, melhor se sentirão pela manhã!



PREPARAÇÃO

1. Acesse www.GalapagosJogos.com.br/app e baixe o aplicativo de cronômetro do Dream On.
2. Coloque em um lado as 3 cartas de Pontuação.
3. Embaralhe todas as cartas de Sonho e forme um baralho com elas. Então, coloque-o virado para baixo no centro da mesa.
4. Distribua 3 cartas de Sonho para cada um dos jogadores (pegue as cartas do topo do baralho).

OBSERVAÇÃO: Mesmo sendo um jogo cooperativo, não deixe os outros jogadores verem suas cartas!

5. Um jogador deve ser escolhido para começar – o último jogador que teve um sonho lúcido é o primeiro a jogar!



COMO JOGAR

O jogo é dividido em 2 fases: Sonhar e Lembrar. Na Fase de Sonhar, os jogadores construirão o Sonho. Na Fase de Lembrar, os jogadores tentarão lembrar-se de todo o Sonho, do começo até o final.

FASE 1: SONHAR

O primeiro jogador compra uma carta do topo do baralho e a coloca, virada para cima, ao lado do baralho. Esse será o **Monte dos Sonhos!** Essa imagem virada para cima deve ser usada para começar o sonho! Assim que o **Sonho** começar, o primeiro jogador deve acionar o **cronômetro**.

O Sonho começa. Qualquer jogador pode jogar uma **carta de Sonho** a qualquer momento e colocá-la, virada para cima, no monte dos Sonhos. Usando poucas palavras, utilize sua carta para continuar o Sonho – tente conectá-la de alguma forma com a carta anterior do monte dos Sonhos! Depois de colocar uma carta no monte, compre uma nova do baralho dos Sonhos. (Você *sempre* deve ter 3 cartas na mão!)

IMPORTANTE! Não há uma ordem certa para jogar! Depois que o Sonho começar, qualquer um poderá jogar uma carta e colocá-la no monte dos Sonhos. Caso queira, um jogador poderá jogar várias cartas em sequência (*sempre comprando uma nova após cada jogada!*)

A Fase dos Sonhos termina no momento em que o tempo no cronômetro acabar!



EXEMPLO:

Carol teve um sonho lúcido na noite anterior, então, ela será a primeira a jogar. Ela desvira a carta do baralho dos Sonhos e revela uma carta com um quadrado preto. Ela a coloca na mesa, virada para cima, criando o monte dos Sonhos. Sendo a primeira jogadora, Carol deve usar a imagem do quadrado preto para começar a história do Sonho. Ela olha para todos os jogadores e murmura:

– **Era uma noite muito escura...**

Tendo começado o Sonho, Carol liga o cronômetro. Agora, qualquer um pode jogar uma carta para continuá-lo! Henry pega uma carta da sua mão e a coloca, virada para cima, em cima da primeira carta (a que possui o desenho de um quadrado preto). A carta dele mostra a imagem de uma janela. Henry diz:

– **No meio da noite, em algum lugar, uma janela quebra!**

Depois de jogar sua carta, Henry imediatamente compra outra do baralho dos Sonhos. Elena pega uma carta da sua mão que possui o desenho de uma casa e a coloca no monte dos Sonhos. Elena sorri e diz:

– **A janela quebrada fica no último andar de uma velha casa mal-assombrada!**

Elena também compra uma nova carta do baralho dos Sonhos. Em seguida, Dana coloca, no monte dos Sonhos, uma carta que mostra um homem idoso, e diz:

– **A casa era assombrada por um senhor que vivia sozinho.**

Ela compra uma nova carta de Sonho e rapidamente a coloca no monte dos Sonhos. A segunda carta de Dana mostra a imagem de um barco. Ela diz:

– **Muitos anos atrás, esse senhor foi um marinheiro.**

Então, Dana compra uma nova carta de Sonho. Os jogadores continuam a colocar cartas na pilha dos Sonhos – e a aumentar a história do Sonho – até que o tempo acabe.



FASE 2: LEMBRAR

Todos os jogadores descartam as cartas que ainda tiverem em mãos. As 3 cartas de Pontuação devem ser colocadas no centro da mesa.

Agora que todos ajudaram a criar um sonho estranho e confuso, cada jogador deve tentar se lembrar do sonho na seqüência certa.

Se você foi o último jogador a adicionar uma carta ao Sonho, pegue o monte dos Sonhos e segure-o com as cartas viradas para baixo (assim, a primeira carta jogada estará no topo). Você será o jogador ativo enquanto estiver segurando o monte dos Sonhos.

Agora tente lembrar-se da primeira carta do monte dos Sonhos! Conte a primeira parte do Sonho e revele a carta do topo.

IMPORTANTE! *Você não está simplesmente tentando se lembrar da carta de Sonho, está se lembrando da narrativa do Sonho único que você e sua equipe criaram!*



Se você se lembrar corretamente da parte seguinte do Sonho sem ser ajudado pelos outros jogadores, coloque a carta de Sonho, virada para cima, ao lado da carta de Pontuação Individual. Sua equipe receberá 2 pontos!

Caso precise de ajuda para se lembrar corretamente da parte seguinte do Sonho, peça ajuda! Os companheiros de equipe que acham que conseguem lembrar devem erguer a mão. O jogador ativo pode pedir ajuda a 1 companheiro ou pode tentar lembrar por conta própria. Em seguida, ele deve revelar a carta seguinte virada para baixo.



Se você se lembrou corretamente da parte seguinte do Sonho com ajuda de algum companheiro, coloque a carta de Sonho, virada para cima, ao lado da carta de Pontuação Cooperativa. Sua equipe receberá 1 ponto!

IMPORTANTE! *Se você estiver tentando se lembrar da parte seguinte do Sonho e um jogador der alguma pista ou dica sem que você tenha pedido, não será mais possível colocar a carta de Sonho ao lado da carta de Pontuação Individual, mesmo que você tenha lembrado por conta própria. É muito legal quando ficamos animados com o jogo, mas cuidado para não deixar escapar alguma dica sem que ela tenha sido pedida!*

Se você não conseguir lembrar-se da parte seguinte do Sonho, seja individualmente ou cooperativamente, coloque a carta de Sonho, virada para cima, ao lado da carta de Penalidade e a sua equipe receberá -2 pontos!

Quando uma carta for colocada ao lado da carta de Pontuação apropriada, passe o monte dos Sonhos, em sentido horário, para o próximo jogador. Ela ou ele será o próximo jogador ativo e deverá tentar lembrar-se da parte seguinte do Sonho.

Depois que todas as cartas de Sonho tiverem sido separadas de acordo com sua pontuação e todos tiverem tentado se lembrar do Sonho inteiro (com nenhum, pouco ou muito sucesso!), é hora de contar os pontos!



CONTANDO OS PONTOS

Muito bem, Sonhadores! Vamos ver se a memória de vocês é boa!

15 Pontos ou Menos: Logo que acorda, as imagens dos seus sonhos rapidamente desaparecem dos seus pensamentos. Absorto em uma névoa mental, você passa o dia todo tentando lembrar o que sonhou.

16–30 Pontos: Algumas imagens nítidas flutuam em sua mente desperta, mas você não consegue colocá-las em ordem. Que pena!

31–45 Pontos: Você consegue reconstruir cenas inteiras dos seus sonhos, o que faz o resto do seu dia se iluminar.

46–60 Pontos: Que sonho incrível! Cheio de imagens vívidas e repletas de reviravoltas. Esse é o tipo de sonho que você nunca mais vai esquecer.

61 Pontos ou Mais: UAU! Esse é o melhor sonho de todos: um que todos gostariam de ter, um que pode mudar destinos e tem o poder de até mudar o mundo! Tenha muito orgulho desse sonho!

CRÉDITOS

Arte do Jogo

Julien Prothière e Alexandre Droit

Ilustrações

Valentina Moscon

Design gráfico

Mathieu Harlaut, Louise Combal e Marc Brouillon

Regras

Colin Young

Produção

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

Editor

David Preti

Galápagos Jogos

Equipe formada por pessoas muito legais que acreditam que jogos de tabuleiro são uma forma de entretenimento fantástica!

Tradução

Juliana Gallo

Revisão

Paula Pizauro

Diagramação BR

Danilo Sardinha

www.GALAPAGOSJOGOS.com.br

COMO JOGAR

FASE 1: SONHAR

O primeiro jogador compra uma carta do topo do baralho e a coloca, virada para cima, ao lado do baralho. Use a imagem que está nessa carta para começar o **Sonho**, então, acione o cronômetro.

Qualquer jogador pode continuar o Sonho ao jogar uma **carta de Sonho** da sua mão e colocá-la, virada para cima, no topo do monte dos Sonhos. Depois de usar a carta, compre uma nova do baralho dos Sonhos. (Você *sempre* deve ter 3 cartas na mão!)

FASE 2: LEMBRAR

Todos os jogadores descartam as cartas que têm em mãos. As cartas de Pontuação devem ser colocadas no centro da mesa.

O último jogador que colocou uma carta no monte dos Sonhos deve pegá-lo e virá-lo para baixo. O jogador deverá se lembrar da primeira parte do Sonho e, em seguida, revelar a carta que estiver no topo.

Se você lembrar corretamente sem receber ajuda, coloque a carta de Sonho, virada para cima, ao lado da carta de Pontuação Individual. **Sua equipe receberá 2 pontos!**

IMPORTANTE! Não há uma ordem certa para jogar! Depois que o Sonho começar, qualquer um poderá jogar uma carta e colocá-la no monte dos Sonhos. Caso queira, um jogador poderá jogar várias cartas em sequência (sempre comprando uma nova após cada jogada)!

A Fase dos Sonhos termina no momento em que o tempo acabar!

Se você lembrou corretamente com ajuda de algum companheiro, coloque a carta de Sonho, virada para cima, ao lado da carta de Pontuação Cooperativa. **Sua equipe receberá 1 ponto!**

Se você não conseguir lembrar corretamente, seja individualmente ou cooperativamente, coloque a carta de Sonho, virada para cima, ao lado da carta de Penalidade. **Sua equipe receberá -2 pontos!**

Depois que uma carta for colocada ao lado da carta de Pontuação apropriada, passe o monte dos Sonhos para o jogador a sua esquerda. Ele deverá tentar lembrar-se da parte seguinte do Sonho!

CONTANDO OS PONTOS

15 PONTOS OU MENOS:

Absorto em uma névoa mental, você passa o dia todo tentando lembrar o que sonhou.

16-30 PONTOS:

Algumas imagens nítidas flutuam em sua mente desperta, mas você não consegue colocá-las em ordem. Que pena!

31-45 PONTOS:

Você consegue reconstruir cenas inteiras dos seus sonhos, o que faz o resto do seu dia se iluminar.

46-60 PONTOS:

Que sonho incrível! Cheio de imagens vividas e repletas de reviravoltas. Esse é o tipo de sonho que você nunca mais vai esquecer.

61 PONTOS OU MAIS:

UAU! Esse é o melhor sonho de todos: um que todos gostariam de ter, um que pode mudar destinos e tem o poder de até mudar o mundo! Tenha muito orgulho desse sonho!