DREAM CATCHER

Objetivo del juego

¡Sé el primer jugador en llenar tu tablero con 12 fichas de *Sueño*!

Para ello, cuando sea tu turno, debes elegir un Peluche que cubra por completo la Pesadilla que hay en el centro de la mesa. ¡De esta manera recibirás fichas y crearás plácidos sueños!

Cada peluche tiene su historia

¡Las pesadillas no son nada divertidas! ¡Por suerte, tienes tu peluche con que el transformar los malos sueños en bonitos cuentos!

Contenido y preparación

- ***4 tableros confortables*** que se colocan delante de cada jugador.
- ***54 fichas de Sueño*** que se meten dentro de la bolsa-almohada.
- ***1 bolsa-almohada*** que se deja delante del primer jugador (el más joven).
- ***8 piezas redondas de Peluche*** que se ponen alrededor del centro de la mesa.
- ***30 cartas de Pesadilla*** (¡pero no dan miedo!) - estas cartas se barajan y se colocan formando un mazo boca abajo en algún sitio al alcance de todos. Se le da la vuelta a la primera carta del mazo y se pone en el centro del círculo formado por los Peluches para que todos puedan verla.

¡Ya puede empezar la partida!

Ejemplo de preparación para una partida de 4 jugadores.

- **2 a 4 jugadores**
- **Edad 4+**
- **Sueño de 15 minutos**

¡VACANAUTA, NUESTRA MASCOTA ESPACIAL!

Vacanauta te acompañará en la lectura de este librito. ¡Te dará unos cuantos consejos e instrucciones para que puedas disfrutar al máximo de este juego!

Ronda de juego

1. Después de colocar la primera carta de *Pesadilla* en el centro de la mesa, cada jugador, cuando sea su turno, elige un ***Peluche*** que, según su opinión, **cubrirá por completo la carta de *Pesadilla*.**

Cuando el primer jugador elija su Peluche, lo dejará encima de su tablero. El siguiente jugador (en sentido horario) hará lo mismo al elegir su *Peluche*, y así sucesivamente. Cuando todos los jugadores hayan elegido sus Peluches, pasarán a la siguiente fase.

¡INSTRUCCIONES DE VACANAUTA!

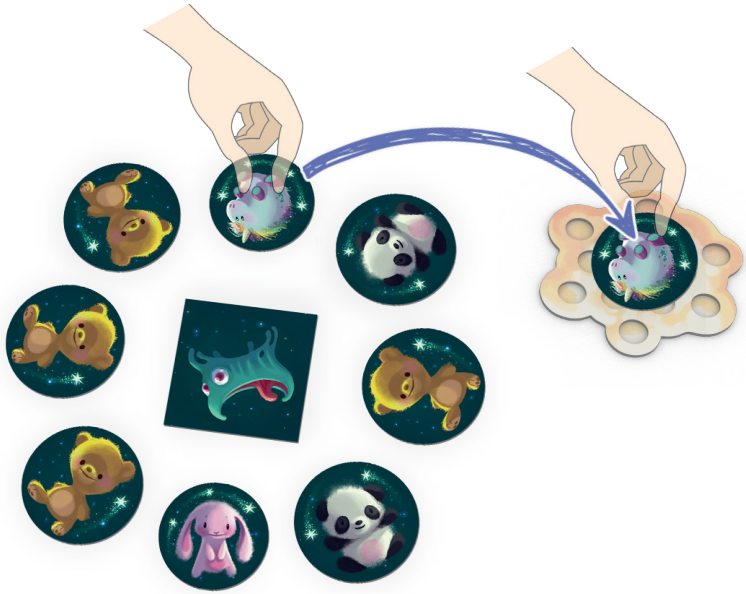
Importante: Durante esta fase, los jugadores deben colocar sus Peluches directamente encima de su tablero, y no sobre la carta de Pesadilla.

2. **Cada jugador**, por el orden de la ronda y empezando por el primer jugador, **coloca el *Peluche* que ha elegido sobre la carta de *Pesadilla***. A los jugadores les está permitido mover su Peluche hasta dejarlo en la posición que les parezca que tapa mejor la Pesadilla.

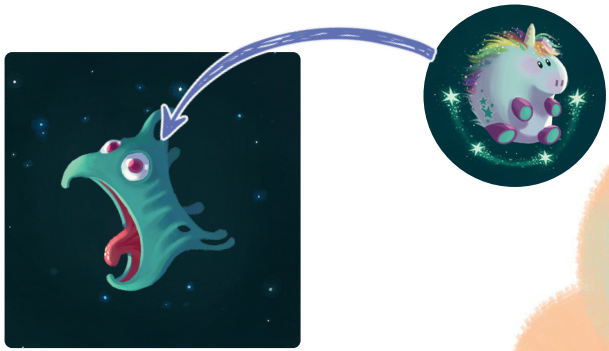
Hay dos resultados posibles:

✗ o ✓

1 *Elige tu Peluche.*



2 *Comprueba si cubre por completo la Pesadilla.*



Si el *Peluche* **no cubre por completo la Pesadilla**, el jugador no recibe ninguna ficha de *Sueño* porque la Pesadilla ha sido más fuerte que él. Al menos, en esta ocasión...

¡Si el Peluche **cubre por completo la Pesadilla**, esta última desaparece y se convierte en un sueño placentero!

¡Has vencido a la Pesadilla!

A continuación, el jugador saca tantas fichas de *Sueño* de la bolsa-almohada como el número de estrellas que hay en el Peluche elegido. ¡Cuanto más pequeño sea el Peluche, más fichas de *Sueño* podrá obtener el jugador!

Las fichas obtenidas de esta manera se dejan encima de los espacios disponibles en el tablero del jugador.

¡CONSEJO DE VACANAUTA!
Después de sacar la(s) ficha(s) de *Sueño*, cada jugador puede contar a los demás cómo es su sueño basándose en las ilustraciones de las fichas.

3. En cuanto la fase **2** se haya completado, la carta de *Pesadilla* se descarta en la caja del juego y los *Peluches* vuelven a colocarse formando un círculo.

El jugador a la izquierda del primer jugador le da la vuelta a una nueva carta de *Pesadilla* para empezar una nueva ronda de juego. Dicho jugador se convierte en el primer jugador para esta nueva ronda y pondrá la bolsa-almohada delante de todos.

¿Te parece ver algunas partes de la Pesadilla? ¡Bueno, ya lo harás mejor la próxima vez!

Vacanauta elige el Peluche del conejo, que cubre por completo la Pesadilla. ¡La ha vencido!

El Peluche del conejo tiene **3** *estrellas, por lo que Vacanauta saca* **3** *fichas de Sueño de la bolsa-almohada y las deja en los espacios disponibles de su tablero.*

Final de la partida

¡Al final de la fase **2**, **si uno o más jugadores han llenado todo su tablero con las fichas de *Sueño*, ganan la partida!**

Si así se desea, los empates entre los ganadores pueden resolverse según la cantidad total de fichas de *Sueño* obtenidas (que puede superar el número de espacios disponibles en el tablero).

Variante cooperativa «¡Que durmáis bien, niños!»

A partir de 3 años: Esta variante se puede jugar en solitario o de forma **cooperativa** con otros jugadores.

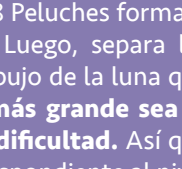
Para esta variante, coloca los 8 Peluches formando un círculo (ver ejemplo). Luego, separa las cartas de *Pesadilla* según el dibujo de la luna que tienen en su dorso. **Cuanto más grande sea la luna, mayor será el nivel de dificultad.** Así que escoge el mazo de cartas correspondiente al nivel de dificultad con el que quieres jugar. Las otras cartas y el resto del contenido (tableros, fichas de *Sueño* y la bolsa-almohada) no se utilizarán para esta partida.

El primer jugador (el más joven) le da la vuelta a una carta de *Pesadilla* y la deja en el centro del círculo formado por los *Peluches*. Ese jugador debe a continuación elegir un Peluche que pueda cubrir por completo la Pesadilla. Para ello, cada jugador señalará por orden uno de los Peluches como su propuesta para los demás jugadores. Entre todos ellos deberán acordar cuál es el más adecuado. Una vez elegido, el primer jugador colocará ese Peluche encima de la carta de *Pesadilla*.

- Si el Peluche **cubre por completo la carta de *Pesadilla***, será vencida. El *Peluche* y la carta de *Pesadilla* se dejan aparte, y la partida continúa. El siguiente jugador, en sentido horario, le da la vuelta a una nueva carta de *Pesadilla*.

- ¡Por otra parte, si el *Peluche* **no cubre por completo la carta de *Pesadilla***, la partida se pierde de inmediato!

¡Si al final de la octava ronda todas las Pesadillas han sido vencidas, los jugadores ganan la partida!



¡Superfácil! ¡Facilito! ¡Menos fácil! ¡Difícil!

Variante «Noche inquieta»

A partir de 6 años: Esta variante se juega de forma muy parecida a la versión básica, con una excepción: tan pronto como el primer jugador revela una carta de *Pesadilla*, **todos los jugadores deben tomar un *Peluche* lo más rápido que puedan** y colocarla en su tablero. Cuando todos los jugadores hayan elegido su Peluche, continuarán (con la fase **2**) tal como harían en una partida normal.

¡VACANAUTA OS DA LAS GRACIAS!

¡Vacanauta quiere dar las gracias a todos los terrícolas que participaron en las pruebas de este juego! ¡Muchas gracias!

© 2020 JD Éditions / Space Cow. Todos los derechos reservados.
Averiguad más cosas sobre Space Cow en: