

DREAMSCAPE



sylex
WELL CUT GAMES

BUILD YOUR DREAMS

A game by
David Ausloos

Tienes el sueño ligero...

Perdidos en los meandros de tus noches de insomnio, vagando por una forma de recuperar el control de tus sueños, tu mente divaga y finalmente te lleva al borde un mundo inexplorado, donde los paisajes se mueven continuamente. Ansioso por descubrir lo que se esconde en esos misteriosos lugares, decides sumergirte en ellos en una lúcida experiencia onírica y encontrar la clave de una noche tranquila.

En Dreamscape, viajarás entre 6 lugares de ensueño y recogerás fragmentos de sueños para construir tu propio paisaje de ensueño. Este paisaje estará compuesto por elementos que ofrecen tranquilidad y, sobre todo, una buena noche de sueño. Unos poderes inusuales te ayudarán a dar forma a tu paisaje de ensueño y a que tu soñador se pasee por él y lo observa para adquirir tranquilidad.

Pero el Sr. Pesadilla está al acecho, listo para infestar tus sueños, así que será mejor que intentes optimizar tus movimientos y repeler su indeseada influencia. Entonces podrás reunir la colección ideal de fragmentos para crear el más bello de los sueños, y finalmente disfrutar de noches de descanso y paz en tu Dreamscape.

Componentes de Juego

4 tableros Dreamscape de doble cara

Estos son los tableros personales de los jugadores en los que construirás tu propio pequeño paisaje de ensueño, consistente en los Dreamshards (Fragmentos de sueño) que has recogido durante tus viajes. Cada tablero tiene su zona de recolección a la derecha, las Manos, para guardar los fragmentos recolectados. El reverso se utiliza cuando juegas con las reglas de Pesadilla.

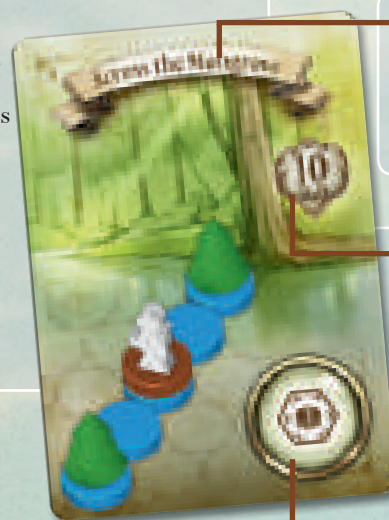


4 Soñadores

Te representan mientras te dejas llevar por el descubrimiento de los Dreamscapes (Paisajes del Sueño)

50 Cartas de Sueño

Cada carta tiene un desafío de construcción específico. Robaras estas cartas y tratarás de construir los paisajes que se muestran en tu Dreamscape, para ganar puntos de Sueño. Las Cartas de Sueño vienen en 3 niveles de dificultad, fácilmente distinguibles por su dorso.



Título

Describe lo que estás tratando de construir y explorar.

Puntos de Sueño

Puntúa si logras completar la carta.

Espacio de Poder

Pon un Dreamshard aquí para activar el Poder de la carta, o simplemente para almacenar el fragmento.

1 Tablero del Mundo de los Sueños

Compuesto por 6 localizaciones, 6 planos de sueño en los que encontrarás los preciosos Fragmentos de Sueño necesarios para construir tu Paisaje de Sueño y recibir los beneficios de Poderes útiles.

109 Fragmentos de Sueño

Estos fichas de madera de colores son la esencia de los sueños, el material que necesitas para construir un hermoso Paisaje de Sueños.

Están separados en 5 tipos:

- 20 Hierba (verdes),
- 28 Agua (azules),
- 23 Rocas (grises),
- 23 Tierra (marrones),
- 15 Movimiento (blanco).



1 bolsa de Fragmentos de Sueño

Para contener todos los Fragmentos de Sueño.

16 Losetas de Propósito de Sueño

Al proporcionar objetivos disponibles para todos los jugadores, estas losetas te permitirán anotar más puntos de Sueño al final de la partida.



12 árboles

Para que tu Paisaje de Sueño sea aún más relajante y hermoso.



4 marcadores de Iniciativa

Numeradas de 1 al 4, te permiten determinar el orden de juego y utilizar los poderes de localización. Tienen una cara activa (coloreada) y una cara usada (blanco y negro).



1 Reloj Despertador

Para marcar los 6 Ciclos y despertarte al final de tus andanzas.



4 Soñadores

Tus Soñadores simbolizan tu espíritu vagabundo en el Mundo de los Sueños, tratando de recoger los Sueños.



4 Fichas de Puntos de Sueño

Utilízalos para contar tus puntos de Sueño en el registro que rodea el tablero de Mundo del Sueño.



4 Velas

Úsalos en tu tablero de Paisaje de Sueño para registrar tus acciones durante la fase de Viaje.



1 tablero de Propósito

El despertador registra los 6 ciclos en la parte superior, las fichas de propósito de los sueños se despliegan en el centro, y los mazos de Cartas de Sueños se colocan en la parte inferior.

25 Fragmentos de Pesadilla y el Sr. Pesadilla

Representa al personaje malvado que viaja por el tablero del Mundo de Sueño esparciendo pesadillas (fragmentos rojos). *Sólo se usa en las reglas de Pesadilla*



Sigue los pasos indicados, del 1 al 10, para preparar la partida. El ejemplo es para una partida para 3 jugadores

Game

1) El Soñador

Colócalo en el centro de tu área de juego

2) Marcadores de Iniciativa

Toma los correspondientes al número de jugadores y dale a cada jugador uno al azar.

Para este ejemplo de partida de 3 jugadores, deja el marcador de 4 en la caja.

3) Tablero de Propósitos.

Colócalo al lado del tablero de Mundo de Sueños, visible y accesible para todos los jugadores.

4) Despertador

Ponlo en la posición 1. Se utilizará para marcar los 6 ciclos de juego.

5) Las losetas de Propósito de Sueño.

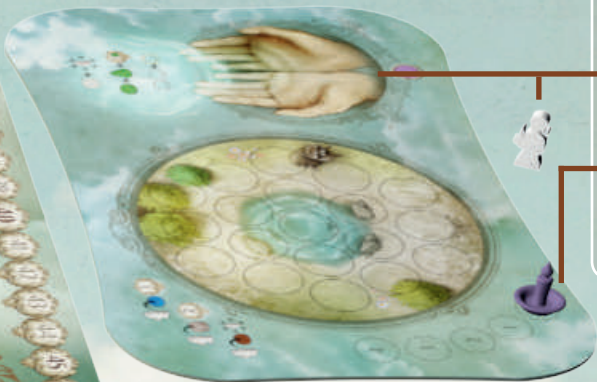
Baraja todas las losetas de Propósito de Sueños, roba 4, y pónlas boca arriba en sus espacios. Toma 1 Fragmento azul, 1 verde, 1 gris, y 1 marrón de la bolsa y pon 1 de ellos al azar en cada espacio marcado en las losetas, si hay espacios presentes. Pon los Fragmentos sin usar en la bolsa.

6) Cartas de Sueños

Separa las Cartas de Sueños en 3 pilas según el nivel en su trasera de 1 a 3. Coloca estas pilas boca abajo en los espacios inferiores apropiados del tablero de Propósito. Empezando con el jugador inicial, roba de la pila 1 un número de cartas igual al número de tu marcador de Iniciativa. Luego, cada jugador elige una de esas cartas para ponerla boca arriba delante de ellos. Descarta el resto al fondo de la pila 1.



Setup



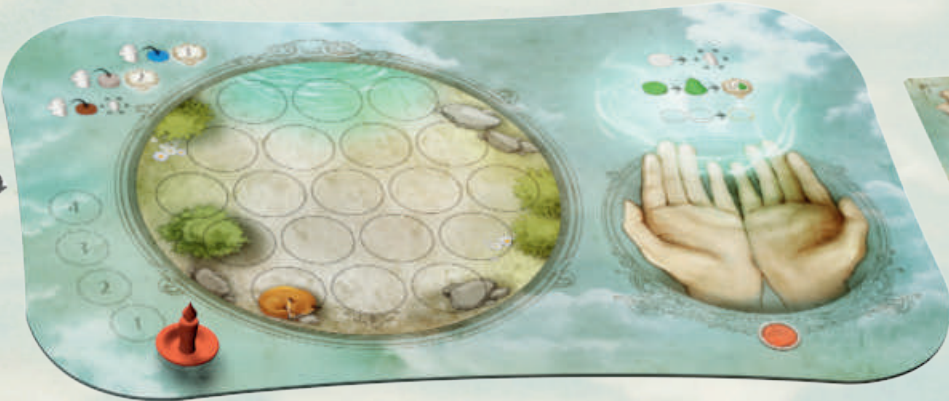
7) Piezas del Jugador

Cada jugador elige un color y coloca esa **ficha de Sueño** en la primera posición del registro que rodea el tablero.

Coloca el **Soñador** de tu color en la localización del Mundo de los Sueños que corresponde a tu marcador de Iniciativa.

Toma el **tablero de Paisaje de Sueño** de tu color y coloca 1 **Soñador** junto a él.

Toma la **Vela** de tu color y colócala a la izquierda de tu Paisaje de Ensueño, en el primer espacio.



8) Árboles

Formar una reserva con árboles, dependiendo del número de jugadores.

Players	2	3	4
Trees	6	9	12

Para partidas de 3 jugadores, debemos poner sólo 9 árboles en nuestra reserva.



9) Fragmentos de Sueño y su bolsa.

Pon todos los fragmentos restantes en la bolsa, excepto los rojos, que sólo se utilizarán en las reglas de Pesadilla (ver página 14). A continuación, saca los fragmentos y pónlos al azar en las 6 localizaciones, en los espacios circulares que muestran un número de puntos igual o inferior al número de jugadores.

En este ejemplo para partidas de 3 jugadores, sólo coloca los fragmentos en los espacios marcados con 2 o 3 puntos, dejando los espacios con 4 puntos vacíos.

10) ¿Listo para crear tu sueño?

Todas las losetas sin usar, marcadores de Iniciativa y los meeples se devuelven, boca abajo si procede, a la caja.

¡Ya estás listo para entrar en el Mundo de los Sueños y construir tu Paisaje de Ensueño!

Cómo Jugar

Dreamscape se juega en 6 Ciclos, después de los cuales el jugador con más puntos de Sueño gana la partida. Cada Ciclo consiste en 3 fases:

1) *Emergencia* *para preparar el Mundo del Sueño*

Primero, la Emergencia se resuelve simultáneamente por todos los jugadores.

2) *Viajar* *para coleccionar Fragmentos de Sueño*

Después, cada jugador realiza su Viaje en el orden de sus marcadores de Iniciativa.

3) *Creación.* *para construir tu sueño con la colección de Fragmentos de sueño*

Una vez que todos los jugadores han completado su Viaje, cada jugador, aún en orden, hace su Creación.

Veamos ahora las 3 fases en detalle:

1) *Emergencia*

Los elementos específicos se ajustan para crear nuevas oportunidades en el Dreamworld. La Emergencia sólo se resuelve a partir del 2º Ciclo:

A) *Rellenar*

Roba fragmentos y colócalos al azar en las 6 localizaciones, una en cada espacio circular con un número de puntos no mayor que el número de jugadores. Si ya hay al menos suficientes fragmentos en una ubicación, simplemente saltate esta localización.

En esta partida de 2 jugadores, sólo los espacios con 2 puntos obtienen fragmentos al rellenar las localizaciones.



B) *Siguiente Circulo.*

El Despertador se mueve una posición. Si ya está en el sexto espacio, es hora de Terminar la Partida y pasar a la Puntuación Final en la página 9.



Al comienzo del 2º Ciclo, el Despertador se mueve a la posición 2.

C) *Restaurar*

Todos los Fragmentos de Sueño que fueron almacenados previamente en las Cartas de Sueño vuelven a las Manos, a la derecha de cada Dreamscape (ver Uso de las Cartas de Sueño en la página 11).



Guardaste un fragmento marrón en tu Carta de Sueño en el Ciclo anterior. Ahora lo llevas de vuelta a tus manos.

D) *Iniciativa*

El jugador cuyo Soñador está en la localización del Dreamworld con el número más bajo recibe el marcador de iniciativa "1" y actuará primero. El jugador en la siguiente localización más baja recibe "2", y así sucesivamente, hasta que todos los jugadores hayan recibido un marcador de Iniciativa. Si 2 o más Soñadores comparten una localización, el Soñador situado en la parte superior recibirá el marcador inferior.



Naranja y morado comparten la misma localización (2). Pero como Naranja está encima de Morado, obtiene el marcador de iniciativa 1 y el morado 2. El Amarillo recibirá el 3, estando en la localización (3), y como Azul está en la localización más alta (5), obtiene el 4.

Comenzando con 1 y terminando con 4, los Marcadores de Iniciativa determinarán el orden de turno en las siguientes fases de este Ciclo.

2) Viajar

Durante esta fase, puedes utilizar **hasta 4 puntos de acción** con tu Soñador, en el orden que elijas. Los puntos no utilizados se pierden. Si es necesario, puedes hacer un seguimiento de tus puntos de acción a la izquierda de tu Dreamscape con tu Vela.

Por 1 punto de acción,
puedes elegir entre:

- **Recoger** un Fragmento de Sueño.
- **Mover** a tu Soñador.

Sin pagar puntos de acción, también puedes:

- Usa un **Movimiento de Llave** si ya tienes **el fragmento de color correcto**, o si no hay ningún fragmento en el lugar al que se dirige el Soñador.
- Usa **el Poder de la localización** donde se encuentra tu Soñador, una vez por Ciclo.
- Usa **el Poder de uno de tus Cartas de Sueño** poniendo un fragmento en ella (*ver Uso de las Cartas de Sueño en la página 11*).

Coleccionando Fragmentos de Sueño

El objetivo principal de tu Viaje es recoger tantos Fragmentos de Sueño como sea posible, para preparar tu Creación. **Puedes tomar uno o más Fragmentos de Sueño**, que están posicionados en tu localización actual de Sueño, **cada uno por 1 punto de acción**, siguiendo estas 2 reglas:

a) Los Fragmentos de Sueño deben ser recogidos uno por uno, comenzando por el de más a la derecha (el más cercano al símbolo de la mano).



Si quieres recoger todos los fragmentos de este lugar, tienes que empezar con el gris (1), luego el blanco (2), verde (3), y el azul (4).

Como ya tienes 2, no puedes recoger más fragmentos marrones durante este Ciclo.



b) Después de la recolección, cada fragmento se pone en tus Manos, a la derecha de tu tablero Dreamscape. No hay límite en el número de fragmentos que tus Manos pueden sostener, pero si **ya tienes 2** (o más, *ver página 11*) de un tipo en tus Manos, **no puedes coleccionar más de este color específico**.

Este límite sólo se aplica si recoges el fragmento, no si lo recoges de la bolsa.

Ten en cuenta que podría haber fragmentos en tus Manos cuando comience la fase de Viaje, debido al paso de Restauración en Emergencia.

Moviendose a otras localizaciones del Sueño.

Para mover a tu Soñador a otra localización, sigue los enlaces entre las localizaciones y gasta **1 punto de acción** cada vez que entres en una localización. Por lo tanto, no puedes mover a tu Soñador en diagonal.



Por 1 punto de acción, puedes moverte a cualquier localización adyacente enlazada.

Usar Movimientos de Llave.

Puede que hayas notado un **símbolo de llave** al lado del **primer** espacio de **Fragmento de Sueño** de cada lugar, asociando cada fragmento en este espacio a la llave.

- Si tienes este color de fragmento en tus Manos, no gastes puntos de acción para moverte a este lugar desde un lugar adyacente. El fragmento usado para el Movimiento Llave no se descarta de tus Manos.
- Además, el traslado a una localización adyacente que no contenga ningún fragmento es siempre gratis, ya que no se requiere ningún fragmento de llave para entrar.

Sin embargo, no puedes utilizar ninguno de esos Movimientos de Llave si no te queda al menos un punto de acción.



Tienes un fragmento azul en tus manos, y hay un fragmento azul en el siguiente símbolo de llave de localización. Por lo tanto, puede entrar en esta localización sin utilizar un punto de acción.

Usar los Poderes del Mundo de los Sueños.

En cualquier momento durante tu Viaje, puedes utilizar el Poder de la localización donde se encuentra tu Soñador. Como **sólo puedes usar un Poder por Ciclo**, gira tu marcador de Iniciativa para indicar que lo has hecho.

Si quieres conocer los detalles de todos los Poderes, ve a la página 13.

Para remodelar tu Dreamscape, utilizas el Poder del Golem Mecánico. Como esto está permitido una vez por Ciclo, das la vuelta a tu marcador de Iniciativa para indicarlo.



Además, puedes usar el Poder de cada Carta de Sueño que poseas, una vez por Ciclo, en cualquier momento de tu turno.

Más detalles sobre el uso de las Cartas de Sueño se encuentran en la página 11.

Cuando hayas terminado tu viaje, deja tu Soñador acostado. Si hay uno o más Soñadores en esta localización, pon el tuyo encima de los demás. Esto determinará el orden de turno para el próximo Ciclo (*ver Iniciativa, página 6*).

3) Creación

Variante: Puedes, si lo prefieres, jugar esta fase simultáneamente. La única diferencia es que no podrás usar algunos Poderes de las cartas durante esta fase (ver página 13).

Ahora tienes la oportunidad de usar los Fragmentos de Sueño en tus manos para crear tu Paisaje de Ensueño, principalmente intentando completar los desafíos de construcción introducidos por tus Cartas de Sueño.

Aunque no es necesario que coloques tus fragmentos siguiendo los patrones de tus Cartas de Sueño, **siempre debes seguir estas reglas:**

A) El **primer fragmento** colocado en tu Paisaje de Ensueño debe ser posicionado en el **espacio de entrada** (en el cenro inferior de tu Paisaje de Ensueño).



Siendo el primero en tu Paisaje de Ensueño, este fragmento gris se coloca en el espacio de entrada.

B) Cualquier otro fragmento se colocará adyacente a un fragmento, o encima de un fragmento vacío (uno que no tenga nada encima). **Nada puede deslizarse bajo ningún otro elemento** (otro fragmento, tu Soñador, un árbol...).



Hay 5 lugares en los que puedes poner tu fragmento marrón: uno de los 4 espacios adyacentes a los fragmentos ya colocados, o encima del fragmento azul.

C) Tu Soñador puede **entrar en tu Paisaje de Ensueño** cuando quiera, **libremente**, pero siempre encima de un fragmento colocado en el espacio de entrada.



Tu Soñador siempre entra en el Paisaje de Ensueño en el espacio de entrada. Esto no te cuesta nada.

D) Si aún quedan fragmentos en tus Manos al final de la fase, deben ser descartados a la bolsa de fragmentos. A menudo será mejor ponerlos todos en tu Paisaje de Ensueño aunque no sean útiles por ahora, o guardarlos en tus Cartas de Sueños (ver *Uso de las Cartas de Sueños en la página 11*).

Descartar Fragmentos

En cualquier momento durante la Creación, pero sólo durante esta fase, puedes descartar los fragmentos de tus manos a la bolsa para recibir algunos beneficios. Ten en cuenta que ninguna de estas acciones de descarte cuesta puntos de acción, se pueden realizar siempre y cuando tengas suficientes fragmentos en tus Manos:



Descarta los fragmentos blancos para mover tu Soñador.

Cada fragmento blanco descartado te permite mover tu Soñador encima de cualquier fragmento adyacente. Sólo puede detenerse en un fragmento que esté vacío (ver ejemplo en la página 10).



Descarta 2 fragmentos del mismo color (excepto rojo, ver las reglas de Pesadilla en la página 14) para elegir uno de la bolsa y ponerlo en tus Manos.

Puedes tomar un fragmento, aunque ya tengas 2 o más de este color específicos en tus Manos.



Descarta 1 fragmento verde para plantar un árbol (si todavía hay uno disponible en la reserva) en cualquier fragmento vacío de tu Paisaje de Ensueño.

Una vez plantado, puntúa 1 punto de Sueño por árbol ahora en tu Paisaje de Ensueño (ver ejemplo en la página 10).

Al final de la partida, cuando puntúes los Propósitos de los Sueños (ver página 12), cada árbol cuenta como un fragmento adicional del mismo tipo que el fragmento en el que se encuentra, duplicando así el valor de ese fragmento.

Fin del Ciclo

Tu turno termina siguiendo estos dos últimos pasos:

- devuelve todos los fragmentos que queden en tus Manos a la bolsa,
- descarta tu marcador de Iniciativa en el centro de la mesa.

Después de que todos los jugadores hayan completado sus fases de Viaje y Creación, el Ciclo termina, iniciando la Emergencia del siguiente.

Repite esto hasta el final del ciclo 6, después de lo cual puedes proceder a la Puntuación Final.

Fin de Partida y Puntuación Final

Al final del 6º Ciclo, realiza sólo los pasos de Restauración e Iniciativa de Emergencia. Los fragmentos que están en tus manos ahora pueden ser colocados en tu Paisaje de Ensueño o descartados por sus beneficios.

Ya no se pueden usar más Poderes de las Cartas de Sueño en este momento. Si una carta se completa, puntúa sus puntos de Sueño, pero no robes nuevas cartas.

A continuación, sigue estos pasos para la puntuación final:

- Anota los puntos de Sueño para cada Propósito de Sueño (ver página 11).
- Pierde 5 puntos de Sueño por cada Paisaje de Ensueño incompleto.

El jugador con más puntos de Sueño gana la partida.

Si hay un empate, gana el jugador que haya completado la mayor cantidad de Cartas de Sueño. Si el empate persiste, los jugadores comportan la victoria.

Una Secuencia de Juego

Ahora veamos algunas posibles acciones tomadas durante el turno. Descubrirás muchas otras formas de lograr tus objetivos en Dreamscape.

En este ejemplo se usarán algunos poderes del Mundo del Sueño y particularidades de los fragmentos.

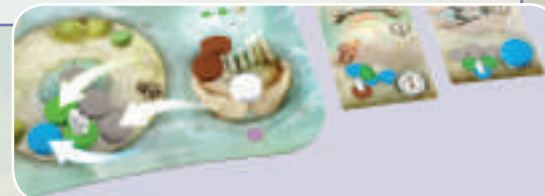
Si quieres más explicaciones sobre ellos, consulta las páginas 10 a 13.

- 1 Durante los Viajes, puedes girar tu marcador de Iniciativa para usar el Poder del Rey de los Sueños. Tu eliges robar 6 cartas del mazo II, y conservar la Roca de la Memoria.

Usar el Poder del Rey de los Sueños es la única manera de tener más de 1 Carta de Sueño para completar a la vez.

Robas cartas cuando completas una, o usas el Poder del Rey de los Sueños. Ver página 11 para más detalles.

- 4 Ahora puedes colocar tus Fragmentos de Hierba, Roca, y Agua en tu Paisaje de Ensueño, como se requiere en tu carta de Roca de la Memoria.



- 2 Como los fragmentos que recogiste coinciden con los requisitos de esta nueva carta mejor que la anterior, Whispering Wind Bay, decides completarla primero.



Cada color de fragmento tiene su propia regla particular. Para más detalles, véase la página 10.

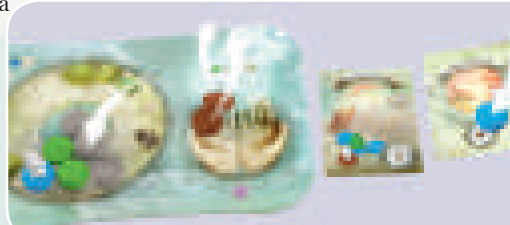
- 5 Luego, descartas tu fragmento blanco para mover tu Soñador al fragmento de Agua, puntuando 1 punto de Sueño.



- 3 Ahora, en tu fase de Creación, usas el poder de tu carta de la Roca de la Memoria, poniendo tu fragmento azul en ella y moviendo un fragmento azul y uno marrón de vuelta a tus Manos.



- 6 Finalmente, descarta tus 2 fragmentos marrones para sacar uno gris de la bolsa. Una vez colocado, tu Paisaje de Ensueño está completado y puntúas 9 puntos.



Una vez completada, tu carta es devuelta boca abajo. El fragmento azul en ella permanecerá. Ahora puedes robar nuevas cartas para continuar tus sueños.

Fragmentos de Sueño

Cada tipo de Fragmento de Sueño ofrece a tu Soñador algunas funciones únicas que te ayudan a moverte y a explorar el Paisaje de Ensueño.



Fragmentos de Agua azules

Te deja tomar un refrescante baño o una emocionante inmersión.

Esta genial sensación te da inmediatamente 1 punto de Sueño cada vez que tu Soñador pasa o se detiene sobre un fragmento de Agua,



Fragmentos de Tierra marrones

Forma caminos para que tu Soñador se mueva rápidamente a través del Paisaje de Ensueño.

Cada vez que tu Soñador pasa por encima de un fragmento de tierra, ganas inmediatamente 1 punto más de movimiento (ver Fragmentos de Movimiento a la derecha). Cualquier otra acción te hace perder este movimiento libre.

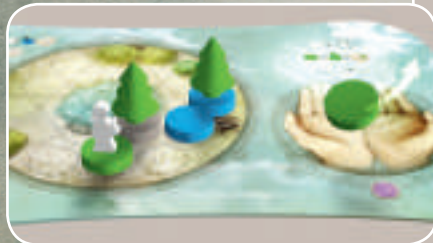


Fragmentos de Hierba / Árbol verde

Durante la Creación, los Fragmentos de Hierba pueden colocarse en el Paisaje de Ensueño o descartarse (ver Descartar Fragmentos en la página 8) para hacer que un árbol crezca en un fragmento vacío.

Una vez que descartas un fragmento Verde para tomar un árbol, tienes que plantarlo inmediatamente. Nunca puede ser almacenado para su uso posterior.

Después de plantar un árbol, puntúa tantos puntos de Sueño como el número total de árboles que haya en tu Paisaje de Ensueño. Al final de la partida, al puntuar el Propósito del Sueño (ver página 12), cada árbol cuenta como un fragmento adicional del mismo tipo que el fragmento en el que se encuentra.



Después de plantar este segundo árbol, inmediatamente obtienes 2 puntos de Sueño, ya que ya has obtenido 1 al plantar el primero.

Al final de esta partida, tus árboles elevarán tu cuenta total a 3 fragmentos azules y 2 grises.



Fragmentos de Roca grises

Crea vistas panorámicas para tu Soñador, permitiéndole contemplar y descubrir la belleza de tu Paisaje de Ensueño.

Una pila que contiene al menos 2 fragmentos de roca directamente una encima de otra forma una montaña, incluso si otros fragmentos están por encima o debajo de los 2 fragmentos de roca. Cuando tu Soñador pasa o se detiene en la cima de una montaña, inmediatamente gana 2 puntos de Sueño.

Cada montaña sólo puede darte puntos una vez por Ciclo,



Fragmentos de Movimiento blancos

Estos fragmentos etéreos pueden ser descartados (ver Fragmentos Descartados en la página 8) para mover a tu Soñador.

Por cada fragmento blanco gastado, mueve tu Soñador a cualquier fragmento adyacente. Puedes gastar varios para moverte más lejos. El fragmento donde te detengas debe estar vacío.

Como sólo puedes detenerte en un fragmento vacío, puedes mover tu Soñador a este fragmento de Agua gastando 2 fragmentos blancos.



Tu soñador acaba de entrar en tu Paisaje de Ensueño encima de un fragmento de Agua, puntuando 1 punto de Sueño. Los 3 fragmentos blancos en tus manos te permiten hasta 3 movimientos. Como no puedes detenerte en un fragmento con un árbol, necesitas 2 de tus fragmentos blancos para cruzarlo y detenerte en el marrón (1). Por supuesto, al cruzar el fragmento de Agua, obtienes 1 movimiento libre. Lo usas (2) para subir a la cima de la montaña cubierta por el fragmento de Agua, puntuando 2 por la Montaña, y 1 por el Agua. Tu último movimiento lo usas para bajar, volver al marrón (3), concediéndote otro movimiento libre. Eliges no usarlo y detienes tu turno. Ahora estás en un buen lugar para terminar tu carta en el próximo Ciclo.





Las Cartas de Sueño

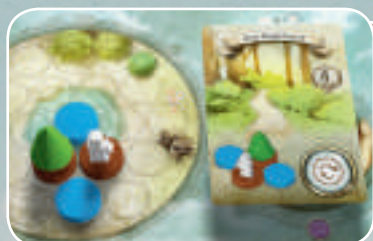
Cada Carta de Sueño representa un deseo de exploración y de dar forma a tu sueño. La estructura única representada en la carta debe ser igualada dentro de tu Paisaje de Ensueño para crear el sueño deseado. Además, las Cartas de Sueño te ofrecen el beneficio de los Poderes que puedes utilizar durante tu turno (*ver los Poderes del Mundo de Ensueño en la página 13*).

Construir una Carta de Sueño

Para completar una Carta de Sueño, debes reproducir la configuración exacta que aparece en la carta en tu Paisaje de Ensueño

"Exacto" significa que no puede haber nada encima de los elementos representados, ni debajo de ellos. Sin embargo, la estructura puede ser construida en cualquier posición y dirección que se elija.

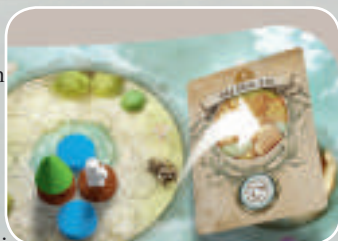
Obviamente, mientras tu Soñador observa la escena que acabas de construir, tienes que estar en la posición exacta que se muestra en la carta para completar la estructura y puntuar los puntos de Sueño.



Las estructuras pueden ser hechas en cualquier dirección, pero sin ningún otro elemento que no sea el pedido.

Completar una Carta de Sueño

Tan pronto como la estructura de tu Paisaje de Ensueño coincida con tu carta, puntúa sus puntos de Sueño y pon la Carta de Sueño boca abajo, en una sola pila que contenga todas tus estructuras completadas.



Una vez completada, cada carta se pone en la parte superior de tu pila de Cartas.

En caso de que haya un fragmento en el espacio de Poder de la carta que acabas de completar (*Ver Uso de las Cartas de Sueño a la derecha*), muévela junto con la carta hasta la parte superior de tu pila de cartas completadas.

Si ya había un fragmento en la carta superior de esta pila de cartas, elige 1 para mantenerla en la pila y descarta el otro en la bolsa.

Una vez completada, puedes robar nuevas Cartas de Sueño, como se describe en la siguiente sección.

Tengase en cuenta que el espacio de Poder aparece en la parte posterior de cada Carta de Sueño. Así que, como tu última carta completada estará en la parte superior de tu pila de cartas completadas, su Poder permanecerá visible y disponible para ser activado con un fragmento, hasta que completes la siguiente carta.

Robar una Carta de Sueño

Cuando completes una estructura de Carta de Sueño o usas el Poder de la Localización del Rey de los Sueños (*ver página 13*), podrás robar Cartas de Sueño adicionales de un sólo mazo.



Al completar una carta con tu Soñador en la localización 3, roba 3 cartas. O te quedas con 1 o las descartas todas..

Roba de 1 a 6 cartas de la parte superior del mazo que elijas, de acuerdo con el número de la localización actual de tu Soñador en el Mundo de los Sueños.

Ahora debes elegir sabiamente **si te quedas con 1 carta o las descartas todas**, ya que, al final de la partida, cada Carta de Sueño incompleta te cuesta 5 puntos de Sueño. ¡Mide todos los riesgos! Si eliges una carta, colócala boca arriba junto a tu Paisaje de Ensueño. Descarta el resto debajo del mazo correspondiente.

Recuerda que robas tantas cartas como el número de la localización en la que se encuentra tu Soñador, así que si planeas completar una carta en este Ciclo, puede ser prudente terminar tu turno en un número de localización más alto.

Usar una Carta de Sueño

Cualquier fragmento (excepto el rojo, ver Reglas de Pesadilla en la página 15) puede ser puesto en una carta para activar su Poder.



Cada Carta de Sueño enumera un poder que puedes realizar en cualquier momento de tu turno. Puedes usarlo tan pronto como se adquiera la carta, y siempre que el icono del Poder esté visible.

Para usarlo, sólo tienes que **mover 1 fragmento de cualquier color (excepto el rojo, ver las reglas de Pesadilla en la página 15) de tus Manos al icono de Poder**. Este fragmento volverá a tus Manos al comienzo del siguiente Ciclo. Un Poder deja de estar disponible mientras haya un fragmento en su icono.

Nunca se te obliga a usar un Poder, por lo que puedes poner un fragmento en una carta sólo para guardarlo hasta el próximo Ciclo, para que no tenga que ser descartado.

Los Propósitos del Sueño

Estas metas comunes son la forma final de hacer sueños pacíficos. Compruébalos al final de la partida, y gana puntos de Sueño si tu Paisaje de Ensueño cumple con los requisitos. **Cada jugador elegible obtiene los puntos de Sueño, incluso si está empatado.** No olvides el enorme beneficio de un árbol: siempre cuenta como un fragmento adicional del mismo tipo que el fragmento en el que se apoya, duplicando así su valor.



Mayoría de fragmentos.



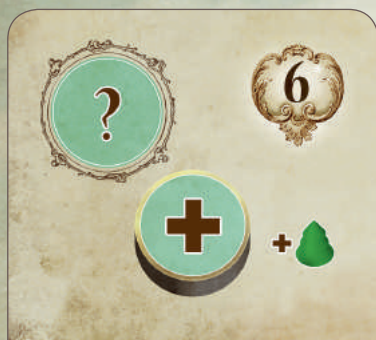
La mayoría de pilas se componen de sólo 2 fragmentos.



Los Paisajes de Ensueño más completos.



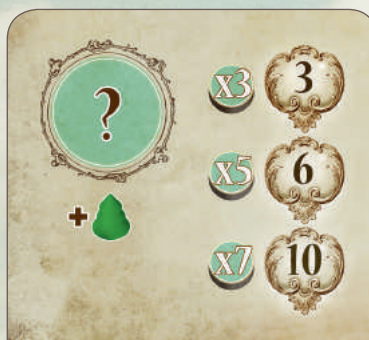
Tu Soñador está más lejos del espacio de entrada que otros.



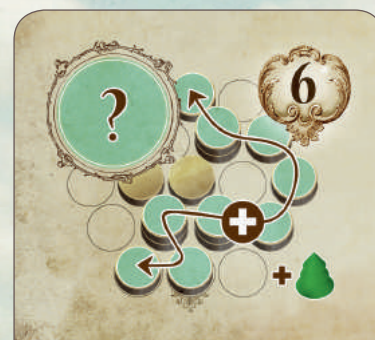
La mayoría de fragmentos de este color.



La mayoría de espacios con sólo un fragmento, y de este color.



Puntuación basada en el número de fragmentos de este color.



El camino más largo conectado con fragmentos de este color en la parte superior.

SÓLO PARA LAS REGLAS DE PESADILLA



Ni un sólo fragmenton de Pesadilla.



Los espacios menos vacíos. Los fragmentos rojos cuentan como espacios vacíos.



1 punto por cada fragmento de este color en cualquier grupo conectado adyacente a tu Soñador. Si tu Soñador ve estos fragmentos de una montaña (ver página 10), los puntos se duplican.

Los Poderes del Mundo de los Sueños

A lo largo de tu Viaje, descubrirás 6 lugares diferentes. No sólo están llenos de Paisajes de Ensueño, sino que también te proporcionan Poderes que pueden ser utilizados para robar cartas o fragmentos, o afectar al Mundo de los Sueños o a tu Paisaje de Ensueño.

Actívalos moviéndote al lugar correcto, o usando tus cartas. Blandirlas con inteligencia puede ser crucial para hacer sueños más dulces y lograr la victoria.

Usando un Poder desde una Localización

- Puedes usar un poder Poder de Localización en el Mundo de los Sueños durante tu fase de Viaje. Para ello, sólo tienes que estar presente con tu Soñador en la localización correcta y girar tu marcador de Iniciativa a su cara usada.

Usando el Poder desde una Carta de Sueño.

- Para usar el Poder que aparece en una Carta de Sueño, sólo tienes que poner un fragmento de tus manos sobre ella. Ten en cuenta que las Cartas de Sueños tienen el mismo poder especial tanto en la parte delantera como en la trasera, así que siempre puedes emplear el poder que se muestra en la carta superior de tu pila de cartas personales completadas.

Los Poderes que afectan al Mundo de los Sueños tienen un fondo azul en las Cartas de Sueños. Si juegas la fase de Creación en modo simultáneo, estos Poderes sólo pueden ser usados durante la fase de Viaje.

Archivos de Musa

Draw



Escoge 1 fragmento al azar de la bolsa y ponlo en tus

Manos, aunque ya tengas 2 de este color.



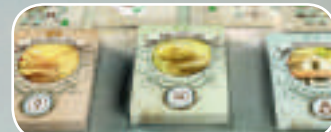
Recoger este fragmento azul de la bolsa, no fue una acción de recolección, así que puedes quedártelo aunque ya tengas 2 de este color.

Rey de los Sueños

Draw



Roba 6 cartas de 1 mazo de tu elección y quédate con 1, o descártalas todas, como se describe en la sección "Robando Cartas de Sueño" en la página 11.



Puedes robar tus cartas del mazo de tu elección, pero todas deben robarse del mismo mazo.

Recolectores de Sueños

Dreamworld



Escoge 2 fragmentos al azar de la bolsa. Elige uno o dos lugares para ponerlos, en el orden que elijas.



Una vez que se hayan sacado de la bolsa, puedes elegir poner estos 2 fragmentos en estos 2 lugares.

El Eterno Lago de Verano

Dreamworld



Elige cualquier localización y reordena todos sus fragmentos en el orden que elijas.



Como ya tienes 2 fragmentos verdes y necesitas uno azul, podría ser bueno reordenar esta localización

La Torre del Vagabundo

Dreamscape



Muévete hasta 2 fragmentos de tu "Paisaje de Ensueño" a tus Manos. Para cada movimiento, elige un fragmento que **no tenga nada encima** (otro fragmento, tu Soñador, un árbol...).



Puedes sacar el gris y el azul, o el gris y el verde. Todos los demás tienen algo encima.

El Golem de Relojería

Dreamscape



Usa hasta 3 movimientos en tu "Paisaje de Ensueño". Por cada movimiento, elige cualquier fragmento y muévelo a un espacio de distancia, aún adyacente o encima de un fragmento adyacente. **Cualquier elemento que esté encima del fragmento elegido siempre se mueve junto con él.**



Para tener el fragmento verde inferior en la parte superior, comienza moviendo tu fragmento gris (1) y luego el verde (2) en la parte superior. Luego puedes seguir moviendo el marrón con el árbol (3), o el otro marrón con tu Soñador encima.

Reglas de Pesadilla (Nivel Avanzado)

Una vez que te hayas familiarizado con las reglas básicas de Dreamscape, después de un par de partidas, o si quieres un desafío extra en tus sueños desde el principio, prueba estas reglas de Pesadilla.

Cuando se juega con estas reglas avanzadas, el Sr. Pesadilla viene a infestar tus sueños con sus fragmentos de pesadilla que siembra en las espacios especiales que unen las localizaciones entre sí.

Moverse de un lugar a otro será muy difícil ya que tendrás que lidiar con los fragmentos de Pesadilla colocados por el Sr. Pesadilla, cada uno de los cuales te costará 3 puntos de Sueño al final de la partida si no logras deshacerte de ellos.

Además, la presencia del Sr. Pesadilla en un lugar bloquea este Poder de Localización, para que puedas usarlo para crear obstáculos para otros jugadores.

Aquí encontrarás todos los cambios y adiciones debidos a la presencia del Sr. Pesadilla y sus fragmentos rojos. El resto de las reglas siguen siendo las mismas de siempre.

Las fases de cada ciclo cambian de la siguiente manera:

1) Emergencia.

2A) Viajar.

Una vez terminada la fase de Viajar, resuelve la fase de Pesadilla, antes de que el siguiente jugador realice la fase de Viajar, y así sucesivamente).

2B) Pesadilla.

(para mover al Sr. Pesadilla y sembrar sus fragmentos de pesadilla).

3) Creación.

Preparación.

- Duante la preparación, pon al Sr. Pesadilla en el icono de Poder de la localización del Rey de los Sueños (número 6). Es posible que hayas notado los **espacios especiales que unen las localizaciones**. Simbolizan la infestación del Mundo de los Sueños por las pesadillas.
- Pon 1 fragmento rojo en cada uno de los espacios de enlace de la localización 6 (a las localizaciones 3, y 5), y forma una reserva con todos los fragmentos restantes de Pesadilla).
- Gira tu tablero de Paisaje de Ensueño a su lado avanzado (con fragmentos rojos sobre las Manos).
- Finalmente, pon **3 fragmentos rojos de Pesadilla en la bolsa**.

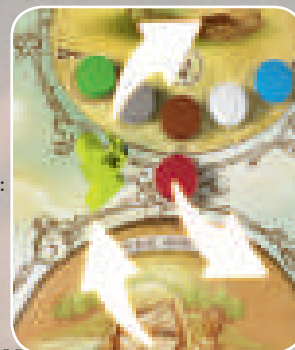


2A) Viajar.

Cada vez que cruces un espacio que une dos localizaciones que contienen un fragmento, **debes recogerlo y ponerlo en tus Manos**. No gastes un punto de acción para esta recolección.

En este punto, recuerda la regla esencial: no puedes recoger un fragmento si ya tienes 2 o más fragmentos de su color en tus Manos.

Por la tanto, es obligatorio recoger los fragmentos en enlaces especiales, a menos que ya tengas 2 (o más) fragmentos rojos en tus Manos. Si lo haces, simplemente ignora cualquier fragmento rojo adicional que se encuentre en tu camino.



Cuando pasas a través de un fragmento entre 2 lugares, lo recoges automáticamente, sin costo de puntos de acción.

2B) Pesadilla.

Coloca al Sr. Pesadilla en el icono de Poder de la localización donde tu Soñador terminó en tu fase de Viaje. Si terminaste tu fase de Viaje en el mismo lugar que el Sr. Pesadilla, este malvado personaje no se moverá...

Entonces, toma un fragmento rojo de la reserva y elige un **espacio especial vacío vinculado** a la localización para ponerlo. Si no hay ningún espacio vacío vinculado, no hagas nada.

Mientras se mueves de una localización a otra, un Soñador que pasa por una de estos espacios especiales debe tomar inmediatamente cualquier fragmento presente y ponerlo en sus Manos, sin gastar un punto de acción.

El Poder de una localización no puede usarse mientras el Sr. Pesadilla lo atormenta. Se puede usar de nuevo una vez que el Sr. Pesadilla abandone la localización.



By finishing your Travel on this location, you move Mr Nightmare to its Power icon. Now put a red shard on one of the free slots.

3) Creación.

- Un fragmento de Pesadilla no puede ponerse encima de nada. No se puede poner nada encima de un fragmento de Pesadilla excepto tu Soñador.
- Cada vez que tu Soñador pasa o se detiene sobre un fragmento de Pesadilla, pierdes 1 punto de Sueño.
- Al final de tu fase de Creación, todos los fragmentos de Pesadilla deben ser colocados en tu Paisaje de Ensueño. No puedes descartarlos, a menos que...

Descartar Fragmentos de Pesadilla



Puedes descartar 3 fragmentos de Pesadilla de tus Manos para elegir otro de la bolsa. Puedes mantenerlo, aunque ya tengas 2 o más del mismo color en tus Manos.

Usar un Poder de una Localización

Mientras el Sr. Pesadilla esté presente en una localización, ningún jugador puede usar el poder de esta localización.

Usar un Poder de un Paisaje de Ensueño

Nunca debes poner un fragmento de Pesadilla en una carta, ya sea para almacenarlo o usarlo en una carta de Poder.



Fragmentos de Pesadilla rojos

A veces tienes que enfrentarte a tus pesadillas. Y siempre es algo peligroso. Cuando tu Soñador pisa un fragmento de Pesadilla, pierdes 1 punto de Sueño.

Al final de la partida, cada fragmento de Pesadilla te cuesta 3 puntos de Sueño.

Lidiando con las Pesadillas

Por supuesto que será difícil no recoger los fragmentos de Pesadilla.

Como no pueden ser descartados a menos que tengas 3 de ellos, debes colocarlos en tu Paisaje de Ensueño al final de tu turno. Entonces bloquearán espacios potencialmente valiosos, y te costará 3 puntos de Sueño cada uno al final de la partida.

Alternativamente, si logras tener 3 fragmentos de Pesadilla en tus Manos, podrás deshacerte de ellos, y al mismo tiempo elegir otro fragmento de la bolsa.

Como coleccionarlos no te cuesta puntos de acción, acaban siendo muy interesantes para alguien que sabe cómo tratarlos.

Puntuación Final

- Revisa los Propósitos de Sueño, y gana Puntos de Sueño por cada uno.
- Cada carta de Sueño incompleta tiene una puntuación de -5 puntos de Sueño
- Cada fragmento de Pesadilla en tu Paisaje de Ensueño tiene una puntuación de -3 puntos de Sueño.

Si hay un empate, el jugador con menos fragmentos de Pesadilla en su "Paisaje de Ensueño" gana. Si el empate persiste, el jugador que haya completado la mayor cantidad de Cartas de Sueño gana la partida. En el improbable caso de un empate persistente, los jugadores comparten la victoria.



Créditos

A game by: David Ausloos

Game Design & Development: Pierre Steenebruggen

Artworks: David Ausloos

Art Direction: Pierre Steenebruggen

Graphic Design: David Ausloos, Pierre Steenebruggen & Benjamin Treilhou

Rules: Pierre Steenebruggen



David would like to thank Renée Verschraege, for the inspiration and spirit that helped to craft Dreamscape in its early stages.

Pierre warmly thanks each and every person that helped Dreamscape become a reality. In particular, many loving thoughts go to Audrey, Mado, Bob, & Luk.



1) Emergencia

- A) Pon los fragmentos en cada espacio correspondiente al número de jugadores.
- B) Mueve el Despertador una posición hacia delante.
- C) Vuelve a poner en las Manos cada fragmento en las Cartas de Sueño.
- D) Distribuye los marcadores de Iniciativa en función de los números de la localización.

2A) Viajar

Gasta hasta 4 puntos de acción para:

- Moverse de un lugar a otro lugar adyacente.
- Recoge 1 fragmento de la localización, empezando por el de más a la derecha. No puedes recoger más de 2 fragmentos del mismo color.

Sin gastar ningún punto de acción, puedes:

- Una vez por Ciclo, usar un Poder cuando estés en la localización correspondiente, y gira tu marcador de Iniciativa.
- Usa el Poder de la Carta de Sueño poniendo un fragmento en ella (también durante la creación).
- Muévete a un lugar adyacente del que tengas el fragmento de llave. o que no tenga ningún fragmento.

2B) Pesadilla *(sólo reglas de Pesadilla)*

Mueve al Sr. Pesadilla a la localización de tu Soñador, y pon 1 fragmento rojo en un espacio vacío vinculado a esta localización. Mientras el Sr. Pesadilla esté aquí, el Poder de la Localización no puede usarse.

3) Creación

Pon los fragmentos en tus Manos en tu Paisaje de Ensueño, siguiendo estas reglas:

- A) El primer fragmento que se coloca en un Paisaje de Ensueño debe ser colocado en el espacio de entrada (espacio central decorado en la parte inferior).
- B) Cualquier otro fragmento debe colocarse adyacente a un fragmento ya colocado, o encima de un fragmento que no tenga ya nada encima. Nunca puedes colocar nada debajo de ningún otro elemento (otro fragmento, tu Soñador, un árbol...).
- C) Libremente y cuando quieras, haz que tu Soñador entre en tu Paisaje de Ensueño encima de un fragmento colocado en el espacio de entrada.
- D) Si aún quedan fragmentos en tus Manos al final de la fase de Creación, deben ser descartados en la bolsa de Fragmentos de Sueño.

Puntuación Final

Después del Ciclo 6, toma los fragmentos de tus Manos y úsalos por última vez. No uses los Poderes, no robes cartas.

A continuación, sigue estos pasos para la Puntuación Final:

- Puntúa los Puntos de Sueño para los Propósitos de Sueño.
- Cada Carta de Sueño incompleta = -5 Puntos de Sueño.
- Cada Fragmento de Pesadilla = -3 Puntos de Sueño (*avanzado*).

El jugador con más puntos de Sueño gana la partida.

Rompe el empate con el menor número de fragmentos de Pesadilla (*avanzados*), y luego con el mayor número de Cartas de Sueño. Si el empate persiste, los jugadores comparten la victoria.