

GUIDA DEL SOGNATORE



... ..



The logo for 'Dream Quest' is displayed in a stylized, blue, serif font. The word 'DREAM' is on the left, 'QUEST' is on the right, and a circular emblem containing a dreamcatcher is positioned between them. The emblem is set against a light blue, swirling background.

DREAMQUEST



2 giocatori



2x30 minuti



dai 6 anni in su

DreamQuest è un gioco collaborativo di avventura, in cui interpreterete 2 diversi Eroi: 1 Sognatore e 1 Guardiano.

Il sistema di *DreamQuest* vi immerge in 2 esperienze di gioco.

La prima, il gioco di avventura, in cui dovrete completare un'Impresa. La seconda, l'edizione personalizzata della vostra avventura, sotto forma di libretto illustrato, che vi darà l'opportunità di immortalare e rivivere la vostra storia.

Affinché l'avventura abbia successo, dovete completare la vostra Impresa prima che il Sognatore si risvegli. Se il Sognatore si risveglierà, l'Impresa terminerà immediatamente. Dovrete ricominciare da capo l'avventura, ma gli Eroi verranno comunque premiati. Alla fine di ogni avventura, che sia stata un successo o meno, gli Eroi acquisiranno esperienza e diventeranno più potenti.

CONTENUTO

2 libretti Avventura

1 Guida del Sognatore – include 1 foglio di adesivi

2 schede Eroe

2 dadi

16 carte Tesoro

7 carte Impresa

1 segnalino Barca

2 segnalini Eroe

3 segnalini Scudo

3 segnalini Incubo

5 segnalini Sfida

2 indicatori Punti Sogno



PREPARAZIONE DEL GIOCO

Per prima cosa, inserite le informazioni richieste nell'ultima pagina di questa guida e applicate il vostro adesivo sul rispettivo personaggio. Iniziate entrambi l'avventura con lo status di **Avventuriero** ★.



- 1 Ogni giocatore prende la sua scheda Eroe e il suo dado. Il giocatore più giovane prende 1 dei *Sognatori*. Il giocatore più grande prende 1 dei *Guardiani*.

- 2 Ogni giocatore colloca 1 indicatore Punti Sogno sulla sua scheda Eroe, regolandolo in modo tale che mostri un "7" al centro dell'indicatore. (Questo numero indica il numero di Punti Sogno, o PS, con cui il giocatore inizia l'avventura.)



- 3 Collocate i 3 segnalini *Scudo* sulla scheda del Guardiano.



- 4 Collocate i 3 segnalini *Incubo* sulla scheda del Sognatore.



- 5 Mescolate le carte *Tesoro* per comporre un mazzo di pesca a faccia in giù.



- 6 Tenete gli altri segnalini e le carte *Impresa* a portata di mano.

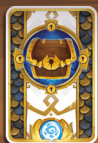
- 7 Aprite il libretto Avventura n° 1. Il giocatore con le migliori capacità di lettura inizia a leggerlo ad alta voce.



Per mantenere l'elemento sorpresa, non guardate le carte *Impresa* finché non vi viene richiesto di farlo.



scarti



scheda del Sognatore



scheda del Guardiano

PANORAMICA DEL GIOCO

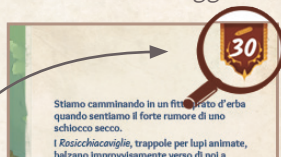
L'obiettivo del gioco è portare a termine un'Impresa completando le sfide rivelate in ogni nuovo *Capitolo*.

Dopo avere letto le poche pagine introduttive, ha inizio il *Capitolo 1*.
Uno standardo nell'angolo in alto a destra indica il numero del capitolo.



Ogni volta che giungete a un nuovo *Capitolo*, leggete ad alta voce il testo narrativo, poi seguite le istruzioni che indicano come proseguire nell'avventura.
A volte vi verrà richiesto di fare una scelta: affrontare una minaccia, usare un oggetto, ecc.

Una volta raggiunta la fine di un *Capitolo*, passate a un nuovo *Capitolo* come mostrato nell'esempio.



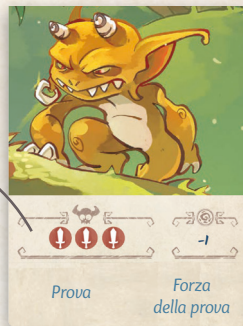
Andate a 30

RISOLVERE UNA PROVA

Per prima cosa, collocate davanti a voi i segnalini *Sfida* corrispondenti alla prova che dovete risolvere.



- 1 Ogni giocatore tira il proprio dado.
- 2 Ogni giocatore applica l'effetto del proprio dado.



Fallimento: Non succede nulla!
Continua direttamente col passo 3.



Successo: Rimuovi 1 segnalino *Sfida* corrispondente al simbolo mostrato.
Esempio: Se ottieni 1 Spada, rimuovi 1 segnalino *Sfida Spada*.



Speciale: Applica il risultato mostrato sulla tua scheda Eroe.

Esempio: Se hai 2 Spade, rimuovi 2 segnalini *Sfida Spada*.



Dopo ogni avventura, potete ottenere un nuovo simbolo. Vedete a pagina 7.

- 3 Se ci sono ancora segnalini *Sfida*, ogni giocatore deve cercare di schivare i danni.



Se hai ottenuto 1 Scudo con il tuo tiro di dado, sei protetto e non perdi alcun Punto Sogno.



Se non hai ottenuto 1 Scudo con il tuo tiro di dado, perdi un numero di Punti Sogno pari alla forza della prova.



Una volta che un giocatore ha risolto tutti e 3 i passi, il turno termina.

Ripetete questi passi finché tutti i segnalini *Sfida* non sono stati rimossi.

Una volta risolta la prova, leggete cosa succede e proseguite l'avventura.

POTERI DEGLI EROI

Potere del Guardiano



Durante una prova, il Guardiano può scartare 1 segnalino *Scudo* dalla sua scheda Eroe per proteggere il Sognatore se quest'ultimo non ha ottenuto 1 Scudo con il suo tiro di dado.



Potere del Sognatore



In qualsiasi momento, il Sognatore può rimuovere 1 segnalino *Incubo* dalla sua Scheda Eroe per dare al Guardiano un numero massimo di Punti Sogno pari a quello indicato sotto il segnalino *Incubo* (rimuove per primo il segnalino più in alto).



PUNTI SOGNO

Cosa succede quando perdete tutti i vostri Punti Sogno?

Guardiano



Quando il Guardiano perde tutti i suoi Punti Sogno, si trasforma in un *cucciolo di lince*:

- Non può più usare i suoi segnalini *Scudo*.
- Non può più partecipare alle prove e non può più usare il potere delle carte *Tesoro*.
- Tuttavia, può scartare carte *Tesoro* per recuperare Punti Sogno.

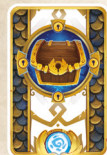
Sognatore



Quando il Sognatore perde tutti i suoi Punti Sogno:

- Rimuove 1 segnalino *Incubo* dalla sua scheda Eroe e recupera tutti i suoi Punti Sogno (rimuove per primo il segnalino più in alto).
- Se il Sognatore rimuove il suo terzo segnalino *Incubo* (quello più in basso), si risveglia e la partita termina. Leggete la sezione *Fine della Partita* a pagina 6.

Recuperare Punti Sogno



Ci sono diversi modi in cui potete recuperare Punti Sogno:

- Scartare 1 o più carte *Tesoro* per recuperare Punti Sogno o per dare Punti Sogno al vostro compagno (vedete a pagina 6).
- Usare il potere di una carta *Tesoro*.
- Usare il potere del Sognatore per dare Punti Sogno al Guardiano (vedete sopra).

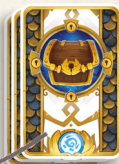
CARTE TESORO

Nel corso dell'avventura troverete carte *Tesoro* che vi aiuteranno a portare a termine la vostra Impresa.

Quando si pesca una carta *Tesoro*?



Quando vedete questa icona, leggete il testo e seguite le istruzioni.



Collocate le vostre carte *Tesoro* a destra della vostra scheda Eroe.

- Dopo che un giocatore ha usato il potere di una carta *Tesoro*, scarta la carta *Tesoro*.
- Non c'è limite al numero di carte *Tesoro* che un giocatore può possedere.
- Un giocatore può usare soltanto i poteri delle carte *Tesoro* che possiede.
- I giocatori possono scambiarsi le carte prima di iniziare un nuovo capitolo.



- In qualsiasi momento, un giocatore può scartare 1 o più carte *Tesoro* per consentire a 1 dei 2 giocatori di recuperare un numero di Punti Sogno pari al numero di carte scartate.

FINE DELLA PARTITA

Alla fine di ogni partita, che si sia conclusa con una *Vittoria* o una *Sconfitta*, i vostri Eroi acquisiscono esperienza e diventano più forti.

VITTORIA: Siete riusciti ad arrivare alla fine dell'avventura senza che il Sognatore si sia risvegliato. Ben fatto!

- Non dimenticate di applicare gli adesivi dell'*Avventura n° 1* e dell'*Avventura n° 2* nel libretto *Avventura n° 1*.
- Dopo avere acquisito esperienza, partite per una nuova avventura e affrontate sfide ancora più terrificanti.
- Leggete la sezione *Create la vostra leggenda* (vedete a pagina 7).

SCONFITTA: Il Sognatore si risveglia e avete entrambi la sensazione che la vostra Impresa non sia stata completata.

- Recuperate le forze e rituffatevi nell'avventura leggendo la sezione *Create la vostra leggenda* (vedete a pagina 7).
- Iniziate una nuova partita cominciando dalla preparazione iniziale.

SALVATE LA VOSTRA AVVENTURA

Nel corso della vostra Impresa avrete la possibilità di salvare i progressi fatti e creare il vostro libretto personalizzato. Per farlo, annotate i vostri progressi su un foglio di carta.



Ogni volta che arrivate a una pagina con uno standardo rosso, **annotate il suo numero.**



Alla fine della vostra avventura, visitate il sito web www.elixeer.co, cliccate sul tasto “PERSONALIZZAZIONE” e inserite i numeri che avete annotato per ricevere un PDF.

CREATE LA VOSTRA LEGGENDA

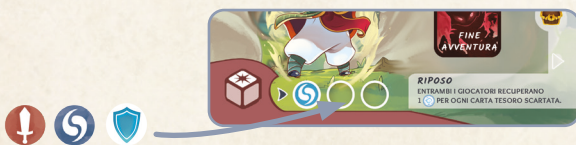
Le avventure che vivrete vi permetteranno di scoprire il *Regno dei Sogni* e di evolvere il vostro status da *Avventuriero* a *Leggenda*. Potete tenere traccia dei vostri progressi nell’ultima pagina di questa guida, intitolata *Sono una leggenda*.

Progressi

Alla fine di ogni partita (che si sia conclusa con una *Vittoria* o una *Sconfitta*), scegliete il giocatore che acquisirà esperienza e applicate un distintivo sulla sua barra dei progressi, nell’ultima pagina di questa guida, a partire dall’*Eroe* ★★.

Personalizzazione

Quando un Avventuriero evolve nel suo status (Avventuriero > Eroe > Leggenda), scegliete un nuovo simbolo da applicare sulla sua scheda (*non è necessario avere più di 1 Scudo*).



Trofei

Nel *Regno dei Sogni* affronterete potenti creature note come *Incubi*. Quando incontrate un *Incubo* e riuscite a sconfiggerlo, applicate il trofeo corrispondente a quell’*Incubo* nella rispettiva casella della sezione *Cacciatore di Incubi*, nell’ultima pagina di questa guida.



SONO UNA LEGGENDA

Nome

Cognome

Data della mia prima avventura

Nome del mio Guardiano

PROGRESSI DEGLI EROI

Prima di iniziare la prima partita, ogni giocatore applica qui il suo adesivo 🌟.

Sognatore



Guardiano



CACCIATORE DI INCUBI

Applicate qui il trofeo corrispondente all'Incubo che avete sconfitto.

