



**DREAM  
ON!**

**LIVRO DE REGRAS**

## INTRODUÇÃO

A mente é um lugar bem curioso. Mas você já sabe disso, afinal, você é a força psíquica que está sempre circulando aí dentro!

O seu humano pensa em cada coisa estranha durante todo o dia... mas é só quando ele dorme que você *realmente* começa a se divertir.

Os sonhos são coisas INCRÍVEIS! Unir símbolos e ideias aleatórias para criar as histórias mais extraordinárias é algo fantástico! Infelizmente, todos se esquecem muito rápido dessas obras-primas do sono... mas hoje não! Hoje você vai ajudar o seu humano a ter o sonho mais intenso de todos e depois vai ajudá-lo a se lembrar de tudo, tim-tim por tim-tim. Quem sabe aí ele perceba que uma mente desperdiçada é algo terrível!



## COMPONENTES

### 3 Cartas de Pontuação



Individual



Cooperativa



Penalidade

### 156 Cartas de Sonho



## RESUMO DO JOGO

*Dream On* é um jogo de cartas cooperativo para 2-8 jogadores a partir dos 8 anos de idade.

Você e seus colegas sonhadores criarão um sonho estranho, maluco e cheio de detalhes. Depois, cada um tentará se lembrar de tudo o que foi imaginado, tanto as coisas boas quanto as ruins. Quanto mais pontos vocês fizerem, melhor se sentirão pela manhã!



## PREPARAÇÃO

1. Acesse [www.GalapagosJogos.com.br/app](http://www.GalapagosJogos.com.br/app) e baixe o aplicativo de cronômetro do Dream On.
2. Coloque em um lado as 3 cartas de Pontuação.
3. Embaralhe todas as cartas de Sonho e forme um baralho com elas. Então, coloque-o virado para baixo no centro da mesa.
4. Distribua 3 cartas de Sonho para cada um dos jogadores (pegue as cartas do topo do baralho).

**OBSERVAÇÃO:** Mesmo sendo um jogo cooperativo, não deixe os outros jogadores verem suas cartas!

5. Um jogador deve ser escolhido para começar – o último jogador que teve um sonho lúcido é o primeiro a jogar!



## COMO JOGAR

O jogo é dividido em 2 fases: Sonhar e Lembrar. Na Fase de Sonhar, os jogadores construirão o Sonho. Na Fase de Lembrar, os jogadores tentarão lembrar-se de todo o Sonho, do começo até o final.

### FASE 1: SONHAR

O primeiro jogador compra uma carta do topo do baralho e a coloca, virada para cima, ao lado do baralho. Esse será o **Monte dos Sonhos!** Essa imagem virada para cima deve ser usada para começar o sonho! Assim que o **Sonho** começar, o primeiro jogador deve acionar o **cronômetro**.

O Sonho começa. Qualquer jogador pode jogar uma **carta de Sonho** a qualquer momento e colocá-la, virada para cima, no monte dos Sonhos. Usando poucas palavras, utilize sua carta para continuar o Sonho – tente conectá-la de alguma forma com a carta anterior do monte dos Sonhos! Depois de colocar uma carta no monte, compre uma nova do baralho dos Sonhos. (Você *sempre* deve ter 3 cartas na mão!)

**IMPORTANTE!** Não há uma ordem certa para jogar! Depois que o Sonho começar, qualquer um poderá jogar uma carta e colocá-la no monte dos Sonhos. Caso queira, um jogador poderá jogar várias cartas em sequência (*sempre comprando uma nova após cada jogada*)!

A Fase dos Sonhos termina no momento em que o tempo no cronômetro acabar!



### EXEMPLO:

*Carol teve um sonho lúcido na noite anterior, então, ela será a primeira a jogar. Ela desvira a carta do baralho dos Sonhos e revela uma carta com um quadrado preto. Ela a coloca na mesa, virada para cima, criando o monte dos Sonhos. Sendo a primeira jogadora, Carol deve usar a imagem do quadrado preto para começar a história do Sonho. Ela olha para todos os jogadores e murmura:*

– **Era uma noite muito escura...**

*Tendo começado o Sonho, Carol liga o cronômetro. Agora, qualquer um pode jogar uma carta para continuá-lo! Henry pega uma carta da sua mão e a coloca, virada para cima, em cima da primeira carta (a que possui o desenho de um quadrado preto). A carta dele mostra a imagem de uma janela. Henry diz:*

– **No meio da noite, em algum lugar, uma janela quebra!**

*Depois de jogar sua carta, Henry imediatamente compra outra do baralho dos Sonhos. Elena pega uma carta da sua mão que possui o desenho de uma casa e a coloca no monte dos Sonhos. Elena sorri e diz:*

– **A janela quebrada fica no último andar de uma velha casa mal-assombrada!**

*Elena também compra uma nova carta do baralho dos Sonhos. Em seguida, Dana coloca, no monte dos Sonhos, uma carta que mostra um homem idoso, e diz:*

– **A casa era assombrada por um senhor que vivia sozinho.**

*Ela compra uma nova carta de Sonho e rapidamente a coloca no monte dos Sonhos. A segunda carta de Dana mostra a imagem de um barco. Ela diz:*

– **Muitos anos atrás, esse senhor foi um marinheiro.**

*Então, Dana compra uma nova carta de Sonho. Os jogadores continuam a colocar cartas na pilha dos Sonhos – e a aumentar a história do Sonho – até que o tempo acabe.*



## FASE 2: LEMBRAR

Todos os jogadores descartam as cartas que ainda tiverem em mãos. As 3 cartas de Pontuação devem ser colocadas no centro da mesa.

Agora que todos ajudaram a criar um sonho estranho e confuso, cada jogador deve tentar se lembrar do sonho na seqüência certa.

Se você foi o último jogador a adicionar uma carta ao Sonho, pegue o monte dos Sonhos e segure-o com as cartas viradas para baixo (assim, a primeira carta jogada estará no topo). Você será o jogador ativo enquanto estiver segurando o monte dos Sonhos.

Agora tente lembrar-se da primeira carta do monte dos Sonhos! Conte a primeira parte do Sonho e revele a carta do topo.

**IMPORTANTE!** *Você não está simplesmente tentando se lembrar da carta de Sonho, está se lembrando da narrativa do Sonho único que você e sua equipe criaram!*



**Se você se lembrar corretamente da parte seguinte do Sonho sem ser ajudado pelos outros jogadores**, coloque a carta de Sonho, virada para cima, ao lado da carta de Pontuação Individual. Sua equipe receberá 2 pontos!

Caso precise de ajuda para se lembrar corretamente da parte seguinte do Sonho, peça ajuda! Os companheiros de equipe que acham que conseguem lembrar devem erguer a mão. O jogador ativo pode pedir ajuda a 1 companheiro ou pode tentar lembrar por conta própria. Em seguida, ele deve revelar a carta seguinte virada para baixo.



**Se você se lembrou corretamente da parte seguinte do Sonho com ajuda de algum companheiro, coloque a carta de Sonho, virada para cima, ao lado da carta de Pontuação Cooperativa. Sua equipe receberá 1 ponto!**

**IMPORTANTE!** *Se você estiver tentando se lembrar da parte seguinte do Sonho e um jogador der alguma pista ou dica sem que você tenha pedido, não será mais possível colocar a carta de Sonho ao lado da carta de Pontuação Individual, mesmo que você tenha lembrado por conta própria. É muito legal quando ficamos animados com o jogo, mas cuidado para não deixar escapar alguma dica sem que ela tenha sido pedida!*

**Se você não conseguir lembrar-se da parte seguinte do Sonho, seja individualmente ou cooperativamente, coloque a carta de Sonho, virada para cima, ao lado da carta de Penalidade e a sua equipe receberá -2 pontos!**

Quando uma carta for colocada ao lado da carta de Pontuação apropriada, passe o monte dos Sonhos, em sentido horário, para o próximo jogador. Ela ou ele será o próximo jogador ativo e deverá tentar lembrar-se da parte seguinte do Sonho.

Depois que todas as cartas de Sonho tiverem sido separadas de acordo com sua pontuação e todos tiverem tentado se lembrar do Sonho inteiro (com nenhum, pouco ou muito sucesso!), é hora de contar os pontos!



## CONTANDO OS PONTOS

Muito bem, Sonhadores! Vamos ver se a memória de vocês é boa!

**15 Pontos ou Menos:** Logo que acorda, as imagens dos seus sonhos rapidamente desaparecem dos seus pensamentos. Absorto em uma névoa mental, você passa o dia todo tentando lembrar o que sonhou.

**16–30 Pontos:** Algumas imagens nítidas flutuam em sua mente desperta, mas você não consegue colocá-las em ordem. Que pena!

**31–45 Pontos:** Você consegue reconstruir cenas inteiras dos seus sonhos, o que faz o resto do seu dia se iluminar.

**46–60 Pontos:** Que sonho incrível! Cheio de imagens vívidas e repletas de reviravoltas. Esse é o tipo de sonho que você nunca mais vai esquecer.

**61 Pontos ou Mais:** UAU! Esse é o melhor sonho de todos: um que todos gostariam de ter, um que pode mudar destinos e tem o poder de até mudar o mundo! Tenha muito orgulho desse sonho!

## CRÉDITOS

### Arte do Jogo

Julien Prothière e Alexandre Droit

### Ilustrações

Valentina Moscon

### Design gráfico

Mathieu Harlaut, Louise Combal e Marc Brouillon

### Regras

Colin Young

### Produção

Thiago Aranha, Thiago Gonçalves, Guilherme Goulart, Isadora Leite, Sergio Roma e Renato Sasdelli

### Editor

David Preti

### Galápagos Jogos

Equipe formada por pessoas muito legais que acreditam que jogos de tabuleiro são uma forma de entretenimento fantástica!

### Tradução

Juliana Gallo

### Revisão

Paula Pizauro

### Diagramação BR

Danilo Sardinha

[www.GALAPAGOSJOGOS.com.br](http://www.GALAPAGOSJOGOS.com.br)

# COMO JOGAR

## FASE 1: SONHAR

O primeiro jogador compra uma carta do topo do baralho e a coloca, virada para cima, ao lado do baralho. Use a imagem que está nessa carta para começar o **Sonho**, então, acione o cronômetro.

Qualquer jogador pode continuar o Sonho ao jogar uma **carta de Sonho** da sua mão e colocá-la, virada para cima, no topo do monte dos Sonhos. Depois de usar a carta, compre uma nova do baralho dos Sonhos. (Você *sempre* deve ter 3 cartas na mão!)

## FASE 2: LEMBRAR

Todos os jogadores descartam as cartas que têm em mãos. As cartas de Pontuação devem ser colocadas no centro da mesa.

O último jogador que colocou uma carta no monte dos Sonhos deve pegá-lo e virá-lo para baixo. O jogador deverá se lembrar da primeira parte do Sonho e, em seguida, revelar a carta que estiver no topo.

**Se você lembrar corretamente sem receber ajuda**, coloque a carta de Sonho, virada para cima, ao lado da carta de Pontuação Individual. **Sua equipe receberá 2 pontos!**

**IMPORTANTE!** Não há uma ordem certa para jogar! Depois que o Sonho começar, qualquer um poderá jogar uma carta e colocá-la no monte dos Sonhos. Caso queira, um jogador poderá jogar várias cartas em sequência (sempre comprando uma nova após cada jogada)!

A Fase dos Sonhos termina no momento em que o tempo acabar!

**Se você lembrou corretamente com ajuda de algum companheiro**, coloque a carta de Sonho, virada para cima, ao lado da carta de Pontuação Cooperativa. **Sua equipe receberá 1 ponto!**

**Se você não conseguir lembrar corretamente**, seja individualmente ou cooperativamente, coloque a carta de Sonho, virada para cima, ao lado da carta de Penalidade. **Sua equipe receberá -2 pontos!**

Depois que uma carta for colocada ao lado da carta de Pontuação apropriada, passe o monte dos Sonhos para o jogador a sua esquerda. Ele deverá tentar lembrar-se da parte seguinte do Sonho!

### CONTANDO OS PONTOS

#### 15 PONTOS OU MENOS:

Absorto em uma névoa mental, você passa o dia todo tentando lembrar o que sonhou.

#### 16-30 PONTOS:

Algumas imagens nítidas flutuam em sua mente desperta, mas você não consegue colocá-las em ordem. Que pena!

#### 31-45 PONTOS:

Você consegue reconstruir cenas inteiras dos seus sonhos, o que faz o resto do seu dia se iluminar.

#### 46-60 PONTOS:

Que sonho incrível! Cheio de imagens vívidas e repletas de reviravoltas.

Esse é o tipo de sonho que você nunca mais vai esquecer.

#### 61 PONTOS OU MAIS:

UAU! Esse é o melhor sonho de todos: um que todos gostariam de ter, um que pode mudar destinos e tem o poder de até mudar o mundo! Tenha muito orgulho desse sonho!