

ACCHIAPPA SOGNI

Obiettivo del Gioco

Dovete essere il primo giocatore a riempire la vostra plancia con 12 segnalini *Sogno*!

Per farlo, nel vostro turno dovete scegliere un Giocattolo Cocoloso che copra completamente l'Incubo al centro del tavolo. Così facendo, otterrete i segnalini e potrete fare sogni d'oro!

La Storia dei Giocattoli Cocolosi

Non c'è niente di divertente negli incubi! Fortunatamente, avete il vostro Giocattolo Cocoloso che trasformerà i brutti sogni in belle storie!

Contenuto e Preparazione

- * **4 plance lettino** da collocare davanti a ogni giocatore;
- * **54 segnalini Sogno** da infilare nel Sacchetto-Cuscino;
- * **1 Sacchetto-Cuscino** da collocare di fronte al primo giocatore (il più giovane);
- * **8 tessere rotonde Giocattolo Cocoloso** da collocare in cerchio al centro del tavolo;
- * **30 carte Incubo** (ma non ci fanno paura!). Mescolate queste carte, componendo un mazzo a faccia in giù e tenetelo a portata di mano. Girate la carta in cima al mazzo e collocatela al centro del cerchio formato dalle tessere *Giocattolo Cocoloso* in modo che tutti possano vederla.

La partita può cominciare!



Esempio di preparazione per una partita a 4 giocatori.

- » da 2 a 4 sognatori
- » età 4+
- » un pisolino di 15 minuti

MUMUCCA, LA NOSTRA MASCOTTE SPAZIALE!

Mumucca sarà al vostro fianco mentre leggerete questo regolamento. Vi darà un po' di consigli e di istruzioni per vivere al meglio questa esperienza di gioco!



Round di Gioco

1. Dopo avere collocato la prima carta *Incubo* al centro del tavolo, nel proprio turno, ogni giocatore sceglie una **tessera Giocattolo Cocoloso** che, secondo lui, **coprirà completamente la carta *Incubo***.

Una volta che il primo giocatore ha scelto il suo Giocattolo Cocoloso, lo colloca sulla sua plancia. Il giocatore successivo (procedendo in senso orario) fa la stessa cosa scegliendo la sua tessera *Giocattolo Cocoloso*, e così via. Una volta che tutti i giocatori hanno scelto il loro Giocattolo Cocoloso, si passa alla fase successiva.

INDICAZIONI DI MUMUCCA!

Importante: Durante questa fase, i giocatori devono collocare il loro Giocattolo Cocoloso direttamente al centro della loro plancia e non sulla carta *Incubo*.



2. Ogni giocatore, in ordine di round e partendo dal primo giocatore, **colloca la tessera Giocattolo Cocoloso che ha scelto sulla carta *Incubo***.

I giocatori possono muovere il Giocattolo Cocoloso per posizionarlo nel miglior modo possibile sull'*Incubo*.

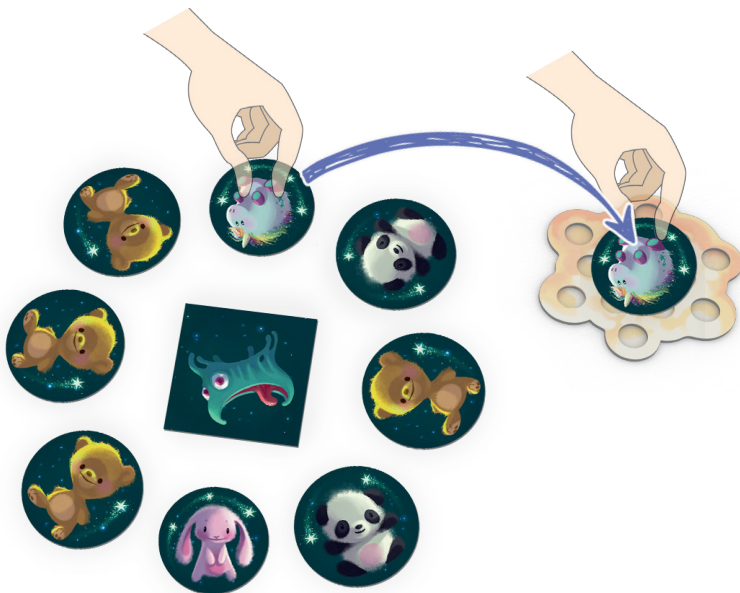
Ci sono due esiti possibili:



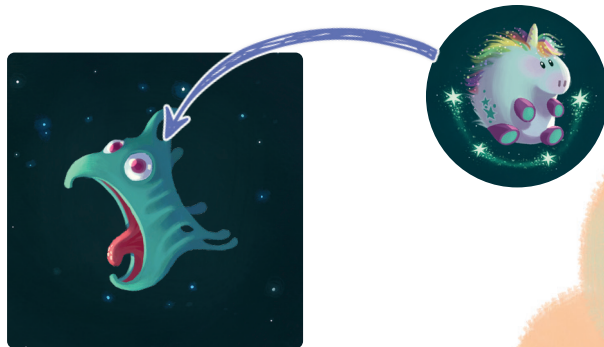
OPPURE



1 Scegli il tuo Giocattolo Cocoloso.



2 Controlla se copre completamente l'*Incubo*.





Se la tessera *Giocattolo Cocoloso* **non copre completamente l'Incubo**, il giocatore non ottiene alcun segnalino *Sogno*, perché l'Incubo si è rivelato più forte. Almeno stavolta...



Se il *Giocattolo Cocoloso* **copre completamente l'Incubo**, quest'ultimo scompare e si trasforma in un dolce sogno!

l'Incubo è stato sconfitto!

Il giocatore allora pesca un numero di segnalini *Sogno* dal *Sacchetto-Cuscino* pari al numero di stelle che compaiono sul *Giocattolo Cocoloso* che ha scelto. Più il *Giocattolo Cocoloso* è piccolo, più segnalini *Sogno* il giocatore può ottenere! Poi i segnalini ottenuti in questo modo vengono collocati sulle caselle disponibili della plancia del giocatore.

I CONSIGLI DI MUMUCCA!



Dopo avere pescato il segnalino (o i segnalini) *Sogno*, ogni giocatore può raccontare il suo sogno basandosi sulle illustrazioni dei segnalini.

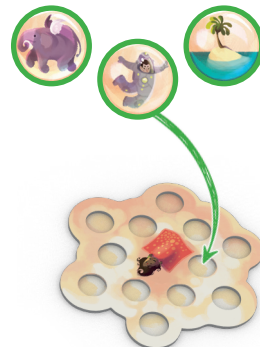
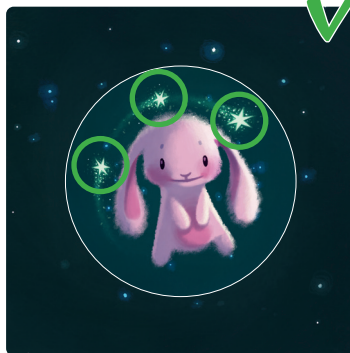


3. Non appena la fase **2** è completata, la carta *Incubo* viene scartata e rimessa nella scatola del gioco e le tessere *Giocattolo Cocoloso* vengono di nuovo disposte in cerchio.


Il giocatore alla sinistra del primo giocatore gira una nuova carta *Incubo* per iniziare un nuovo round di gioco. Lui diventa il primo giocatore per questo nuovo round e colloca il *Sacchetto-Cuscino* davanti a sé.



Si vedono ancora alcuni pezzettini dell'Incubo? Pazienza, andrà meglio la prossima volta!



Mumucca ha scelto il *Giocattolo Cocoloso* del coniglietto. Questo copre completamente l'Incubo, l'Incubo è stato sconfitto!

Sul *Giocattolo Cocoloso* del coniglietto compaiono **3** stelle , quindi Mumucca pesca **3** segnalini *Sogno* dal *Sacchetto-Cuscino* e li colloca sulle apposite caselle della sua plancia.

Fine della Partita

Alla fine della fase **2**, se uno o più giocatori hanno riempito la propria plancia di segnalini *Sogno*, vincono la partita!

Se i giocatori desiderano, possono risolvere la parità tra i vincitori confrontando il numero totale di segnalini *Sogno* ottenuti (che potrebbe superare il numero di caselle disponibili sulla plancia).



“Sogni d’Oro, Bambini!” Variante Collaborativa

Dai 3 anni in su: Questa variante può essere giocata in solitario o **in collaborazione** con altri giocatori. Per questa variante, collocate gli 8 Giocattoli Cocolosi in cerchio (vedi l’esempio). Poi suddividete le carte *Incubo* in base alle lune che compaiono sul retro. **Più piena è la luna, più alto è il livello di difficoltà.** Quindi scegliete il mazzo di carte corrispondente al livello di difficoltà desiderato. Le altre carte e il resto del contenuto (plance, segnalini *Sogno* e *Sacchetto-Cuscino*) non saranno usati durante questa partita.

Il primo giocatore (il più giovane) gira una carta *Incubo* e la colloca al centro del cerchio formato dalle tessere *Giocattolo Cocoloso*. Il giocatore deve poi scegliere un *Giocattolo Cocoloso* che copra completamente l’*Incubo*. Per farlo, indica uno dei *Giocattoli Cocolosi* proponendolo agli altri giocatori. Tutti i giocatori discutono per determinare quale sia il giocattolo più adatto. Una volta fatta la scelta, il giocatore colloca il *Giocattolo Cocoloso* sulla carta *Incubo*:

- Se la tessera *Giocattolo Cocoloso* **copre completamente la carta *Incubo***, l’*Incubo* è sconfitto. La tessera *Giocattolo Cocoloso* e la carta *Incubo* vengono messe da parte e la partita prosegue. Il giocatore successivo, procedendo in senso orario, gira una nuova carta *Incubo*.

- In caso contrario, se la tessera *Giocattolo Cocoloso* **non copre completamente la carta *Incubo***, la partita è persa immediatamente!

Se alla fine dell’ottavo round tutti gli *Incubi* sono stati sconfitti, i giocatori vincono la partita!



Super Facile!



Abbastanza Facile!



Meno Facile!



Per niente Facile!



Variante “Notte Irrequieta”

Dai 6 anni in su: Questa variante si gioca come la versione base, ma con un’eccezione: non appena il primo giocatore rivela una carta *Incubo*, **tutti i giocatori devono afferrare una tessera *Giocattolo Cocoloso* più in fretta possibile** e collocarla sulla propria plancia. Una volta che tutti i giocatori hanno scelto il loro *Giocattolo Cocoloso*, si risolve la fase **2** come nel gioco base.

MUMUCCA VI RINGRAZIA!

Mumucca è riconoscente a tutti i terrestri che hanno testato questo gioco! Grazie ancora!

© 2019 JD Éditions / Space Cow. Tutti i diritti riservati.
Scoprite di più su Space Cow:



Distribuito in Italia da: Asmodee Italia Srl, Viale della Resistenza 58,
42018 San Martino in Rio (RE) Italy
www.asmodee.it
italia@asmodee.com

