

SWEET DREAMS

“Stanotte ho sognato un barbiere con una banana in mano che prendeva le misure ad una paperella di gomma nel mio bagno... Ma come andava avanti? Non ricordo... probabilmente c'è lo zampino del Mangiasogni! Unisci le forze con i tuoi amici, gioca una carta e prova a ricordare tutta la sequenza del sogno per batterlo! Ma attenzione, questo ladro di sogni cercherà di trasformare il tuo Sweet Dream in un sogno decisamente più... movimentato!”

GIOCA SENZA LEGGERE IL REGOLAMENTO!



Guarda il video su  YouTube

www.youtube.com/RedGloveEdizioni

CONTENUTO

81 Carte Sogno divise in: Carte Azione, Personaggio, Oggetto e Luogo



28 Carte Azione



20 Carte Personaggio



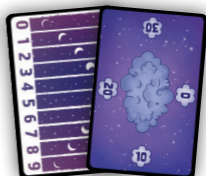
20 Carte Oggetto



13 Carte Luogo



17 Carte Mangiasogni



**6 Carte Segnapunti e
6 Carte Punteggio**



SCOPO DEL GIOCO

In Sweet Dreams ad ogni manche un giocatore interpreterà il Mangiasogni mentre gli altri saranno i Sognatori. I Sognatori uniranno le forze per creare insieme un sogno. Ciascuno al proprio turno ripeterà ad alta voce la sequenza del sogno cercando di non sbagliare e aggiungerà un nuovo elemento giocando una carta dalla propria mano. Al contrario il Mangiasogni, nel proprio turno, cercherà di far sbagliare i Sognatori giocando carte con malus e difficoltà. Quando uno dei Sognatori sbaglierà la sequenza, la manche terminerà e verrà calcolato sia il punteggio della sequenza realizzata dai Sognatori che quello del Mangiasogni. Lo scopo del gioco quindi è giocare il meglio possibile in entrambi i ruoli in modo da accumulare molti punti. Non appena tutti i giocatori avranno giocato una volta il ruolo di Mangiasogni, la partita terminerà e chi avrà ottenuto il punteggio maggiore sarà il vincitore.

PREPARAZIONE

1. Prendi le carte e dividile a seconda del retro in cinque mazzi: Mangiasogni, Azione, Personaggio, Luogo, Oggetto.
2. Mescola ciascun mazzo e posizionalo al centro del tavolo a disposizione di tutti i giocatori.
3. L'ultimo giocatore che ricorda di aver fatto un incubo giocherà per primo il ruolo di Mangiasogni (in alternativa si può scegliere casualmente) e posizionerà davanti a lui il mazzo Mangiasogni.
4. Ogni Sognatore comporrà la propria mano di 7 carte pescando 2 carte Azione, 2 carte Personaggio, 2 carte Oggetto e 1 carta Luogo.
5. Il Mangiasogni pescherà invece 7 carte dal suo mazzo.
6. Distribuisci a tutti una coppia di carte segnapunti.

Sei pronto a giocare!

COME SI GIOCA

Il gioco si svolge in manche. Si gioca un numero di manche pari al numero di giocatori. Ad ogni manche un giocatore interpreta il Mangiasogni e gli altri i Sognatori. Il primo a giocare è il Sognatore a sinistra del Mangiasogni e poi si procede in senso orario. La manche termina quando uno dei Sognatori sbaglia la sequenza del sogno, si contano i punti e si comincia una nuova manche. Vediamo come si svolge il turno:

TURNO DEL SOGNATORE

1. Durante il proprio turno ciascun Sognatore:
Se è il primo della manche esordisce con : “Ho sognato... (va bene anche frasi simili come “stanotte ho sognato” ecc) dopodichè gioca una carta dalla propria mano del tipo che preferisce e ad alta voce la aggiunge al sogno.



Se il sogno è stato già iniziato dai giocatori precedenti: il Sognatore di turno dovrà cercare di ricordarsi la precisa sequenza del sogno raccontandola ad alta voce e per ultimo giocherà una carta dalla propria mano del tipo che preferisce aggiungendola al racconto oralmente.



2. Dopo aver aggiunto oralmente la carta scelta dalla propria mano al racconto, come ultimo elemento del sogno, la mostra agli altri sognatori e la consegna al Mangiasogni, che la pone coperta in una fila di fronte a sé in ordine di giocata.
3. Pesca una carta dello stesso tipo di quella giocata, ricomponendo la propria mano di 7 carte e passa il turno al Sognatore successivo.

Esempio: Il 1° Turno gioca il Sognatore Federico: “Ho sognato... (gioca la carta cavallo)... un cavallo...”.

Il 2° Turno gioca il Sognatore Simona: “Ho sognato un cavallo... con un cappello (gioca la carta cappello)...”.

Il 3° Turno gioca il Sognatore Emma: “Ho sognato un cavallo con un cappello che pilotava un aereo (gioca la carta pilotare un aereo)...”.



Attenzione: neanche il Mangiasogni potrà guardare le carte della sequenza e dovrà ricordare la sequenza come i sognatori.

TURNO DEL MANGIASOGNI

Durante il proprio turno il Mangiasogni:

1. Sceglie una carta dalla sua mano e la mostra agli altri giocatori leggendola ad alta voce, da quel momento il sogno subirà gli effetti scritti sulla carta. Le carte del Mangiasogni si dividono in:
 - Carte che hanno effetto solo su un Luogo/Personaggio/Oggetto/Azione, quando il Mangiasogni gioca una carta di questo tipo la pone coperta nella fila di carte davanti a sè che compongono la sequenza del sogno di quella manche, sopra la carta che ha intenzione di modificare (senza rivelare la carta sogno in questione). **Attenzione:** *il Mangiasogni e i Sognatori dovranno quindi ricordare qual'era la carta del sogno appena modificata.*
 - Carte che hanno effetto su ogni carta di un tipo (Oggetto, Personaggio, Azione ecc) che vanno poste coperte all'inizio alla sequenza.
 - Carte che hanno effetto sulla sequenza stessa che vanno poste coperte all'inizio della sequenza.
2. Il Mangiasogni pesca una nuova carta così da avere sempre 7 carte nella sua mano. Il turno prosegue con il Sognatore che dovrà continuare aggiungendo carte allo stesso sogno.



Esempio: *Il Mangiasogni Maddalena gioca la carta Onomatopea e la posiziona sopra la carta del cavallo, giocato prima. Da questo momento tutti i giocatori al posto di dire "Cavallo" dovranno fare il suo verso.*

HO SOGNATO UN
 CON UN **CAPPELLO** CHE
 PILOTAVA UN AEREO...

Sognatore
Emma



Mangiasogni
Maddalena

Dettaglio di alcune carte Mangiasogni

Presentiamo solo le carte Mangiasogni che hanno bisogno di una spiegazione aggiuntiva rispetto al testo riportato sulla carta.



Oblio

Rimuovi una carta dalla sequenza del sogno e ponila sotto la sequenza: la carta rimossa non va mostrata, conta comunque come punteggio per i giocatori, se la carta aveva già una carta mangiasogni sopra, questa va rimossa con la stessa.



Caos

Inverti l'ordine di tutta la sequenza del sogno: la nuova carta va aggiunta sempre alla fine della sequenza, è possibile che il nuovo sogno venga raccontato in maniera diversa perché cambiando l'ordine delle carte potrà cambiare anche il senso della storia purché sia raccontata nella giusta sequenza!

FINE DELLA MANCHE E PUNTEGGIO

In qualsiasi momento della manche il Mangiasogni può svegliare i Sognatori se si accorge che durante il racconto il Sognatore di turno ha commesso un errore nel ricordare la sequenza. Quindi, rivela in ordine tutte le carte che custodisce e se:

- La sequenza è corretta il Sognatore non ha sbagliato, la manche finisce. Il Mangiasogni fa zero punti e tutti i sognatori fanno tanti punti quante sono le carte Sogno nella sequenza.
- La sequenza è sbagliata, la manche di gioco finisce. Il Sognatore che ha sbagliato farà zero punti, gli altri sognatori fanno tanti punti quante sono le carte sogno nella sequenza. Se il Sognatore ha sbagliato a causa di una carta giocata dal Mangiasogni quest'ultimo totalizza cinque punti.

Attenzione: *il Mangiasogni è l'unico che può dire se la sequenza è sbagliata e se i giocatori hanno associato correttamente l'effetto di una sua carta in gioco (ovviamente può sbagliare). Il Mangiasogni però può non accorgersi dell'errore di uno dei giocatori, in quel caso il sogno prosegue normalmente. Solo il Mangiasogni può interrompere il gioco per controllare la sequenza in caso pensi ci sia un errore.*

Ogni giocatore segna i punti realizzati nel proprio Segnapunti (in alternativa se sono a portata di mano i giocatori possono anche usare un foglio e una penna). Ecco come si usa il segnapunti:



Ad inizio partita la carta punteggiato viene posizionata sulla carta segnapunti con il numero 0 rivolto verso l'alto. Ogni volta che si faranno punti si farà scivolare la carta punteggiato muovendosi da 0 a 9.



Raggiunti i 10 punti si ruoterà la carta sul numero 10 e si ricomincerà il conteggio. Se si superano i 30 punti si utilizza la carta dall'altro verso e si continua a contare.

Infine il primo Sognatore alla sinistra del Mangiasogni diventa il nuovo Mangiasogni e inizia una nuova Manche.

FINE DEL GIOCO

La partita continua, fino a quando tutti i giocatori avranno giocato una volta il ruolo di Mangiasogni dopo si provvederà al conteggio dei punti di ciascuno e il giocatore con il numero maggiore di punti sarà il vincitore!

REGOLE PER RACCONTARE LA SEQUENZA DEL SOGNO

Il sogno va raccontato unendo i vari elementi delle carte come in una normale storia, utilizzando con articoli, congiunzioni, avverbi ecc non si ci può limitare ad un elenco di parole.

Le parole in verde non fanno parte della sequenza ma servono a rendere il racconto più fluido e raccontarlo meglio.

**STANOTTE HO
SOGNATO UN BARBIERE
CON UNA BANANA CHE
PRENDEVA LE MISURE
AD UNA PAPERELLA
NEL MIO BAGNO...**

**Sognatore
Federico**



Le parole in rosso sono sbagliate perché sono elementi veri e propri come lavorare, casa ecc che non sono presenti nella sequenza. In ogni caso, il giocatore successivo deve ricordare con esattezza SOLO le parole della sequenza, se farà errori riguardo la composizione romanzata del sogno non è considerato errore.

STANOTTE HO SOGNATO
IL BARBIERE CHE LAVORA
SOTTO CASA MIA CON UNA
BANANA CHE PRENDEVA LE
MISURE AD UNA PAPERELLA
NEL MIO BAGNO...

Sognatore
Simona

Anche se leggermente diversa la narrazione è corretta perché gli elementi della sequenza sono stati detti tutti nel giusto ordine ed è stato aggiunto un nuovo elemento.

HO SOGNATO UN BARBIERE
CON UNA BANANA CHE
PRENDEVA LE MISURE AD
UNA PAPERELLA NEL BAGNO
MENTRE UN PINGUINO...

Sognatore
Emma

Il Mangiasogni potrà quindi intervenire solo se il Sognatore sbaglia la sequenza ma non se la racconta in maniera leggermente diversa. Inoltre le carte Mangiasogni hanno effetto solo sulle carte Luogo/Personaggio/Oggetto/Azione, e non su parole che sono state aggiunte dai giocatori per rendere il racconto più fluido.

GIOCO AVANZATO: LA MEMORIA DEL MANGIASOGNI

Il Mangiasogni non può guardare le carte della sequenza e sveglia i Sognatori se **pensa** ci sia stato un errore. Se l'errore è stato fatto per davvero, si applicano le regole del Gioco base, ma il Mangiasogni guadagna sempre 5 punti, 10 punti se i giocatori hanno sbagliato per una carta giocata da lui. Nel caso in cui l'errore non ci sia stato e il Mangiasogni ha sbagliato, tutti i Sognatori realizzano 12 punti e il Mangiasogni 0 punti.

VERSIONE COOPERATIVA (fino a 13 giocatori)

In questa versione del gioco, coopererete tutti insieme alla realizzazione del sogno più lungo possibile. Non ci sarà un giocatore Mangiasogni: le carte del Mangiasogni verranno gestite direttamente dal gioco.

Rimuovete le carte segnapunto, non serviranno in questa versione del gioco.

Se giocate fino a 6 giocatori, prendete il mazzo Mangiasogni, mescolatelo e consegnatelo ad uno dei giocatori: il giocatore dopo di lui in senso orario sarà il primo giocatore.

Se giocate da 7 giocatori in su, prendete il mazzo Mangiasogni, dividetelo in due mazzi e consegnate un mazzo a due giocatori seduti all'opposto al tavolo. Un giocatore subito dopo a uno dei due giocatori in senso orario sarà il primo giocatore.

Non ci sarà un Mangiasogni: tutti i giocatori saranno Sognatori.

A turno, ogni Sognatore aggiungerà una carta alla sequenza del sogno e dovrà ricordarla come di consueto, non appena il turno arriva ad uno dei Sognatori con il mazzo Mangiasogni, quel giocatore scoprirà una carta Mangiasogni e la disporrà sulla sequenza, se possibile, altrimenti la metterà in fondo al mazzo (quel turno non verrà giocata alcuna carta).

Dopodiché quel Sognatore giocherà una carta e allungherà il sogno come di consueto, ripetendo tutto il sogno con la modifica appena inserita inclusa.

Appena un Sognatore sbaglia la sequenza, il turno di gioco finisce. Ogni carta sogno giocata vale 1 punto. Provate a battere il vostro record!

VERSIONE AD ELIMINAZIONE (fino a 8 giocatori)

In questa versione del gioco, ogni giocatore che sbaglia uscirà dal gioco finché non rimarrà un solo Sognatore: quel Sognatore sarà il vincitore. Rimuovete le carte segnapunto, non serviranno in questa versione del gioco.

Il gioco inizia senza Mangiasogni.

I Sognatori aggiungono le carte alla sequenza del sogno ripetendo il sogno ogni volta. Quando un Sognatore è convinto che un altro Sognatore ha sbagliato, dichiara l'errore e si controlla: se ha ragione, l'altro giocatore diventa il primo Mangiasogni, altrimenti lui stesso diventa il primo Mangiasogni.

La sequenza rimane invariata, viene rimessa a faccia in giù e si procede con il Sognatore successivo, senza creare un nuovo sogno.

Il giocatore che è diventato Mangiasogni, ripone le carte Sogno e pesca una mano di 2 carte Mangiasogni. D'ora in avanti gioca come un Mangiasogni.

Ogni nuovo Sognatore che sbaglia, diventa anche lui un Mangiasogni. L'ultimo Sognatore che rimane in gioco è il vincitore.

Attenzione: potrebbe succedere che le carte Mangiasogni finiscano. In quel caso, i Mangiasogni giocano le loro carte fino ad



esaurimento. Se i Mangiasogni finiscono tutte le loro carte, i Sognatori ancora in gioco condividono la vittoria.

VERSIONE SFIDA (per due giocatori)

In questa variante due Mangiasogni si sfideranno in una guerra all'ultimo sogno. Ogni giocatore pesca 2 carte Personaggio, 2 carte oggetto, 2 carte azione, 1 carta luogo e aggiungerà alla sua mano anche 2 carte Mangiasogni.

In questa versione, ogni giocatore ha il suo personale sogno.

A turno ogni giocatore può scegliere se aggiungere due carte al proprio sogno oppure se aggiungere una carta al proprio sogno e giocare una carta Mangiasogni sulla sequenza del suo avversario.

A fine turno, le carte giocate devono essere rimpiazzate nella propria mano da carte dello stesso tipo pescando dai mazzi al centro.

Il gioco continua finché un giocatore non pensa che l'avversario abbia commesso un errore, in quel caso lo dichiara ad alta voce.

Se la sequenza risulta essere corretta, il giocatore che è stato interrotto ottiene un punto per ogni carta sogno della propria sequenza **più** un punto per ogni carta Mangiasogni giocata dall'avversario.

Se la sequenza è sbagliata, il giocatore che è stato interrotto ottiene un punto per ogni carta sogno della propria sequenza **meno** un punto per ogni carta Mangiasogni giocata dall'avversario.

Il giocatore che ha interrotto ottiene un punto per ogni carta sogno nella sua sequenza (le carte del Mangiasogni sulla propria sequenza valgono zero punti).

Si giocano minimo due manche (anche di più, basta che vi accordiate prima). Al termine delle manche, il giocatore con più punti è il vincitore.



Una produzione Red Glove Edizioni

Red Glove è un marchio NRG SRL

Via E. Filiberto 2 20149 Milano (MI) Italia

Game Design: Roberta Marchetta e Giovanni Spadaro

Illustrazioni: Ferdinando Batistini

Impaginazione: Emma Castellan

Produzione: Federico Dumas

Revisione: Simona Lombardo

Gli autori desiderano ringraziare Gabriele e Francesco per il prezioso aiuto, gli amici del playtest ma soprattutto la nostra Clementina.

Attenzione: Dopo anni di ricerca sulla natura dei sogni, tutto lo staff Red Glove consiglia di non mangiare peperoni o altri alimenti pesanti prima di andare a dormire: potreste sognare sogni più sconfusi di quelli di Sweet Dreams.