



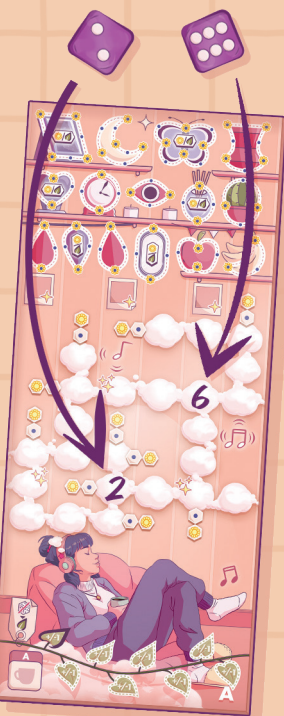
# LISTA DE TAREAS

¡Hora de relajarse!

- ✓ Regar las plantas
- ✓ Decorar las estanterías
- ✓ Mirar las estrellas
- ✓ ¡No olvidarme de soñar!

## CONTENIDO

- 5 tableros plegables con los que relajarte
- 5 rotuladores borrables para escribir, tachar y colorear
- 5 gamuzas para borrar todos tus errores
- 2 dados para dejarte llevar
- 1 reglamento para no olvidarte de nada



## OBJETIVO DEL JUEGO

Dibuja tantos objetos de las estanterías como puedas para obtener puntos y ganar la partida.

Para hacerlo, rellena tu cuadrícula de nubes simultáneamente con el resto de participantes anotando los números indicados por los dados, mientras intentas asegurarte en todo momento de que cada fila de nubes (ya sea horizontal o vertical) contenga solo números diferentes.

Dibuja objetos por cada fila que completes correctamente.

## ANTES DE JUGAR

- ✓ Elige un lugar tranquilo
- ✓ Prepárate una bebida calentita
- ✓ Pon un poco de música (mira la parte de abajo de la caja)
- ✓ Juega en solitario o en la mejor compañía

## PREPARACIÓN

- Cada participante toma 1 tablero, 1 rotulador y 1 gamuza. Dejad los 2 dados en el centro de la mesa.
- Doblad o desdoblad los tableros hasta conseguir la combinación con la que queráis jugar (ver Menú). Eso sí, todos tenéis que jugar con la misma combinación.

## Números iniciales

Antes de empezar, un participante tira los 2 dados. Después, todos escribís simultáneamente los 2 números que han salido en 2 nubes vacías cualesquiera de vuestra cuadrícula. Estos serán los números iniciales.

**Consejo:** os recomendamos elegir 2 nubes que estén lejos la una de la otra.



## MENÚ

En Daydream, cada combinación de tablero presenta una nueva cuadrícula con sus propias reglas específicas.

## NIVEL FÁCIL

Para iniciarse poco a poco



## NIVEL INTERMEDIO

Para enfrentarse a un reto más exigente



## NIVEL DIFÍCIL

Para este, será mejor que te prepares un buen café primero

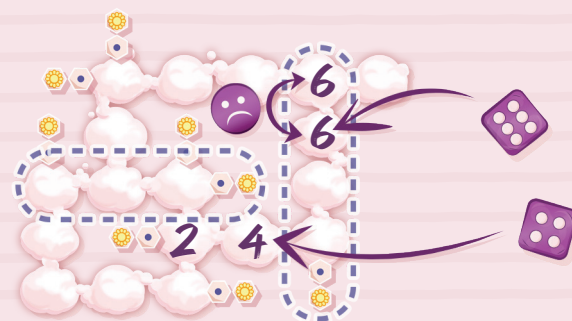


## UN TURNO DE JUEGO

Una partida se juega en diversos turnos en los que todos los participantes jugáis de forma simultánea.

- 1 Un participante tira los 2 dados.
- 2 Simultáneamente, todos escribís los 2 números que han salido en 2 nubes vacías **ADYACENTES a otras que ya contengan un número**, siempre intentando no repetir ningún número en la misma fila de nubes.

Una fila de nubes puede ser horizontal o vertical, y siempre termina con estos 2 símbolos:



Podéis escribir los 2 números en el orden que queráis. Tampoco hay ningún problema con que escribáis el segundo número en una nube adyacente a la del primero.

- 3 Cuando todos hayáis escrito los números en vuestra cuadrícula, empieza el siguiente turno, en el que seguiréis estos mismos pasos.

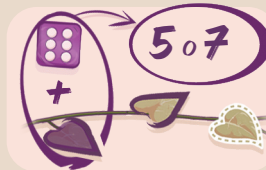
## HOJAS

- En cada turno, tenéis la oportunidad de ignorar **UNO** de los dados. Si lo haces, rodea 1 hoja de la parte de abajo del tablero y escribe solo **1 NÚMERO** en tu cuadrícula. Una vez rodeadas, las hojas te permiten modificar el valor de los dados.



Puedes ignorar un dado incluso si ya has rodeado todas tus hojas previamente (al inicio de la partida, una o más hojas ya están rodeadas).

- Antes de escribir el número de un dado, puedes rellenar una hoja **RODEADA** para modificar el valor del dado, aumentándolo o reduciéndolo en 1 (este cambio solo te afecta a ti). En cuanto hayas rellenado una hoja, ya no puedes volver a usarla.



Puedes rellenar varias hojas para combinar su poder modificador en un mismo dado (los números pueden ir del 0 al 9).

## DIBUJAR OBJETOS

Cuando completas **TODAS** las nubes de una fila puedes dibujar objetos en las estanterías que se encuentran en la parte de arriba de tu tablero. Lleva a cabo este paso inmediatamente, tal y como se explica a continuación, antes de pasar al siguiente turno.

## Números repetidos

Si al menos 1 número aparece más de una vez en la fila, tacha los símbolos del final de la fila. No puedes dibujar ningún objeto.

**UPS...**

## Números diferentes

Si todos los números de la fila solo aparecen una vez, rodea el punto.

**¡BIEN HECHO!**

## Números consecutivos

Si todos los números de la fila son **CONSECUTIVOS**, ya sea en orden ascendente o descendente (por ejemplo: 2-3-4-5/4-3-2-1), ¡la fila está perfecta! Rodea el sol en vez del punto.

**¡PERFECTO!**



Dependiendo de qué símbolo hayas rodeado, dibujarás los objetos de una forma u otra. Eso sí, siempre irás de izquierda a derecha, empezando por el objeto que se encuentra más arriba. Primero, cuenta cuántas nubes hay en la fila que has completado y, después, dibuja esa misma cantidad de líneas siguiendo las reglas que se explican a continuación:

**Si has rodeado el punto**, dibuja tantas líneas como nubes tenga la fila que has completado. En este caso, cada línea debe conectar 2 puntos.

Ejemplo: Elena ha completado una fila de 3 con números diferentes, pero no consecutivos. Rodea el punto, lo que le permite dibujar 3 líneas de un objeto, todas ellas de punto a punto.



**Si has rodeado el sol**, dibuja tantas líneas como nubes tenga la fila que has completado. En este caso, cada línea debe conectar 2 soles.

Ejemplo: Laura ha completado una fila de 3 y todos los números son consecutivos. Rodea el sol, lo que le permite dibujar 3 líneas de un objeto, todas ellas de sol a sol.

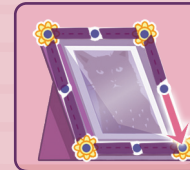


**Bonificación:** si terminas de dibujar un objeto que contiene el símbolo, rodea y aplica una de las 2 bonificaciones posibles:

- ☀: Dibuja una línea adicional hasta el siguiente sol
- ☀: Rodea una hoja inmediatamente.

## ACLARACIONES

- Cuando dibujas un objeto, si la última línea que has dibujado termina en un punto, la siguiente línea de soles que tengas que dibujar debe conectar ese punto con el siguiente sol.
- Debes terminar un objeto antes de pasar al siguiente.
- Si completas varias filas de nubes al mismo tiempo, puedes resolverlas en el orden que quieras.
- En el momento de escribir los números, puedes ignorar el primer dado para **rodear** una hoja e inmediatamente **rellenar** esa hoja para modificar el valor del segundo dado.



## FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando un participante tenga números en **TODAS** las nubes de su cuadrícula o haya dibujado **TODOS** los objetos.

Haced un recuento de todos los objetos que hayáis **DIBUJADO POR COMPLETO** y anotadlo en la parte de abajo de vuestro tablero.

Quien tenga más objetos terminados gana. Los objetos que no estén terminados no os otorgan ningún punto.

**En caso de empate:** quien haya dibujado más líneas en su último objeto sin terminar gana.

Si estáis jugando con alguna combinación de tablero que no sea la A o la D, vuestra puntuación final será la suma de estos objetos + otros elementos específicos de la combinación elegida (ver Combinaciones en la otra cara de estas reglas).



## VARIANTE EN SOLITARIO

En esta variante las reglas son las mismas, pero con una excepción:

**Cuando ignores uno de los 2 dados:**

Rodea una hoja y dibuja una espina en la planta. Al final de la partida: 2 espinas = menos 1 objeto



Compara tu puntuación en el apartado *Combinaciones* (ver la otra cara de estas reglas).

## COMBINACIONES

Daydream incluye **8 cuadrículas diferentes**, cada una de ellas con sus respectivas reglas. Dobra o desdobra el tablero para descubrir todas estas combinaciones.

### MAÑANA EN CALMA



No introduce reglas adicionales, solo las básicas.

Ignora las estrellas de las nubes, las polaroids y las notas musicales.

**Tu puntuación =** Tus objetos

#### Referencia para la puntuación en solitario

0 - 4	¡Se te han pegado las sábanas!
5 - 8	Dulce despertar
9 - 12	Actitud zen
13+	Serenidad total

### PAUSA PARA EL CAFÉ



No introduce reglas adicionales, solo las básicas. La cuadrícula es ligeramente más complicada que la combinación A.

Ignora las lunas de las nubes, las polaroids y los marcos.

**Tu puntuación =** Tus objetos

#### Referencia para la puntuación en solitario

0 - 4	Café frío
5 - 9	Expreso
10 - 13	Capuchino con espumita
14+	Choco macchiato doble

### BAJO LAS ESTRELLAS



Además de las reglas básicas, jugad también con la constelación.

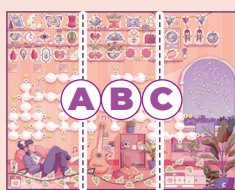
Ignora las notas musicales.

**Tu puntuación =** Tus objetos + Número de estrellas rodeadas

#### Referencia para la puntuación en solitario

0 - 7	Cielo nublado
8 - 15	Noche tranquila
16 - 23	Noche estrellada
24+	Estrella fugaz

### MELODÍA AL ATARDECER



Además de las reglas básicas, jugad también con la constelación y las notas musicales.

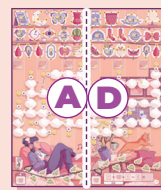
Ignora las polaroids.

**Tu puntuación =** Tus objetos + Número de estrellas rodeadas + Número de notas musicales rellenas

#### Referencia para la puntuación en solitario

0 - 12	Notas desafinadas
13 - 30	En armonía
31 - 49	Virtuosismo
50+	Oído absoluto

### RECUERDOS DE INVIERNO



Además de las reglas básicas, jugad también con las polaroids.

Ignora las notas musicales y los marcos.

**Tu puntuación =** Tus objetos + Las bonificaciones o penalizaciones de las polaroids

#### Referencia para la puntuación en solitario

0 - 6	Fotos borrosas
7 - 27	Buen enfoque
28 - 39	Momentos capturados
40+	Recuerdos inolvidables

### RECUERDOS DE VERANO



Además de las reglas básicas, jugad también con las polaroids.

Ignora las notas musicales y los marcos.

**Tu puntuación =** Tus objetos + Número de polaroids rodeadas

#### Referencia para la puntuación en solitario

0 - 8	Fotos borrosas
9 - 25	Buen enfoque
26 - 34	Momentos capturados
35+	Recuerdos inolvidables

### A LA LUZ DE LA LUNA



Además de las reglas básicas, jugad también con la guirnalda de lunas.

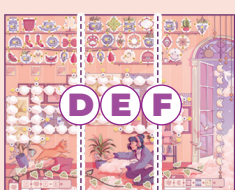
Ignora los marcos.

**Tu puntuación =** Tus objetos + Suma de las recompensas rodeadas en la guirnalda

#### Referencia para la puntuación en solitario

0 - 6	En las nubes
7 - 14	Claro de luna
15 - 21	Hasta el infinito...
22+	¡Y más allá!

### SUEÑOS A TODO COLOR



Además de las reglas básicas, jugad también con la guirnalda de lunas y los marcos.

Ignora las polaroids.

**Tu puntuación =** Tus objetos + Suma de las recompensas rodeadas en la guirnalda + Suma de las recompensas rodeadas de los marcos

#### Referencia para la puntuación en solitario

0 - 13	Lienzo en blanco
14 - 32	Matices sutiles
33 - 54	Últimas pinceladas
55+	Obra maestra

## CONSTELACIÓN

Algunas nubes están decoradas con estrellas. Cuando escribas un número en una de estas nubes, dibuja ese mismo número de líneas en la constelación.

Empieza por el punto del extremo inferior de la constelación y sigue las líneas discontinuas. Cada vez que alcances una estrella en la constelación, rodéala.

**Al final de la partida**, suma el número de estrellas que hayas rodeado a tu puntuación.



## NOTAS MUSICALES

En los huecos entre las nubes de la cuadrícula hay notas musicales.

**Notas individuales:** Rellena la cabeza de la nota si las 2 nubes adyacentes a esta nota contienen el mismo número.

**Notas dobles:** Rellena 1 de las cabezas de la nota si 2 nubes adyacentes a esta nota doble contienen el mismo número.

Rellena las 2 cabezas de la nota si **TODAS** las nubes adyacentes a esta nota doble contienen el mismo número.

**Al final de la partida**, suma el número de cabezas de notas que hayas rellenado a tu puntuación.



## POLAROIDS

Hay 6 polaroids por encima de la cuadrícula. Cada polaroid está ligada a una nube decorada con una estrella o una luna.

Cuando escribas un número en una de estas nubes, escribe ese mismo número en la polaroid de la columna correspondiente.

**Al final de la partida**, la puntuación de las polaroids dependerá de la combinación con la que estéis jugando (AD o DA).

**AD:** Haz la suma de los números de las 3 polaroids con la estrella de un lado, y después, **réstale** la suma de las 3 polaroids con la luna del otro lado. El resultado te dará una bonificación o una penalización, que modificará tu puntuación.

$$(5 + 6 + 3) - (1 + 2 + 3) = 8$$

**DA:** Rodea cada polaroid que contenga un número diferente. Si varias polaroids tienen el mismo número, rodea solo 1 de ellas.

$$1 + 2 + 3 + 5 + 6 + 3 = 5$$

Suma el número de polaroids que hayas rodeado a tu puntuación.

Si los **6 números** de las polaroids son **CONSECUTIVOS**, ya sea en orden ascendente o descendente, las polaroids valen el doble.

## GUIRNALDA DE LUNAS

Algunas nubes están decoradas con una luna. Cuando escribas un número en una de estas nubes, escribe ese mismo número en la primera luna vacía de la guirnalda, empezando por el extremo superior.

Si el número es el mismo que el que has escrito en la anterior luna, conecta estas 2 lunas y rodea la recompensa que hay entre ellas.

**Al final de la partida**, añade la suma de todas las recompensas que hayas rodeado en la guirnalda a tu puntuación.



## MARCOS

En la pared, hay 3 grupos de marcos que dividen la cuadrícula en áreas diferentes.

El primer participante que consiga completar **TODAS** las nubes del mismo grupo de marcos rodea la recompensa de ese grupo, en la parte de abajo del tablero. El resto tacháis esta recompensa, que deja de estar disponible.

De igual forma, el segundo participante en completar las nubes de un grupo de marcos rodea el 2 y, de nuevo, el resto lo tacháis.



Un grupo de marcos que no se haya completado o que no tenga recompensas disponibles no os otorga ningún punto.

Si varios de vosotros completáis un grupo en el mismo turno, rodead la recompensa más alta disponible.

**Al final de la partida**, añade la suma de todas las recompensas que hayas rodeado en los marcos a tu puntuación.

### Variante en solitario

En esta variante, cuando empieces a dibujar el trébol de la estantería: tacha **TODAS** las recompensas que no hayas conseguido.

Cuando empieces a dibujar el lazo de la estantería: tacha **TODAS** las recompensas que no hayas conseguido.



# Daydream



## REGLAS

Diseño del juego:  
**Anthony Perone y Benoît Turpin**

Ilustraciones:  
**Memé Candia**

Edición:  
**María Paloma Sánchez y Luc Anuszewski (Disto studio)**

Dirección de producción:  
**Benoît Stella (Stellio)**

Traducción al español:  
**Laura Castro Trullén**

Revisión:  
**Natalia Delgado Mendoza**

Maquetación en español:  
**Sonia Muñoz Ruiz**

