



LISTA DELLE COSE DA FARE

È il momento di rilassarsi!

- ☒ Prendersi cura delle piante
- ☒ Decorare la mensola
- ☒ Contare le stelle
- ☒ Ricordarsi di sognare a occhi aperti

CONTENUTO

- 5 tabelloni pieghevoli per rilassarsi
- 5 pennarelli cancellabili per scrivere, spuntare, colorare
- 5 panni per cancellare gli errori
- 2 dadi per lasciarsi andare
- 1 regolamento per ricordare tutto



OBIETTIVO DEL GIOCO

Disegnare quanti più oggetti possibili sulle mensole per ottenere punti e vincere la partita.

Per farlo, riempite le vostre griglie di nuvole simultaneamente utilizzando i numeri indicati dai dadi, mentre cercate di assicurarvi che ogni fila di nuvole (orizzontale o verticale) contenga solo numeri diversi.

Disegnate oggetti per ogni fila completata correttamente.

PRIMA DI GIOCARE

- ☒ Trovate un luogo tranquillo
- ☒ Preparatevi una bevanda calda
- ☒ Mettete un po' di musica (vedere il fondo della scatola)
- ☒ Trovate una buona compagnia oppure giocate in solitario

PREPARAZIONE

- Ogni giocatore prende un tabellone, un pennarello e un panno. Collocate i 2 dadi al centro del tavolo.
- Piegare o aprire il tabellone per scegliere la combinazione che volete giocare (vedere "Menu"). Tutti i giocatori devono giocare con la stessa combinazione.

Numeri di partenza

Prima di giocare, un giocatore casuale tira i 2 dadi.

Poi, tutti i giocatori scrivono simultaneamente i 2 numeri in 2 nuvole vuote a scelta sulla loro griglia. Questi sono i vostri numeri di partenza.

Consiglio: È preferibile scegliere 2 nuvole distanti.



MENU

In Daydream, ogni combinazione sul tabellone forma una nuova griglia con le proprie regole specifiche!

FACILE

Per un dolce inizio



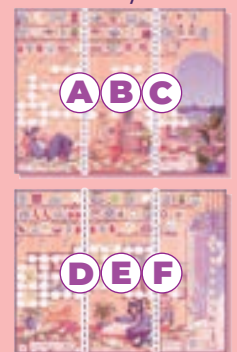
MEDIO

Per sfide più complesse



DIFFICILE

Prima fareste meglio a versarvi un po' di caffè

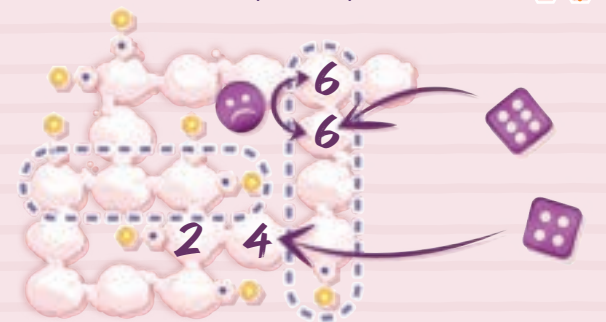


SVOLGIMENTO DI UN TURNO

Una partita si svolge in più turni. I giocatori giocano **simultaneamente**.

- 1 Un giocatore tira i 2 dadi.
- 2 Tutti i giocatori scrivono simultaneamente i 2 numeri in 2 nuvole vuote **ADIACENTI a nuvole piene**, cercando di non ripetere nessun numero nella stessa fila di nuvole.

Una fila di nuvole può essere orizzontale o verticale e termina sempre con queste due icone:



I 2 numeri possono essere scritti in qualsiasi ordine. Il secondo numero può essere scritto in una nuvola adiacente alla prima.

- 3 Quando tutti i giocatori hanno scritto i loro numeri, ha inizio il turno successivo con le stesse regole.

FOGLIE

- In ogni turno, avete la possibilità di tralasciare **UNO** dei due dadi. Se lo fate, **cerchiate** invece una foglia in fondo al tabellone e scrivete solo **UN NUMERO** sulla vostra griglia. Una volta cerciate, le foglie vi permettono di modificare il valore dei dadi.

Potete tralasciare un dado anche se tutte le foglie sono già cerciate.
(All'inizio della partita, una o più foglie sono già cerciate.)

- Prima di scrivere il risultato di un dado, potete **riempire** una foglia **CERCHIATA** per cambiare il valore del dado di +1 oppure -1 (solo per voi). Una foglia riempita non può più essere utilizzata.



Potete riempire più foglie per combinare i loro modificatori sullo stesso dado (i numeri possono avere un intervallo tra 0 e 9).

DISEGNARE OGGETTI

Una volta che avete riempito **TUTTE** le nuvole di una fila, è il momento di disegnare oggetti sugli scaffali in alto del vostro tabellone. Passate immediatamente al passo successivo prima di proseguire con il vostro turno.

Numeri Che si Ripetono

Se almeno un numero appare più di una volta in una fila, barrate le icone punto e sole alla fine della fila. Non ottenete niente.

OOPS...

Numeri Diversi

Se ogni numero appare solo una volta nella fila, cerciate il punto.

BEN FATTO!

Numeri Consecutivi

Se tutti i numeri sono **CONSECUTIVI** in ordine crescente o decrescente (per esempio: 2-3-4-5 / 4-3-2-1), la fila è perfetta! Cerciate il sole invece del punto.

PERFETTO!

L'icona cerchiata mostra come disegnare gli oggetti. Disegnate gli oggetti da sinistra a destra, a partire dall'oggetto più in alto. Prima di tutto contate il numero di nuvole nella fila completata, poi tracciate tutte le linee indicate utilizzando le regole sottostanti.

Se avete cerchiato, tracciate un numero di linee pari al numero di nuvole presenti nella fila completata. Ogni linea deve collegare 2 punti.

Esempio: Serena ha riempito una fila di 3 con numeri diversi ma non consecutivi. Cerca e può tracciare 3 linee su un oggetto, da punto a punto.



Se avete cerchiato, tracciate un numero di linee pari al numero di nuvole presenti nella fila completata. Ogni linea deve collegare 2 soli.

Esempio: Andrea ha riempito una fila di 3 e tutti i numeri sono consecutivi. Cerca il sole e può tracciare 3 linee su un oggetto, da sole a sole.



Bonus: Se completate un oggetto che contiene questo simbolo, cerciate uno dei due bonus disponibili:

: Tracciate una linea aggiuntiva fino al prossimo sole.

OPPURE

: Cerciate immediatamente una foglia.

NOTE

- Quando disegnate un oggetto, se la vostra ultima linea si è fermata su un punto, la vostra linea successiva su un sole deve collegare quel punto al sole successivo.



- Dovete completare un oggetto prima di passare al successivo.

- Se riempite più file di nuvole nello stesso momento, risolvetele nell'ordine che preferite.

- Quando scrivete un numero, potete tralasciare il primo dado per **cerchiare** una foglia e **riempire** immediatamente la foglia per modificare il secondo dado.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando un giocatore ha riempito **TUTTE** le nuvole della sua griglia oppure ha disegnato **TUTTI** gli oggetti. Annotate in fondo al tabellone il numero di oggetti **COMPLETAMENTE DISEGNATI**.

Il giocatore con il maggior numero di oggetti vince. Gli oggetti incompleti non valgono alcun punto.

In caso di parità: Il giocatore che ha tracciato il maggior numero di linee sull'ultimo oggetto incompleto vince.

Se state giocando con una combinazione diversa da A o D, il punteggio prende in considerazione gli oggetti + gli elementi specifici della combinazione scelta (vedere "Combinazioni" sul retro).



MODALITÀ IN SOLITARIO

Nella modalità in solitario, le regole sono le stesse con un'eccezione: **Quando tralasciate uno dei 2 dadi:**

Cerciate una foglia e disegnate una spina sulla pianta.

Alla fine della partita: 2 spine = 1 oggetto in meno



Confrontate il vostro punteggio nella sezione "Combinazioni" (vedere sul retro).

COMBINAZIONI

Daydream include **8 griglie diverse**, ognuna con le relative regole specifiche. Piegare e aprite il vostro tabellone personale per scoprire queste combinazioni.

MATTINA TRANQUILLA

Si applicano le regole base. Non ci sono regole aggiuntive.

Ignorate le nuvole con le stelle ☀, le polaroid 🖼 e le note musicali 🎵.

Vostro punteggio = Vostri oggetti

Punteggio nella modalità in solitario	
0 - 4	Cuscino difettoso
5 - 8	Dolce risveglio
9 - 12	Atteggiamento zen
13 +	Serenità totale

PAUSA CAFFÈ

Si applicano le regole base. Questa griglia è leggermente più difficile della combinazione A.

Ignorate le nuvole con la luna 🌙, le polaroid 🖼 e le cornici 🖼.

Vostro punteggio = Vostri oggetti

Punteggio nella modalità in solitario	
0 - 4	Caffè freddo
5 - 9	Espresso
10 - 13	Cappuccino grande
14 +	Doppio macchiato al cioccolato

SOTTO LE STELLE

In aggiunta alle regole base, giocate con la **costellazione** ✨.

Ignorate le note musicali 🎵.

Vostro punteggio = Vostri oggetti + numero di stelle ✨ cerciate

Punteggio nella modalità in solitario	
0 - 7	Cielo nuvoloso
8 - 15	Serata tranquilla
16 - 23	Notte incantata
24 +	Stella cadente

MELODIA DELLA SERA

In aggiunta alle regole base, giocate con la **costellazione** ✨ e le **note musicali** 🎵.

Ignorate le polaroid 🖼.

Vostro punteggio = Vostri oggetti + numero di stelle ✨ cerciate + numero di note 🎵 riempite

Punteggio nella modalità in solitario	
0 - 12	Stonature
13 - 30	In armonia
31 - 49	Virtuosismi
50 +	Orecchio assoluto

RICORDI D'INVERNO

In aggiunta alle regole base, giocate con le **polaroid** 🖼.

Ignorate le note musicali 🎵 e le cornici 🖼.

Vostro punteggio = Vostri oggetti + bonus o penalità delle polaroid 🖼

Punteggio nella modalità in solitario	
0 - 6	Foto sfocate
7 - 27	Messa a fuoco
28 - 39	Immortalare il momento
40 +	Impresso per sempre

RICORDI D'ESTATE

In aggiunta alle regole base, giocate con le **polaroid** 🖼.

Ignorate le note musicali 🎵 e le cornici 🖼.

Vostro punteggio = Vostri oggetti + numero di polaroid 🖼 cerciate

Punteggio nella modalità in solitario	
0 - 8	Foto sfocate
9 - 25	Messa a fuoco
26 - 34	Immortalare il momento
35 +	Impresso per sempre

PRENDERE LA LUNA

In aggiunta alle regole base, giocate con la **ghirlanda di luna** 🌙.

Ignorate le cornici 🖼.

Vostro punteggio = Vostri oggetti + somma delle ricompense cerciate sulla ghirlanda 🌙

Punteggio nella modalità in solitario	
0 - 6	Tra le nuvole
7 - 14	Chiaro di luna
15 - 21	Verso l'infinito...
22 +	... e oltre!

SOGNI COLORATI

In aggiunta alle regole base, giocate con la **ghirlanda di luna** 🌙 e le **cornici** 🖼.

Ignorate le polaroid 🖼.

Vostro punteggio = Vostri oggetti + somma delle ricompense cerciate sulla ghirlanda 🌙 + somma delle ricompense cerciate delle cornici 🖼

Punteggio nella modalità in solitario	
0 - 13	Pagina bianca
14 - 32	Lievi sfumature
33 - 54	Dipingere con le parole
55 +	Capolavoro

COSTELLAZIONE

Alcune nuvole sono decorate con stelle ✨. Quando scrivete un numero in una di queste nuvole, tracciate lo stesso numero di linee sulla costellazione.

Iniziate dal punto più in basso e seguite le linee tratteggiate. Cerciate ogni stella ✨ che raggiungete sulla costellazione.

Alla fine della partita, sommate al vostro punteggio il numero di stelle ✨ cerciate.

NOTE MUSICALI

Negli spazi vuoti della griglia ci sono note musicali 🎵.

Note singole 🎵: Riempite la nota se le 2 nuvole ☁️ adiacenti a questa nota contengono lo stesso numero.

Note doppie 🎵🎵: Riempite una delle due note se 2 nuvole ☁️ adiacenti alla nota doppia contengono lo stesso numero. Riempite entrambe le note se **TUTTE** le nuvole ☁️ adiacenti alla nota doppia contengono lo stesso numero.

Alla fine della partita, sommate al vostro punteggio il numero di note riempite.

POLAROID

Ci sono 6 polaroid 🖼 sopra la griglia. Ogni polaroid è associata a una nuvola decorata con una stella ✨ o con una luna 🌙.

Quando scrivete un numero in una di queste nuvole, mettete lo stesso numero nella polaroid 🖼 della **colonna corrispondente**.

Alla fine della partita, il punteggio delle polaroid 🖼 cambia a seconda della combinazione (AD o DA).

AD Sommate i numeri delle 3 polaroid con la stella ✨ su un lato, poi **sottraete** la somma dei numeri delle 3 polaroid con la luna 🌙 sull'altro lato. Questo risultato vi fornirà un bonus o una penalità.

DA Cerciate ogni polaroid 🖼 che contiene un **numero diverso**. Se più polaroid contengono lo stesso numero, cerciate solo una delle polaroid con quel numero.

Sommate al vostro punteggio il numero di polaroid 🖼 cerciate. Se tutti i **6 numeri** sulle polaroid sono **CONSECUTIVI** in ordine crescente o decrescente, le polaroid valgono doppio.

GHIRLANDA DI LUNA

Alcune nuvole sono decorate con una luna 🌙. Quando scrivete un numero in una di queste nuvole, scrivete quello **stesso numero** nella prima luna 🌙 vuota della ghirlanda, a partire dall'alto.

Se il numero è **lo stesso** di quello contenuto nella luna precedente, collegate queste due lune 🌙 e cerciate la ricompensa fra esse.

Alla fine della partita, sommate al vostro punteggio la somma delle ricompense cerciate sulla ghirlanda 🌙.

CORNICI

Sulla parete, ci sono 3 gruppi di cornici 🖼 che dividono la griglia in aree differenti.

Il primo giocatore a riempire **TUTTE** le nuvole ☁️ nello stesso gruppo di cornici 🖼 cerchia la ricompensa **5** per quel gruppo in fondo al tabellone. Gli altri giocatori la barrano, così che non sia più disponibile.

Allo stesso modo, il secondo giocatore a riempire un gruppo di cornici 🖼 cerchia la ricompensa **2**. Gli altri la barrano.

Modalità in solitario

In modalità in solitario, quando iniziate a disegnare il quadrifoglio 🍀 sulla mensola, barrate **TUTTE** le ricompense **5** non ottenute.

Quando iniziate a disegnare il papillon 🦋 sulla mensola, barrate **TUTTE** le ricompense **2** non ottenute.



REGOLAMENTO

Design del gioco:
Anthony Perone e Benoit Turpin

Illustrazioni:
Memé Candia

Editori:
Maria Paloma Sánchez e Luc Anuszewski (Disto studio)

Responsabile di Produzione:
Benoit Stella (Stellio)

Edizione italiana
Traduzione:
Elisabetta Colombo

Revisione:
Chiara Turchi, Vittoria Vincenzi

Adattamento grafico:
Giacomo Pellini

Direzione editoriale
Massimo Bianchini