

GUÍA DEL SOÑADOR



... ..



The logo for DreamQuest, featuring the word "DREAM" in a blue, stylized font, followed by a circular emblem containing a golden dreamcatcher, and the word "QUEST" in a blue, stylized font.

DREAMQUEST



2 jugadores



2x30 min



A partir
de 6 años

DreamQuest es un juego de aventuras cooperativo para dos jugadores protagonizado por 2 personajes: 1 Soñador y 1 Guardián.

DreamQuest te sumerge en dos experiencias:

En primer lugar, está el juego en sí, en el que tendréis que completar varias gestas para triunfar en la aventura. En segundo lugar, está la edición personalizada de vuestra aventura, en forma de libro ilustrado, que os proporcionará la oportunidad de inmortalizar y revivir vuestra historia.

Para que la aventura tenga éxito, debéis completar varias gestas antes de que el Soñador despierte. Si esto ocurre, la aventura termina al instante, y tendréis que volver a iniciarla desde el principio, aunque los personajes serán recompensados en cualquier caso. Al final de cada partida, ya tengáis éxito o no, los personajes obtienen experiencia y se hacen más poderosos.

CONTENIDO

- 2 libros de Aventura
- 1 guía del Soñador (incluye 1 hoja de pegatinas)
- 2 tableros de personaje
- 2 dados
- 16 cartas de Tesoro
- 7 cartas de Gesta
- 3 contadores de Escudo
- 3 contadores de Pesadilla
- 5 contadores de Desafío
- 2 indicadores de Puntos de Sueño



PREPARACIÓN DEL JUEGO

Los jugadores empiezan rellenando los espacios en blanco de la última página de esta guía y colocando la pegatina correspondiente sobre su personaje. Ambos jugadores comienzan la aventura con el nivel de **Aventurero** ★



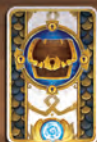
- 1 Cada jugador toma su tablero de personaje y su dado. El más joven elige uno de los Soñadores y el más mayor elige uno de los Guardianes.
- 2 Cada jugador coloca un indicador de puntos de Sueño, o PS, sobre su tablero, de modo que muestre el «7». Este número indica la cantidad de PS con la que empieza la aventura.
- 3 Coloca los 3 contadores de *Escudo* sobre el tablero del Guardián.
- 4 Coloca los 3 contadores de *Pesadilla* sobre el tablero del Soñador.
- 5 Baraja las cartas de *Tesoro* y forma con ellas un mazo, dejando las cartas boca abajo.
- 6 Deja los demás contadores y las cartas de *Gesta* al alcance de la mano.
- 7 Se abre el libro de *Aventura 1* y el jugador con la mejor voz empieza a leerlo en alto.



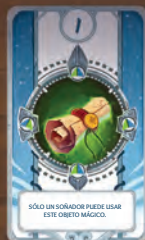
Para mantener la sorpresa, no mires las cartas de *Gesta* hasta que se indique que debes hacerlo.



Pila de descarte



Tablero del Soñador



Tablero del Guardián

DESARROLLO DEL JUEGO

El objetivo del juego es terminar con éxito la *Aventura* completando los desafíos que se revelan en cada nuevo *Capítulo*.

Tras unas cuantas páginas de introducción, llegaréis al *Capítulo 1*. El pendón de la esquina superior derecha señala el número de *Capítulo*.



Cuando se llega a un nuevo *Capítulo*, se lee en alto el texto de ambientación, y después se siguen las instrucciones que indican cómo avanzar en la historia. Puede que se pida tomar una decisión, como elegir qué camino seguís o a qué amenaza preferís no enfrentaros.

Cuando se termina un *Capítulo* se pasa a uno nuevo, tal como se indica en el texto.

Pasa a 30



RESOLVER PRUEBAS

Empieza colocando frente a ti los contadores de *Desafío* que correspondan a la prueba.



1 Cada jugador tira su dado.

2 Se resuelve la tirada:



Fallo: Pasa al punto 3



Éxito: Retira 1 contador de *Desafío* por cada símbolo que coincida con los que muestran los dados.

Ejemplo: Si se obtiene 1 Espada en la tirada, se retira 1 contador de Desafío de Espada.



Especial: Aplica el resultado que muestre tu tablero de personaje.

Ejemplo: Si se obtiene 1 resultado Especial en la tirada, se retiran 2 contadores de Desafío de Espada, ya que el tablero de ese personaje muestra 2 de estos símbolos



Se gana un nuevo símbolo tras cada aventura (ver página 7).

3 Este punto se resuelve **sólo si aún no se han retirado todos los contadores de Desafío**.



Si se obtuvo algún Escudo en la tirada, estáis protegidos y no perdéis ningún punto de Sueño.



Si no se obtuvo ningún Escudo en la tirada, perdéis un número de puntos de Sueño igual a la potencia de la prueba.



Estos pasos se repiten hasta que todos los contadores de *Desafío* han sido retirados. Una vez que se ha superado con éxito la prueba, se lee lo que sucede a continuación y se sigue con la aventura.

PODERES DE LOS PERSONAJES

El poder del Guardián



Durante una prueba, el Guardián puede descartar 1 contador de *Escudo* de su tablero de personaje para proteger al Soñador, si este no obtuvo ningún Escudo en su tirada.



El poder del Soñador



En cualquier momento, el Soñador puede retirar 1 contador de *Pesadilla* de su tablero de personaje para darle al Guardián tantos puntos de Sueño como se indique bajo el contador (empieza retirando los contadores superiores).



PUNTOS DE SUEÑO

¿Qué sucede cuando se pierden todos los puntos de Sueño?

El Guardián



Cuando el Guardián pierde todos sus puntos de Sueño, se transforma en un joven lince, lo que significa que:

- Ya no puede usar sus contadores de *Escudo*.
- Ya no puede participar en las pruebas ni usar el poder de las cartas de *Tesoro*.
- Puede descartar una o más cartas de *Tesoro* para recuperar tantos puntos de Sueño como cartas haya descartado.

El Soñador



Cuando el Soñador pierde todos sus puntos de Sueño:

- Retira 1 contador de *Pesadilla* de su tablero de personaje y recupera todos sus puntos de Sueño (empieza retirando los contadores superiores).
- Si el Soñador retira el tercer contador de *Pesadilla* (el contador inferior), se despierta y la partida termina. Lee la sección «Fin del juego», en la página 6.

Cómo recuperar puntos de Sueño



- Descarta una o más cartas de *Tesoro* para recuperar puntos de Sueño o proporcionarle puntos de Sueño al otro personaje (ver página 6).
- Usa el poder de una carta de *Tesoro*.
- Usa el poder del Soñador para proporcionarle puntos de Sueño al Guardián (ver más arriba).

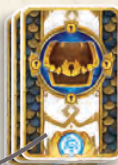
CARTAS DE TESORO

Durante vuestras aventuras encontraréis cartas de *Tesoro* que os ayudarán a completar la Aventura.

¿Cuándo se roban cartas de *Tesoro*?



Cuando veas este icono, lee el texto y sigue sus instrucciones.



Coloca tus cartas de *Tesoro* a la derecha de tu tablero de personaje.

- Después de usar el poder de una carta de *Tesoro*, debes descartarla.
- No hay límite al número de cartas de *Tesoro* que pueden tener los jugadores.
- Un jugador sólo puede usar el poder de las cartas de *Tesoro* que posea su personaje.
- Los jugadores pueden intercambiar entre sí sus cartas antes de que empiece un nuevo Capítulo.

- En cualquier momento, un jugador puede descartarse de una o más cartas de *Tesoro* para recuperar tantos puntos de Sueño como el número de cartas descartadas.



FIN DEL JUEGO

Al final de cada partida, tanto si habéis alcanzado la *Victoria* como si habéis sufrido una *Derrota*, vuestros Héroes ganan experiencia y se hacen más fuertes.

VICTORIA: Habéis llegado al final de la aventura sin que el Soñador despierte. ¡Buen trabajo!

- No olvidéis colocar las pegatinas de *Aventura 1* y *Aventura 2* en el libro de *Aventura 1*.
- Tras adquirir experiencia, emprended una nueva aventura y enfrentaos a amenazas aún más aterradoras.
- Leed la sección «*Cread vuestra leyenda*» (ver página 7).

DERROTA: Os despertáis y sentís que no habéis conseguido terminar vuestra aventura con éxito.

- Tomad fuerzas y volved a sumergiros en la aventura, leyendo la sección «*Cread vuestra leyenda*» (ver página 7).
- Empezad una nueva partida con la preparación inicial.

CONSERVAD VUESTRA HISTORIA

Durante la aventura, tenéis la opción de guardar vuestro progreso, creando un libro personalizado. Para hacerlo, tenéis que anotar los *Capítulos* por los que vais pasando en una hoja de papel.



Cada vez que lleguéis a una página con un pendón rojo, *anotad su número de Capítulo*.



Al final de vuestra aventura, id a nuestra página web, www.elixeer.co, pulsad en la pestaña «CUSTOMISE» e introducid los números que anotasteis para recibir un PDF.

CREAD VUESTRA LEYENDA

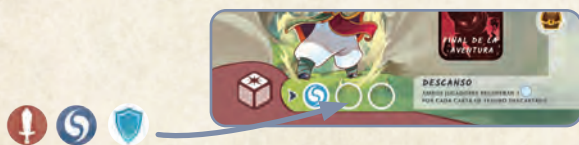
Las aventuras que vais a vivir os permitirán descubrir la *Tierra de los Sueños* y crecer desde ser simples *Aventureros* hasta convertirlos en *Leyendas*. Para que no olvidéis nada, podéis ir anotando vuestro progreso en la última página de esta guía, en la sección «*Soy Leyenda*».

Progreso

Al final de cada partida (ya haya terminado en Victoria o Derrota), elegid cuál de los dos personajes gana la experiencia y colocad una pegatina sobre el correspondiente espacio de su apartado de progreso, en la última página de esta guía, empezando por *Héroe* ★★.

Personalización

Cuando un personaje sube de nivel (*Aventurero* > *Héroe* > *Leyenda*) elige una nueva pegatina de símbolo y la coloca en su tablero (no se necesita más de 1 Escudo).



Trofeos

En la *Tierra de los Sueños* os enfrentaréis a poderosas criaturas conocidas como *Pesadillas*. Cuando os encontréis con alguna *Pesadilla* especialmente peligrosa y consigáis derrotarla, coged su pegatina de trofeo y colocadla en el correspondiente espacio de la sección «*Cazador de Pesadillas*» de la última página de esta guía.



SOY LEYENDA

Nombre

Apellido

Fecha de mi primera aventura

Nombre de mi Guardián

PROGRESO DE LOS PERSONAJES

Antes de empezar su primera partida, cada jugador coloca aquí la pegatina de *Aventurero* ★ con la imagen de su personaje.

Soñador



Aventurero



Aventurero



Guardián



Aventurero



Aventurero



CAZADOR DE PESADILLAS

Pega aquí el trofeo correspondiente a la *Pesadilla* que habéis derrotado.

