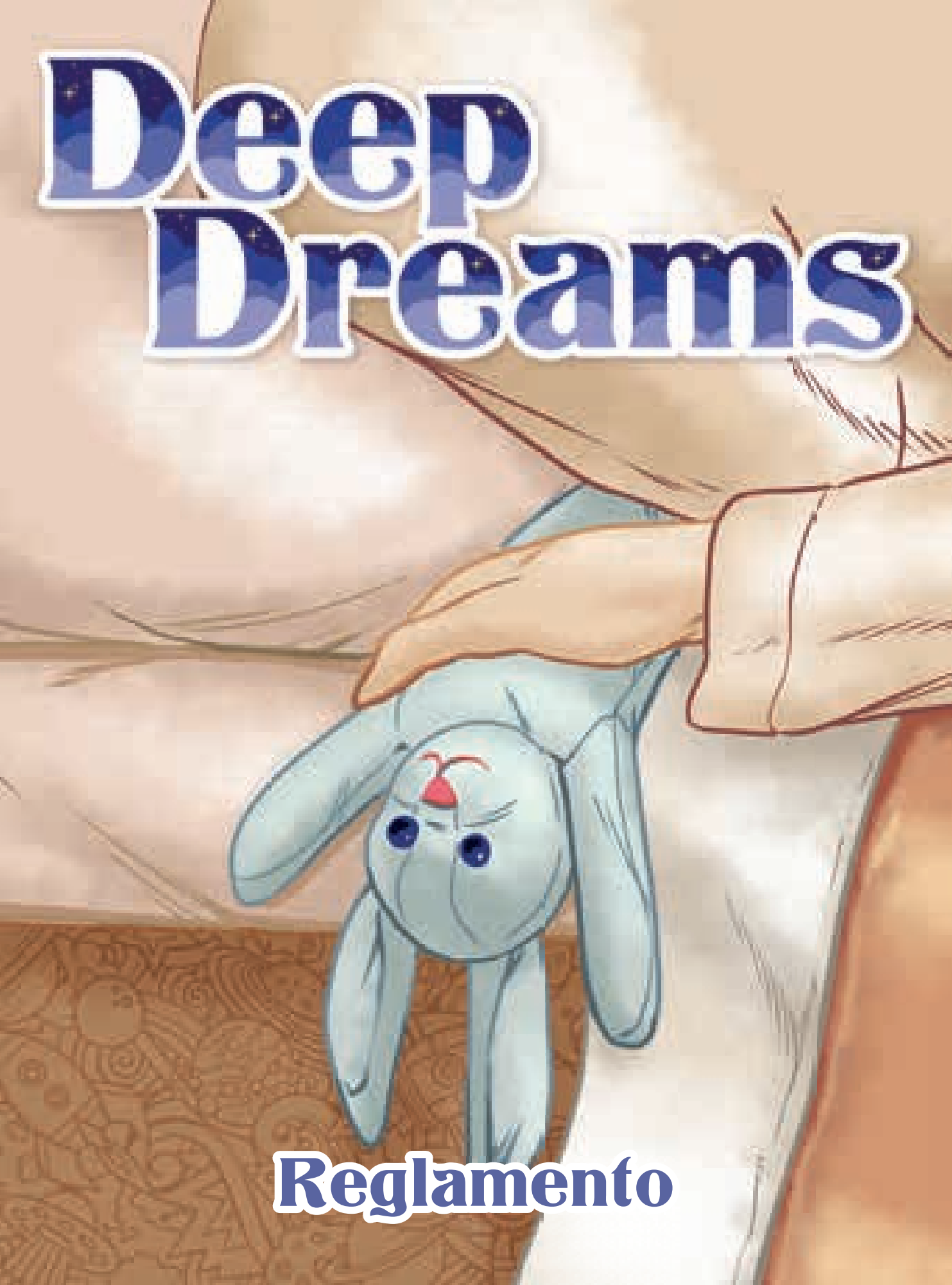
Deep Dreams



Reglamento

DEVIR CONTENIDOS S.L
Via Augusta 153, Entl. 4
08021 - Barcelona
www.devir.com

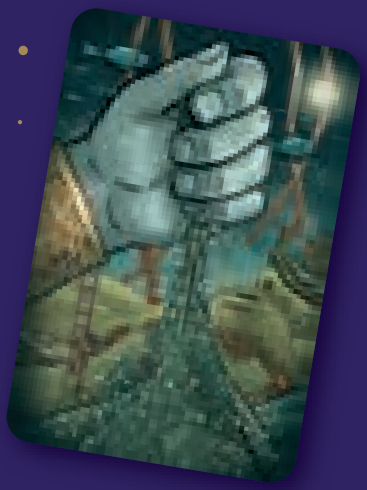
Autor: Santiago Zanón
Ilustrador: David Esbrí, Kostenkodesign *(vectorstock.com)*
Editor: Diego San Martín Pierron
Revisión: Víctor Farradellas

Deep Dreams

El pequeño Bruno se ha ido a dormir y durante la noche viajará entre sueños. Nuestra misión como guardianes oníricos es mantenerlo inmerso en los sueños más placenteros y asegurarnos de que se despierte lo menos posible durante la noche.

¡Prepárate para entrar en el mundo de los sueños y garantizar que Bruno tenga una noche llena de sueños apacibles!

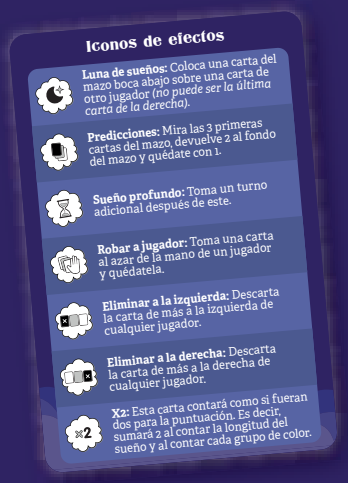
Componentes



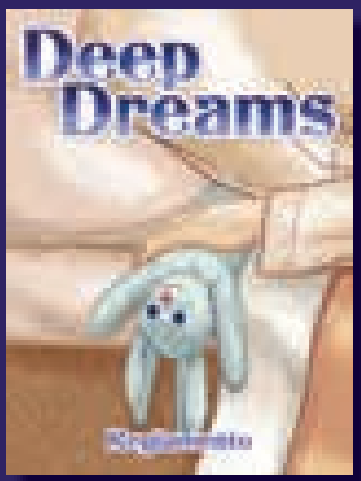
1 carta de jugador inicial



54 cartas de sueño



5 cartas de ayuda



1 reglamento

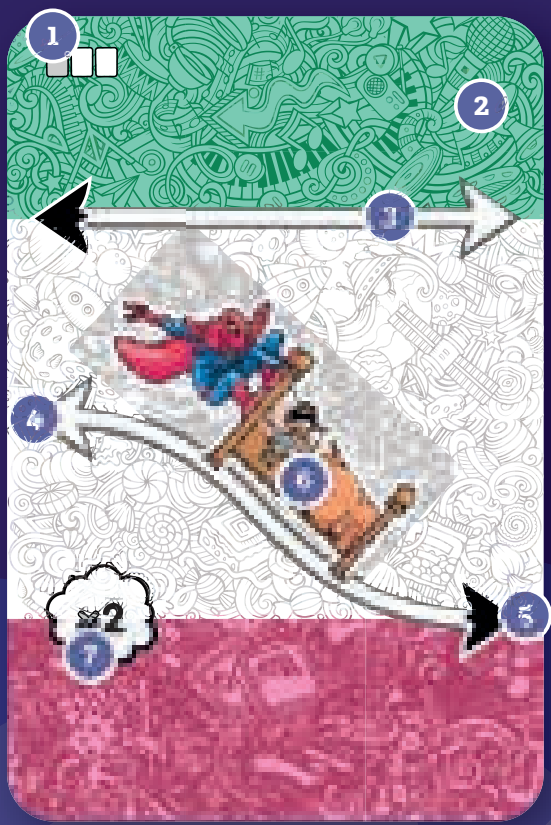
Objetivo del juego

El objetivo en **Deep Dreams** es mantener a Bruno inmerso en los sueños más placenteros representados por los cuatro colores del sueño. Tendremos que crear los grupos de color más grandes conectados a través de las cartas para obtener puntos de victoria y al mismo tiempo asegurarnos de que Bruno no se despierte, trazando un camino continuo con las líneas blancas a través de las cartas. El camino más largo tendrá la mayor recompensa.

Preparación

Baraja el mazo de cartas y reparte a cada participante 5 cartas. Deja el mazo en el centro de la mesa al alcance de todos.

Estructura de una carta



1. Icono para jugar la carta a la izquierda.
2. Fondos de color (verde, azul, amarillo, rosa).
3. Líneas blancas (el sueño continuo de Bruno).
4. Punta blanca.
5. Punta negra.
6. Bruno.
7. Icono de efecto.

Secuencia de turno

Quien se haya despertado más tarde hoy recibe la carta de jugador inicial y comienza la partida. Después el resto de los participantes se alternarán para realizar su turno en el sentido de las agujas del reloj.

En su turno un jugador podrá hacer **una** de estas dos acciones:

1. Jugar una carta.
2. Robar una carta del mazo.

1 Jugar una carta

Cada participante formará su zona de juego delante suyo. Para hacerlo, tomará una carta de su mano y la colocará en su lugar correspondiente **cumpliendo las siguientes condiciones de colocación:**

- Es necesario que al menos **una punta de flecha de cualquier color conecte con otra punta de flecha cualquiera.**
- Las cartas **se juegan a la derecha** de nuestra fila de cartas, a no ser que cuenten con el icono  en la esquina superior izquierda. Estas se podrán jugar a la izquierda o a la derecha de la fila de cartas indistintamente.

La primera carta en cada zona de juego no está sujeta a las condiciones.

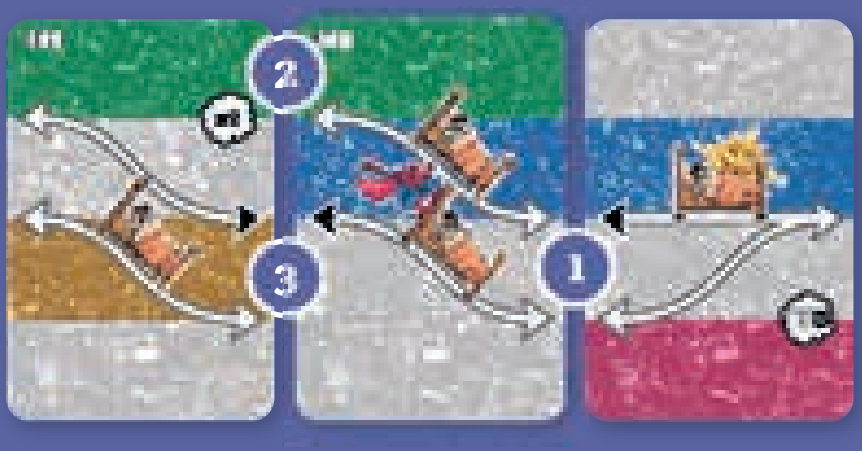
Efectos al conectar las flechas

Cada vez que se baje una carta a la zona de juego conectaremos puntas de flecha con otras puntas de flecha o iconos de efecto, activando las siguientes habilidades:

① Conectar **2 pares de flechas** en distintos niveles de sueño de la carta, independientemente del color de las mismas, permitirá al jugador robar una carta del mazo que está en el centro de la mesa.

② Conectar **una flecha con un icono de efecto** activará el efecto del icono (ver «Iconos de efecto» al final del reglamento).

③ Al final de la partida los jugadores obtendrán **1 punto adicional por cada pareja de puntas negras** conectadas entre sí.



② Robar una carta del mazo

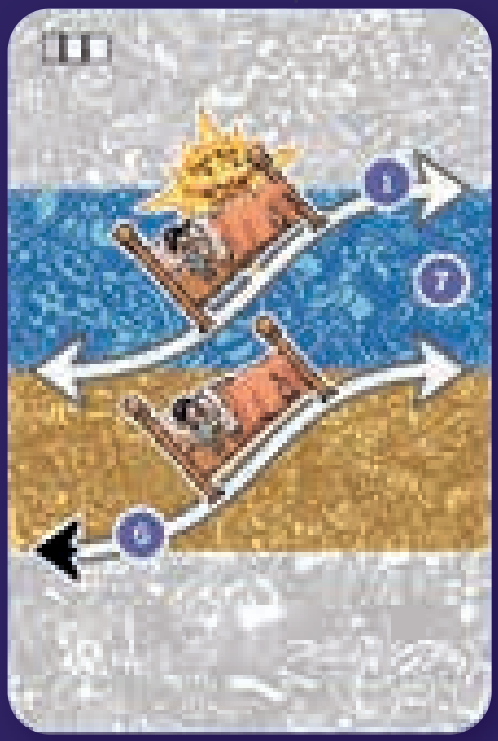
Si en su turno un jugador no puede o no quiere jugar una carta, podrá robar una del mazo central y acabar su turno.

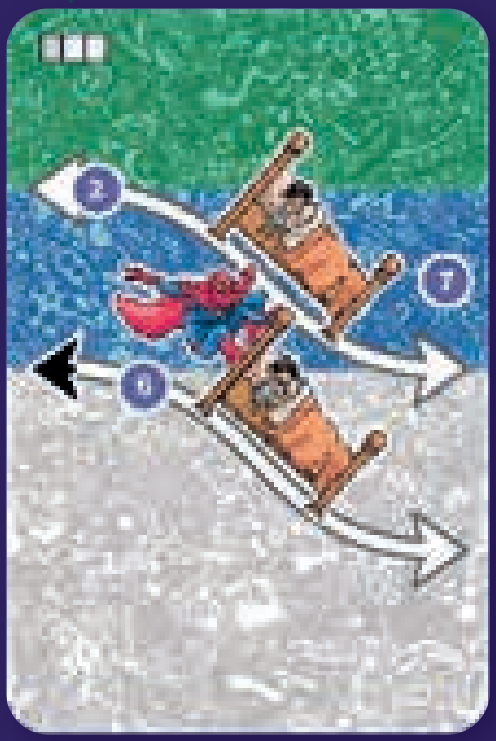
No hay límite de cartas que se pueden tener en la mano.

¡Que Bruno no despierte!

Todas las cartas tienen al menos un dibujo del pequeño Bruno durmiendo y las líneas blancas representan su nivel de sueño. Enlazando las flechas correctas se podrá formar un único camino del sueño continuo en el que Bruno seguirá dormido. Los elementos que rodean a Bruno no tienen efecto de juego, son meramente decorativos.

Un camino del sueño continuo se forma con un grupo de cartas conectadas a través de las flechas blancas o negras y que, en cada trozo de camino de esta conexión Bruno esté situado sobre la línea blanca.







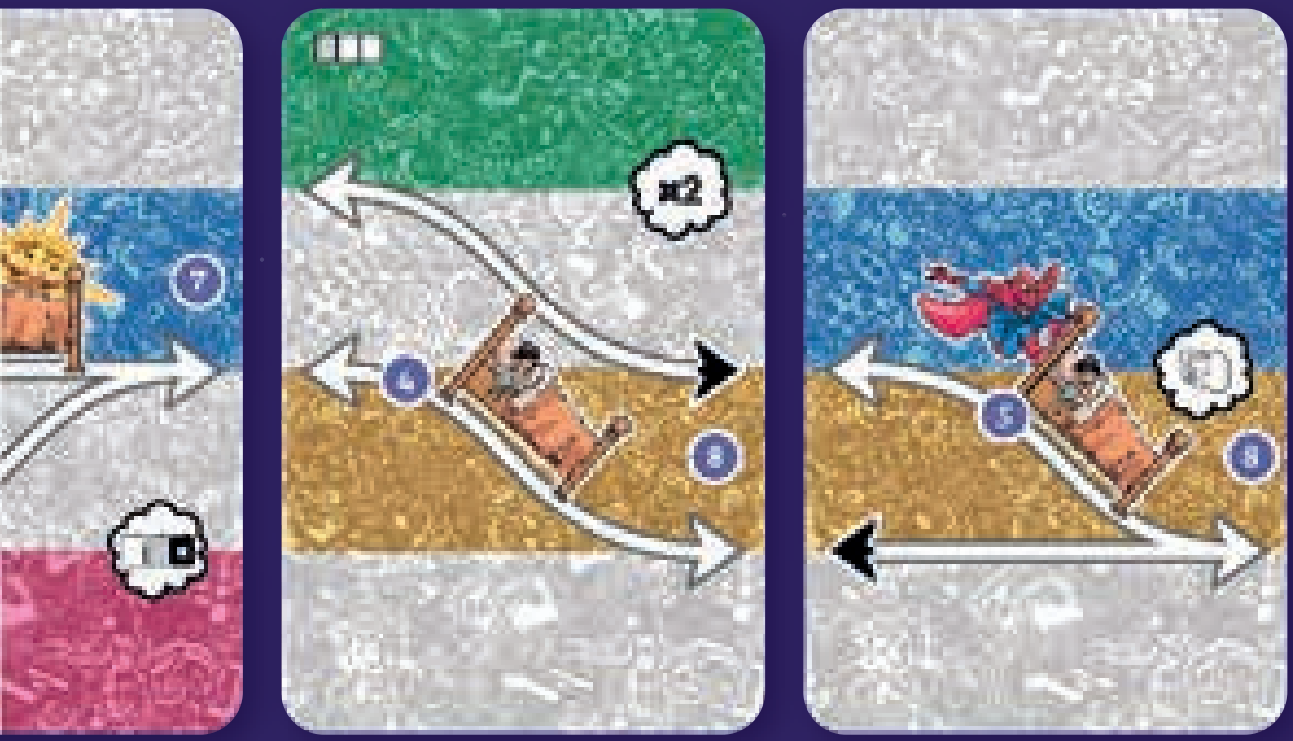
En este ejemplo, las cartas están perfectamente colocadas, ya que 1 o más flechas están conectadas entre sí. Bruno hace un camino de sueño de 4 cartas consecutivas, considerando las líneas blancas superiores de la primera (1), segunda (2), y tercera carta (3) además de la línea blanca inferior de la cuarta carta (4). Este camino se corta porque en la quinta carta Bruno está en otro nivel de sueño (5).

También hay un camino del sueño alternativo, en la primera y segunda carta con sus líneas blancas inferiores (6), pero es más corto y solo se puntuará por el camino más largo.

Los sueños de Bruno

Todas las cartas tienen al menos dos colores de sueño de los 4 que hay en el juego (verde, azul, amarillo y rosa), cada uno representa los distintos sueños de Bruno. Los jugadores intentarán conectar cada color buscando los grupos de sueño más grandes para así obtener puntos de victoria al final del juego. Estos puntos varían según el número de jugadores (ver Puntuación en la pág. 10).

Un grupo de sueño consiste en dos o más cartas, colocadas de forma consecutiva, conectadas por una franja del mismo color en el mismo nivel de sueño.

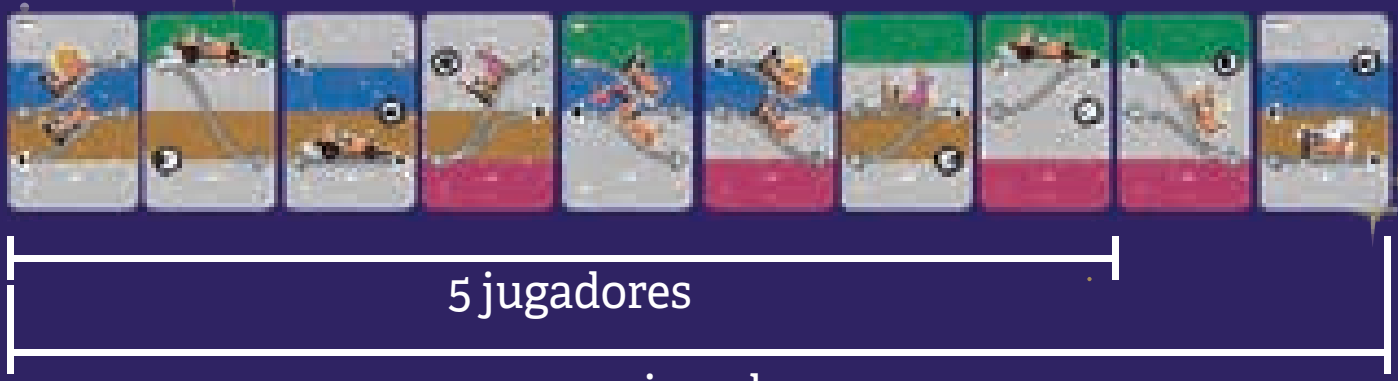


Viendo el mismo ejemplo anterior, observamos como Bruno ha soñado con el azul durante 3 cartas seguidas (7), con el amarillo 2 cartas seguidas (8). El verde y el rosa no tienen grupos de color consecutivos, así que no se consideran para la puntuación.

Fin de partida

Una partida de **2 a 4 jugadores termina en cuanto alguien tenga 10 cartas** en su zona de juego. En una partida de **5 jugadores terminará en cuanto alguien haya acumulado 8 cartas.**

Cuando esta condición se cumpla, los jugadores tendrán que jugar hasta terminar la ronda en curso (de modo que todos los jugadores hayan resuelto el mismo número de turnos). Si antes de terminar esta última ronda se rompe la condición de final de partida porque alguien ha descartado cartas del jugador que ha cerrado (mediante el efecto de una carta que permite descartar cartas que se encuentran en juego), el juego se seguirá jugando hasta que se vuelva a cumplir la condición de fin de partida (podría ocurrir en la misma ronda en curso y acabar el juego en el mismo momento, o en alguna ronda posterior).



Puntuación

Los puntos se obtendrán por **los caminos del sueño** *(¡Que Bruno no despierte!)*, **los grupos de sueño** *(Los sueños de Bruno)* y la conexión de **las puntas de flecha de color negro**. Cada uno de estos parámetros puntuará de manera diferente.

• **¡Que Bruno no despierte!** Se revisará quien ha conseguido el **camino del sueño** de Bruno más largo. Quien lo consiga obtendrá 5 puntos de victoria; el jugador con el segundo camino más largo obtendrá 3 puntos de victoria.

Si hay un empate para la primera posición, entonces las dos recompensas se suman (8 puntos) y se reparten equitativamente entre los jugadores empatados en primera posición. Si hay un empate para la segunda posición, entonces los puntos (3 puntos) se dividen entre los jugadores empatados. Si no es posible dividir los puntos equitativamente entre los jugadores empatados en números enteros, entonces nadie recibe ninguno de los puntos de recompensa.

• **Los sueños de Bruno.** Se revisarán los **grupos de colores** según la cantidad de jugadores.

• En partidas de **2 jugadores**. Cada jugador sumará tantos puntos como cartas continuas tenga en su grupo de color más largo.

• En partidas de **3 a 5 jugadores**. Se puntuará por mayorías en cada color. Quien tenga más cartas continuas de un mismo color ganará 4 puntos y el segundo obtendrá 2 puntos.

Si hay un empate para la primera posición, los puntos de la primera y segunda posición se suman y se dividen equitativamente entre los jugadores empatados. Si hay un empate para la segunda posición, los puntos se dividen equitativamente entre los jugadores empatados. Si no es posible dividir los puntos equitativamente entre los jugadores empatados en números enteros, entonces nadie recibe ninguno de los puntos de recompensa.



Nota: recuerda que las cartas con el icono x2 cuentan el doble.

• **Puntas de flecha color negro.** Cada pareja de puntas de flecha negras conectadas otorga 1 punto.

El jugador con **más puntos al final es el ganador**. Si hay un empate, el jugador que tenga más flechas negras unidas será el ganador. Si se mantiene el empate después de comprobar las flechas negras, entonces los jugadores empatados comparten la victoria.

Iconos de efectos



Luna de sueños. Coloca la primera carta del mazo boca abajo sobre una de tus cartas (no puede ser la última carta de la derecha). Esto hará que los grupos de colores del sueño crezcan, pero interrumpirá el camino del sueño de Bruno y puede anular conexiones entre flechas negras.



Predicciones. Mira las 3 primeras cartas del mazo, devuelve 2 al fondo del mazo y quédate con 1.



Sueño profundo. Toma un turno adicional después de este.



Robar a jugador. Toma una carta al azar de la mano de un jugador y quédatela.



Eliminar a la izquierda. Descarta la carta de más a la izquierda de cualquier jugador.



Eliminar a la derecha. Descarta la carta de más a la derecha de cualquier jugador.



X2. Esta carta contará como si fueran dos para la puntuación. Es decir, sumará 2 al contar la longitud del sueño y al contar cada grupo de color.