



Regolamento Gioco

# DREAM MASTERS

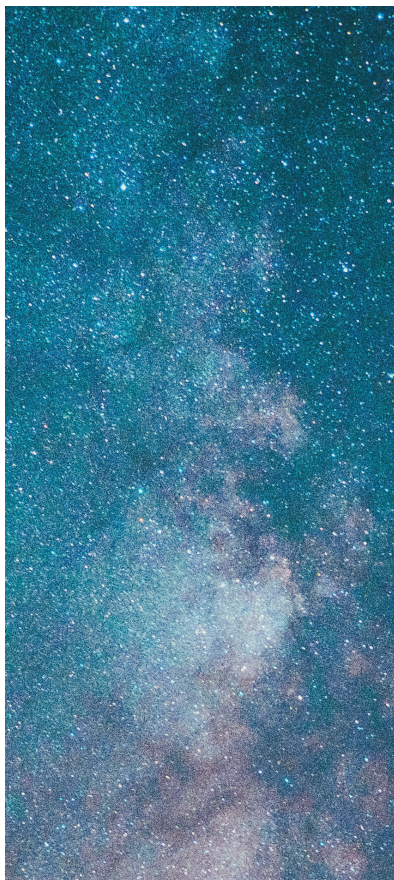
Idea, concetto e realizzazione: Andrea Giorgio Bonino

# Il Dio dei sogni è morto.

Il Dio dei sogni è morto. Il suo potere era racchiuso nella Gemma che portava incastonata nel suo diadema. Ora quella Gemma è spezzata in sei lucenti frammenti ed essi si sono persi nelle terre create dalla fantasia di scrittori e sognatori come te. Il primo che riuscirà a ricomporre la Gemma potrà adire ad essere il nuovo Dio dei sogni e creare i mondi che aveva immaginato in vita. Sarai tu il nuovo Dio? Attento, sulla tua strada altre anime cercheranno di raggiungere il tuo stesso scopo, e se anche prevalrai e ricomporrai la Gemma dei sogni dovrai affrontare l'orrore finale, la Nemesi che alberga nel cuore di ogni scrittore.

Esplora le terre dei sogni, impossessati dei ricordi del passato che ti permetteranno di trionfare, combatti contro i tuoi nemici, difenditi dai loro attacchi e dai loro malefici, ricomponi la Gemma, combatti la tua Nemesi ed ergiti infine come nuovo Dio dei sogni!

**Buona fortuna.**



“

## INTRODUZIONE e SCOPO DEL GIOCO

DREAM MASTER è un gioco di carte che vede in contrapposizione da due a sei giocatori chiamati ad interpretare scrittori del passato che combattono tra loro per il possesso ed il controllo dei frammenti della preziosa Gemma dei sogni. Tale Gemma, una volta ricomposti i suoi frammenti, permetterà a chi la possiede di combattere il nemico finale, la nemesi di uno degli scrittori, e vincere la partita!

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

I giocatori dispongono al centro del tavolo le carte del mazzo RICORDI e quelle del mazzo TERRE DEL SOGNO, prendono invece per se una carta casuale tra gli SCRITTORI e tengono il relativo mazzetto di IPERBOLI corrispondenti alla scrittore con cui giocheranno.

All'interno del mazzo Ricordi vengono mischiate le carte FRAMMENTO DI GEMMA.

Viene altresì pescato in maniera casuale una NEMESI, e posta anch'essa al centro del tabellone. Ogni NEMESI caratterizza la partita in maniera differente rendendo alcune cose più difficili o più facili durante lo svolgimento del gioco.



Ogni giocatore inizia la partita con 5 PA (PUNTI ANIMA) ed un'iperbole casuale dal proprio mazzetto di iperboli.

Ogni **SCRITTORE** possiede diversi valori nelle **4 CAR (CARATTERISTICHE)** che contraddistinguono e differenziano ognuno di loro

Caratteristiche di **attacco**:

- **MAN (MANA)**
- **VOL (VOLONTÀ)**

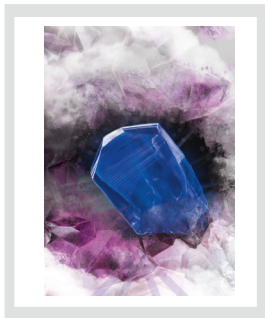
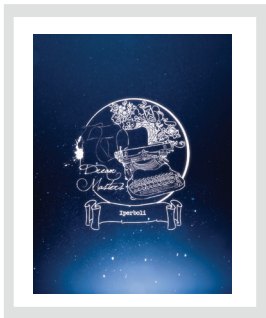
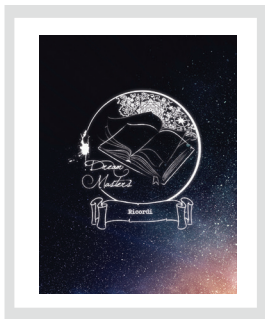
Caratteristiche di **difesa**:

- **SPI (SPIRITO)**
- **MEM (MEMORIA)**

La **VOLONTÀ** viene sempre contrapposta allo **SPIRITO**,  
Mentre il **MANA** viene contrapposto alla **MEMORIA**.

MEM Difesa	_____	_____	_____
MAN Attacco	_____	_____	_____
SPI Difesa	_____	_____	_____
VOL Attacco	_____	_____	_____
Anima			





## SVOLGIMENTO

Il gioco inizia dal proprietario di DREAM MASTERS e procede in senso antiorario.

All'interno del turno di gioco ogni giocatore può svolgere una delle seguenti azioni:

**1** Esplorare le **TERRE DEL SOGNO**

**2** Attaccare un altro **SCRITTORE** o la **NEMESI**

**3** Pescare un' **IPERBOLE**

**4** Utilizzare **UN' IPERBOLE**: questa azione, a differenza delle tre precedenti, può invece essere effettuata in qualunque momento del gioco, quindi anche al di fuori del proprio turno.





1

## Esplorare le TERRE DEL SOGNO

Il giocatore pesca una carta all'interno delle Terre del sogno e ne risolve gli effetti, essi possono essere i più disparati, ma nella maggior parte dei casi si tratta di superare una prova in una delle 4 CAR del giocatore.

### EFFETTUARE UNA PROVA

Il giocatore tira il dado da 10 e somma al risultato il valore della sua CAR corrispondente. Nel caso in cui il risultato sia pari o superiore al risultato richiesto dalla prova allora essa si considera superata, diversamente si considera fallita. Nel caso di prova superata il giocatore pesca una carta dal mazzo Ricordi e la aggiunge alla propria mano ponendola scoperta di fronte a sé. Nel caso di prova fallita il giocatore non pesca la carta Ricordo bensì perde un PUNTO ANIMA (PA). I Ricordi rappresentano oggetti che permetteranno al giocatore di migliorare le proprie CAR, curare i propri PA o bloccare gli altri giocatori nel proprio turno di gioco. I Ricordi sono carte pubbliche e vanno mostrate a tutti i giocatori ponendole davanti a sé sul tavolo. Tra i Ricordi pescati vi sono, come detto, delle carte che non aumentano le caratteristiche, ma chiedono di risolvere alcuni effetti, in questo caso gli effetti vanno risolti immediatamente.

Nel caso in cui uno scrittore effettui una prova in una TERRA DEL SOGNO appartenente al proprio gruppo di carte, gode di un +2 alla prova, qualunque essa sia. Questo bonus si applica anche durante i combattimenti tra giocatori che vengono richiesti da alcune TERRE DEL SOGNO sia per l'attacco che per la difesa. **Tirare un "1" viene considerato automaticamente un fallimento, mentre un "10" viene considerato automaticamente un successo**

2

## Attaccare un altro SCRITTORE o la NEMESI

Il giocatore che decide di attaccare un altro giocatore deve innanzitutto scegliere se attaccare con la caratteristica MANA o con la caratteristica VOLONTÀ. Nel primo caso il giocatore che si difende utilizzerà lo SPIRITO, nel secondo caso la MEMORIA. I due giocatori tirano un D10 e sommano il valore della propria caratteristica di attacco e difesa corrispondente, il giocatore con il risultato più alto vince.

Se è stato l'attaccante a vincere può scegliere un Ricordo dalla mano del giocatore, o un frammento di gemma, da tenere per sé.

Chi perde il combattimento perde sempre anche un PA.

In caso di parità l'attacco si considera uno stallo, l'attaccante non ruba nulla e nessuno perde il punto anima.

L'azione di attaccare un altro giocatore è molto utile per rubare Ricordi potenti o i frammenti gemma agli altri giocatori.

Attaccare la nemesi è invece un'azione che si può svolgere solo se si possiede per intero la Gemma dei Sogni, e permetterà a chi la esegue di vincere la partita. Il suo effetto verrà descritto più in dettaglio nella parte CONCLUSIONE.

Tirare un "1" viene considerato automaticamente un fallimento, mentre un "10" viene considerato automaticamente un successo. In caso di parità il giocatore con la CAR più alta vince, se anche la CAR è uguale il combattimento si considera uno stallo senza conseguenze per entrambi.

3

## Pescare un' IPERBOLE

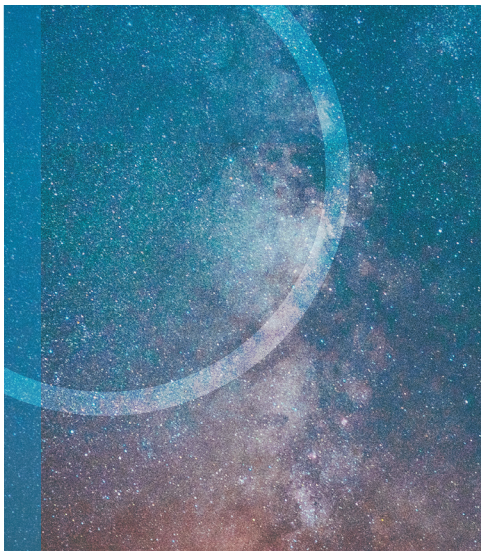
Ogni giocatore parte con in mano una sola iperbole. Con questa azione il giocatore può prendere nella sua mano un' iperbole che può giocare subito o tenere da parte. Le iperboli, a differenza dei Ricordi, sono carte coperte e non vanno mostrati agli altri giocatori.

4

## Utilizzare un' IPERBOLE

Le iperboli rappresentano abilità molto potenti, ed in alcuni casi uniche, di ciascuno scrittore. Esse spesso sconvolgeranno in maniera repentina gli equilibri del gioco dato che possono essere utilizzate in qualsiasi momento, anche al di fuori del proprio turno di gioco. Per farlo bisogna dichiarare la propria intenzione e a quel punto si interromperà qualsiasi azione in corso e si darà corso agli effetti dell'iperbole descritti sulla carta. Se più persone vogliono utilizzare un'iperbole si darà la precedenza a chi lo ha dichiarato prima. Ogni giocatore può usare quante iperboli vuole. Esistono anche iperbole che annullano altre iperboli, ma queste ultime non possono essere a loro volta annullate.

Un' iperbole utilizzata va scartata e non potrà essere riutilizzata. Rappresentano quindi delle possibilità molto potenti ma non vanno sprecate.



## ESAURIRE I PUNTI ANIMA

Se un giocatore esaurisce i PA a seguito di una prova fallita o di un combattimento andato male egli perde il prossimo turno di gioco per poi tornare in vita con 5 PA. Durante il turno degli altri giocatori essi possono prendere al giocatore i frammenti della gemma che possiede, ma non possono prendere le sue carte Ricordo. L'azione di prendere il frammento di gemma dalle spoglie di un altro scrittore prima che torni in vita nel suo prossimo turno occupa un turno di gioco. In pratica è come se il giocatore "attaccasse" lo scrittore che sta tornando in vita, ma non trovando alcuna difesa prende in automatico il frammento di gemma o uno dei suoi ricordi.

## RICOMPORRE LA GEMMA DEI SOGNI

I frammenti della Gemma giacciono nascosti nel mezzo del mazzo dei Ricordi. Essi possono essere pescati casualmente o essere presi grazie ad iperboli o a Terre del sogno o ancora a Ricordi specifici. Lo scopo del gioco è proprio impossessarsi di questi frammenti e ricomporre la Gemma. Ogniqualvolta un giocatore che possieda un frammento di Gemma si impossessa di un altro frammento questi si uniscono fondendosi insieme, da quel momento in avanti i pezzi non potranno più dividersi. Ciò significa che con il progredire del gioco la Gemma verrà ricomposta mano a mano che i giocatori ne acquisiranno i frammenti. Ogni frammento di Gemma concede un bonus di +1 a tutte e quattro le CAR. Ciò è cumulabile anche con i frammenti ricongiunti assieme, il bonus totale potrà quindi andare da +1 a +6 alle CAR. I frammenti di Gemma, o la Gemma ricomposta, quando non è specificato diversamente sono da considerarsi carte Ricordo.



## CONCLUSIONE

Nel momento in cui uno dei giocatori acquisisce per sé l'ultimo frammento di Gemma, ricomponendo la Gemma, ottiene la possibilità di vincere il gioco e terminare la partita. Chi ottiene la Gemma completa ha la possibilità di attaccare la nemesi. Ogni qual volta un giocatore ottiene la Gemma, a prescindere dal modo in cui l'acquisisca ha la facoltà di effettuare immediatamente un'azione aggiuntiva per attaccare la nemesi. Questa azione può essere solo ed esclusivamente quella di attaccare la nemesi e nessun'altra. Ogni nemesi ha 2 caratteristiche SPI e MEM. I giocatori per attaccare la nemesi dovranno quindi contrapporre i loro valori di MAN o VOL rispettivamente sommando come di consueto il D10. Unica eccezione è la nemesi di Kafka, il Tribunale, contro cui bisognerà usare i valori di SPI e MEN per batterlo. Nel caso in cui il giocatore battesse la nemesi sarà considerato il nuovo Dio dei sogni e vincerà quindi la partita. Nel caso invece in cui fallisse la prova e non riuscisse a sconfiggere la nemesi il giocatore perde immediatamente tutti i suoi PA, a prescindere da quanti ne avesse, e deve perdere il prossimo turno per tornare in vita con i consueti 5 PA. Gli altri giocatori in questo frangente possono quindi prendere la Gemma alle spoglie del giocatore (ma non i suoi Ricordi) e provare a loro volta a sconfiggere la nemesi e vincere la partita!

***Per qualunque incertezza o interpretazione riguardo alle regole del gioco, decide sempre il proprietario del gioco stesso.***