



Publicado por:
Play Nation Studio Pte. Ltd.

DREAM CATCHERS

Reglamento



Reglas de
juego



Spielregeln



Règles
du jeu



Regole
del gioco



Video
Rules

Diseñado por:
Gabriel. L

Ilustrado por:
PT

Traducción: Magda Giráldez & Alan Saura

DREAM CATCHERS



www.dreamcatchersgame.com

1. Introducción

Dream Catchers es un juego cooperativo de 2-4 jugadores. Los jugadores representan cazadores de sueños que cada noche visitan a los niños para ayudarles a tener dulces sueños, atrapar pesadillas y capturar a los monstruos que se esconden debajo de sus camas.

Para completar vuestro objetivo durante la noche, los jugadores deben trabajar juntos comunicándose en todo momento, estableciendo las prioridades para el equipo y actuando decisivamente.
¡Descansar bien durante la noche es muy difícil de conseguir!

Objetivo del juego

Para ganar, los jugadores deben trabajar juntos para atrapar suficientes dulces sueños y así ayudar a los niños a dormir plácidamente antes de que la noche acabe. El equipo gana cuando el contador de dulces sueños llegue al final del marcador de puntuación de dulces sueños.

No obstante, perdéis si se da una de las siguientes situaciones:

1. Los jugadores pierden si acabe la noche..
2. El contador de pesadillas llega al final del marcador de puntuación de pesadillas.
3. 3 monstruos se esconden debajo de la cama.

Componentes del juego	
06 x Cartas de Cazadores de sueños	05 x Loquetas de Dormitorio
33 x Cartas de Poder	01 x Dado de 6 Caras
12 x Cartas de Cofre del Tesoro	07 x Contadores de Monstruo
04 x Cartas de Referencia de Turno	01 x Contador de Tiempo
32 x Mazo de Loquetas de Sueño	06 x Contadores de Debilidad
08 x Loquetas de Monstruo	02 x Contadores de Sueño

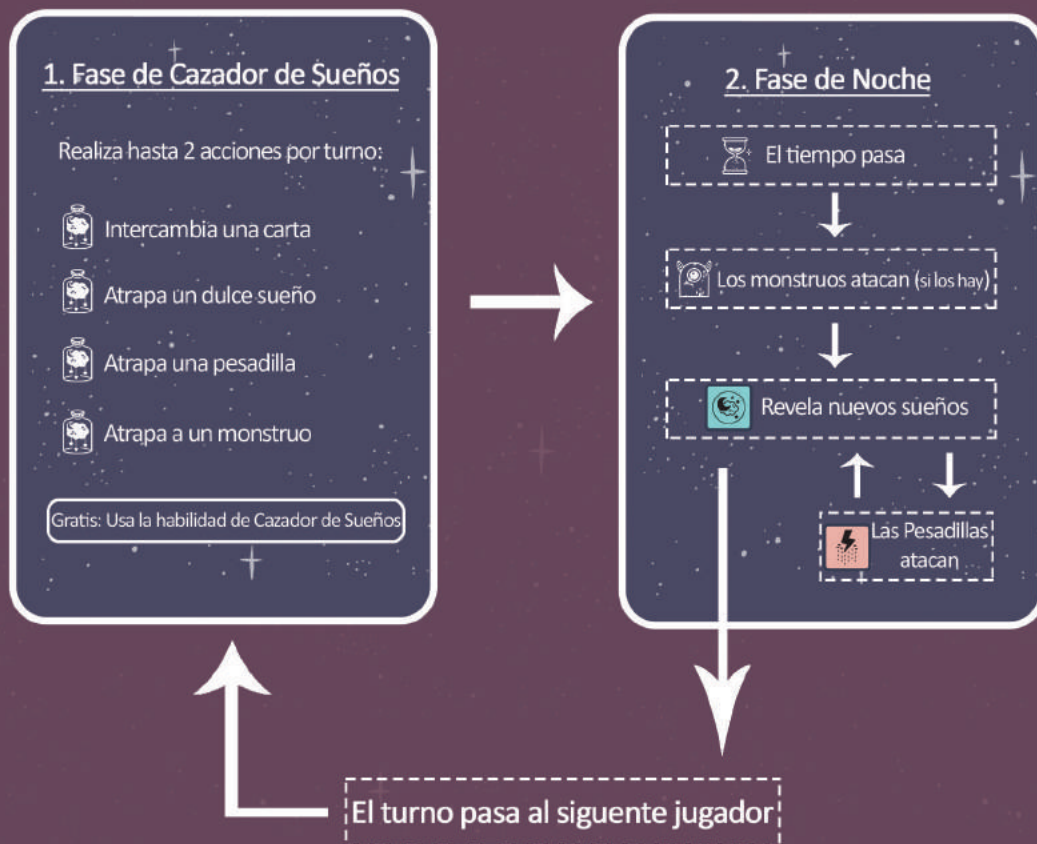
DREAM CATCHERS

www.dreamcatchersgame.com



2. Fase de Juego

El turno de un jugador consiste en la fase de Cazador de Sueños seguida de la fase de noche.



Fase de Cazador de Sueños

Durante esta fase del turno, puedes hacer hasta dos acciones en cualquier orden. Tienes la opción de:

- Intercambiar cartas de poder con otro jugador.
- Atrapar una loseta de dulces sueños o pesadillas.
- Atrapar a un monstruo de debajo de la cama.
- Activar la habilidad de Cazador de Sueños (acción gratuita).

Activar la habilidad de personaje no cuenta como una de tus dos acciones del turno. También puedes escoger la misma acción o activar la habilidad de tu personaje más de una vez por turno.

DREAM CATCHERS

www.dreamcatchersgame.com



Intercambia una carta de Poder

CAMBIA



Puedes usar 1 acción para intercambiar una única carta de poder de tu mano por otra carta de uno de tus compañeros.

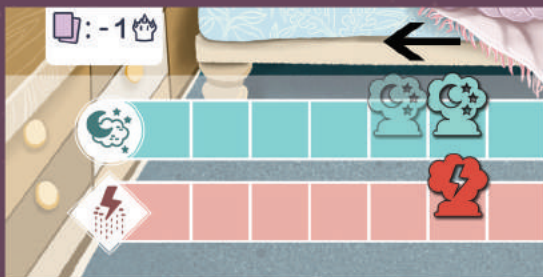
Atrapa un Dulce Sueño

DESCARTA

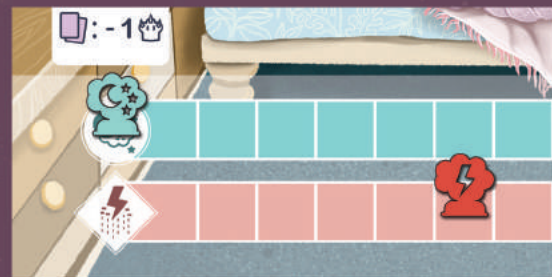


Para atrapar un dulce sueño para el niño que duerme, gasta 1 acción y descarta las correspondientes cartas de poder de tu mano.

Una vez atrapadas, las losetas de dulces sueños son eliminadas del Imaginario y descartadas. Incrementa la puntuación de dulces sueños en uno y mueve el contador de dulces sueños una casilla a la izquierda.



Puntuación:
Mueve el contador de puntuación una casilla a la izquierda después de haber atrapado una loseta de dulces sueños.



Victoria!
Ganas cuando el contador de puntuación alcance el final del marcador de puntuación!

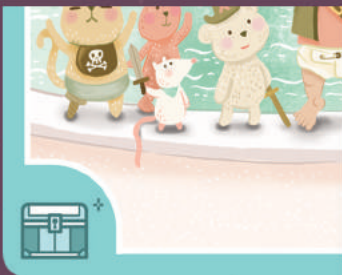
DREAM CATCHERS

www.dreamcatchersgame.com



Cofre del Tesoro

Algunas losetas de Dulces Sueños contienen cofres del tesoro los cuales te proporcionan un bonus de un solo uso durante la partida.



Cofre del tesoro:

Roba y revela una carta de cofre de tesoro inmediatamente cuando atrapes una loseta de dulces sueños con el icono de cofre de tesoro.



Reduce la puntuación de Pesadilla en 1.



Aumenta la puntuación de dulces sueños en 1.



Gana 1 de tiempo, mueve el contador de tiempo 1 casilla hacia el inicio.



Escoge y descarta una loseta de pesadilla cualquiera del Imaginario.



Coloca un marcador de debilidad en una loseta de monstruo

DREAM CATCHERS

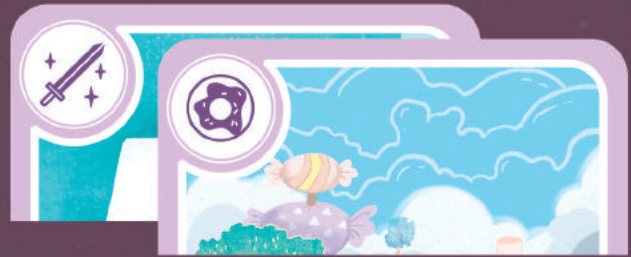
www.dreamcatchersgame.com



Atrapa una Pesadilla



=



¡Atrapa las pesadillas que acechan en el Imaginario antes de que ataquen al niño que duerme! Para atrapar una pesadilla, gasta 1 acción y descarta el número correspondiente de cartas de poder de tu mano.

Algunas pesadillas sólo requieren 1 carta para ser capturadas mientras que otras pesadillas son más poderosas y requieren 2 cartas.

Una vez atrapadas, las losetas de pesadilla son eliminadas y descartadas del Imaginario.

¡La puntuación de pesadilla no cambia cuando atrapas una pesadilla!

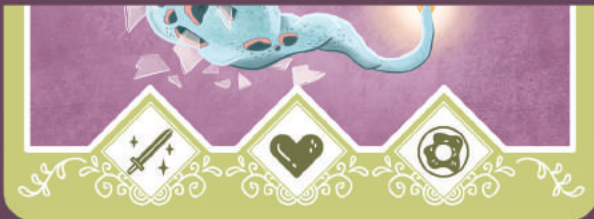
DREAM CATCHERS

www.dreamcatchersgame.com

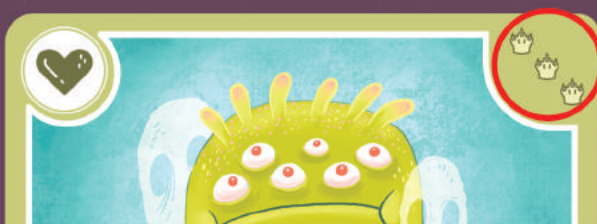


Atrapar un Monstruo

Atrapar un monstruo es una tarea desafiante que requiere que el equipo trabaje junto y venza a la criatura!



Para atrapar a un monstruo, necesitas asegurarte de que tienes todas las cartas de poder necesarias en tu mano...



... Después usa 1 acción y tira un dado. Si el resultado del dado es igual o mayor que la fuerza del monstruo, el monstruo es atrapado.

Descarta las cartas de poder y la loseta del monstruo.

Si el resultado del dado es menor a la fuerza del monstruo, el monstruo escapa. Conserva tus cartas de poder. Puedes gastar 1 acción más para intentar atrapar al monstruo de nuevo.

Recuerda: ¡Cada contador de debilidad puesto en un monstruo reduce su fuerza en 1!



DREAM CATCHERS

www.dreamcatchersgame.com

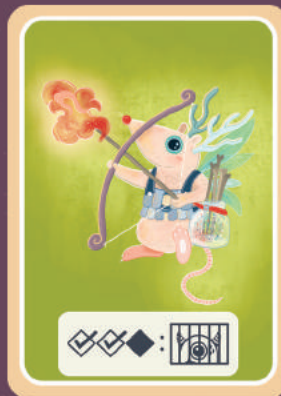


Usar las habilidades de personaje

Algunos jugadores tienen personajes cuyas habilidades pueden ser activadas durante su turno. Activar estas habilidades no cuesta ninguna acción pero debes descartarte de las cartas requeridas para activar dicha habilidad.



Pasiva:
Abre un cofre de tesoro cuando atrapes a una pesadilla con 2 símbolos de poder.



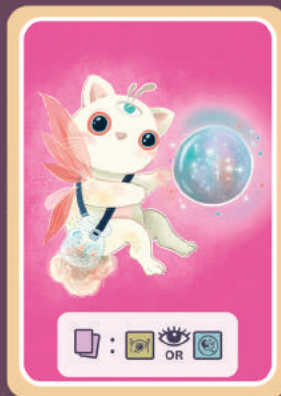
Pasiva:
Sólo 2 de 3 cartas de poder son necesarias para atrapar a un monstruo.



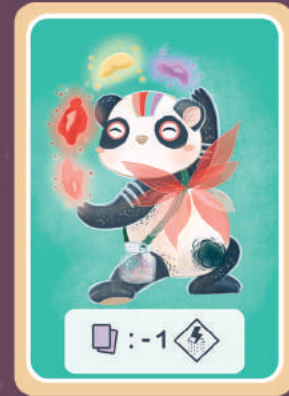
Pasiva:
Realizar 3 acciones por turno.



Activa:
Descarta 2 cartas de poder de "amor" para ganar 1 unidad de tiempo.



Activa:
Descarta 2 cartas de poder con el mismo símbolo para revelar la carta superior del mazo de sueño o de monstruo.



Activa:
Descarta 2 cartas de poder con el mismo símbolo para reducir la puntuación de pesadilla en 1.

DREAM CATCHERS



www.dreamcatchersgame.com

Fin de la fase de Cazador de Sueños

Después de que hayas hecho todas las acciones disponibles, incluyendo la activación de la habilidad de personaje, puedes finalizar la fase de Cazador de Sueños.

Roba hasta tener cuatro cartas de Poder en tu mano e inicia la Fase de Noche.

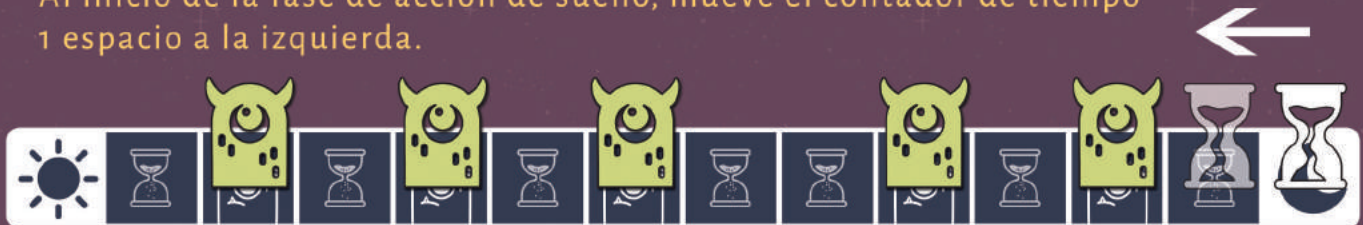
Fase de Noche

La fase de Noche comienza después de que la fase de Cazador de Sueños acabe.

Durante la fase de Noche, el tiempo pasa y las pesadillas y los monstruos esperan la oportunidad para atacar al niño y despertarlo horrorizado.

El tiempo pasa

Al inicio de la fase de acción de sueño, mueve el contador de tiempo 1 espacio a la izquierda.

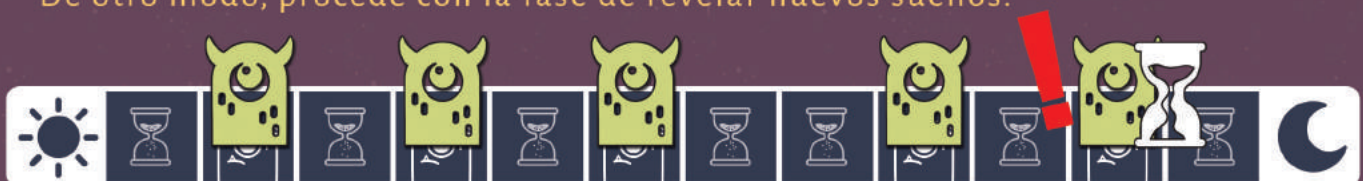


Tiempo pasa: Mueve el contador a la izquierda.

Los Monstruos atacan

Si el contador de tiempo cae en un espacio con un contador de monstruo, la fase de monstruo comienza. Descarta el contador de monstruo y procede con la fase de monstruo.

De otro modo, procede con la fase de revelar nuevos sueños.



El Monstruo ataca: Descarta el contador de monstruo e inicia la fase de Monstruo!

DREAM CATCHERS

www.dreamcatchersgame.com



Fin de partida: Amanece!

Si el contador de tiempo está en la última casilla al inicio de la fase de Noche y no se puede mover, habéis perdido.



Amanece: El niño despierta y se pierde la partida.

Fase de Monstruo

Durante la fase de Monstruo, monstruos horripilantes aparecen y se esconden bajo la cama del niño. Estas criaturas horribles también se comen las losetas de dulces sueños del Imaginario cuando aparecen!



Roba una loseta de monstruo y ponla debajo de la loseta de dormitorio.



DESCARTA



Este monstruo se alimenta de dulces sueños con el símbolo de "corazón". Todos las losetas de dulces sueños con un símbolo de "corazón" del Imaginario son descartadas.

DREAM CATCHERS

www.dreamcatchersgame.com



Fin de la Partida: Monstruos!



¡La partida se pierde si 3 monstruos se esconden debajo de la cama!

Revela Nuevos Sueños

Durante esta fase, se reponen nuevos sueños para rellenar el Imaginario. Cualquiera de las nuevas pesadillas intentan atacar al niño en su sueño!



Durante esta fase, cualquier espacio vacío en el Imaginario será rellenado con una nueva loseta.

Las losetas son robadas una a una de la pila de sueños y puestas en el Imaginario.

¡Cada loseta debe resolverse antes de robar la siguiente!

Roba nuevas losetas para reemplazar los sueños descartados.

DREAM CATCHERS

www.dreamcatchersgame.com



Las losetas robadas son puestas en el Imaginario siguiendo la prioridad como se muestra.

La primera fila debe ser rellena antes de la segunda y tercera.

Si múltiples losetas tienen que ser reemplazadas en la misma fila, serán añadidas de izquierda a derecha.

Nuevo Sueño Revelado: Dulce Sueño



Si una loseta de dulce sueño es revelada, no pasa nada y el equipo está a salvo!

Continúa robando losetas del mazo de sueño hasta rellena los huecos en el Imaginario.

Una loseta de dulce sueño es revelada. ¡El equipo está a salvo!

DREAM CATCHERS

www.dreamcatchersgame.com



Nuevo Sueño Revelado: Pesadilla



Si una loseta de pesadilla es revelada, la pesadilla ataca.

Esta nueva pesadilla revelada se conoce también como loseta activa.

La pesadilla es revelada. ¡Comienza el ataque!

1. La Pesadilla ataca: ¡Primera comprobación!



Una vez la loseta de pesadilla ha sido revelada, se comprueba si hay losetas de pesadilla adyacentes con al menos 1 símbolo de poder igual.

En este ejemplo, no hay losetas que coincidan.

La pesadilla ataca. ¡Paso 1, Comprobación!

DREAM CATCHERS

www.dreamcatchersgame.com



2. La Pesadilla Ataca: Movimiento



Si no hay coincidencia, la loseta activa se moverá una vez a una nueva posición.

Sigue la flecha indicada en la loseta e intercambia su posición con una loseta adyacente en la posición señalada.

*Si la posición indicada está vacía, la loseta se mueve al espacio libre.

La pesadilla se mueve justo después de no encontrar coincidencias.

3. La Pesadilla ataca: ¡Última Comprobación!



Después de moverse a la nueva posición, se comprueba si la loseta activa tiene adyacente otra pesadilla con un símbolo de poder que coincida.

¡Se ha encontrado una coincidencia!

*Si no hay coincidencias, la loseta deja de estar activa. El ataque acaba. Si todavía quedan espacios libres en el Imaginario, sigue robando nuevas losetas de sueño.

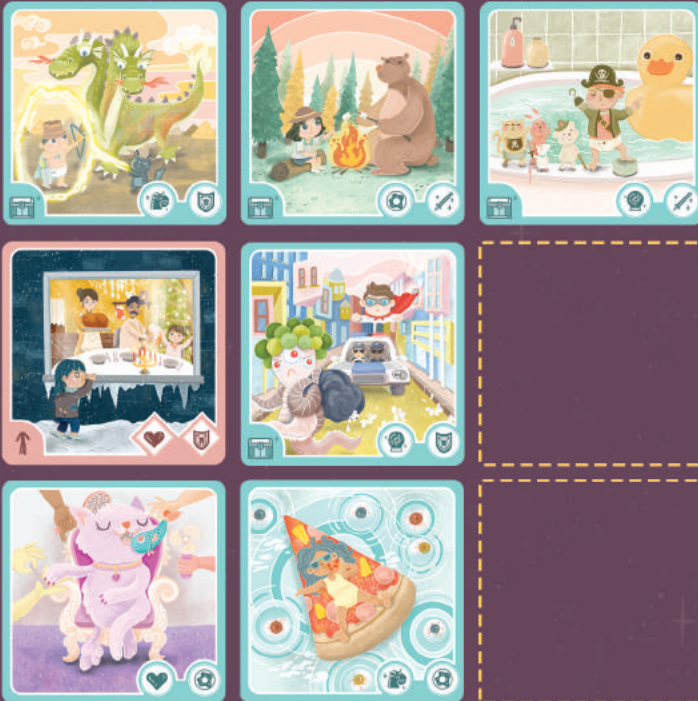
¡Se ha encontrado una coincidencia!

DREAM CATCHERS

www.dreamcatchersgame.com



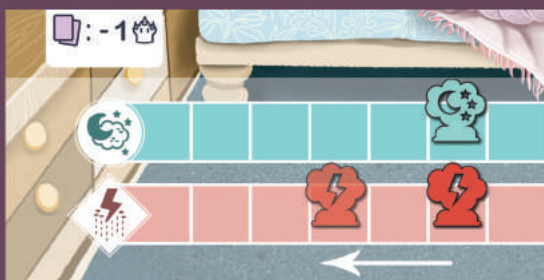
4. La Pesadilla ataca: ¡Se encuentran coincidencias!



Cuando se encuentran una o más coincidencias la loseta activa y todas las losetas de pesadillas que coinciden son descartadas.

Continúa robando nuevas losetas de sueños para rellenar los huecos libres.

Las losetas de pesadilla que coinciden son descartadas.



Por cada loseta de pesadilla que es descartada durante el ataque, mueve el contador de pesadilla hacia la izquierda.

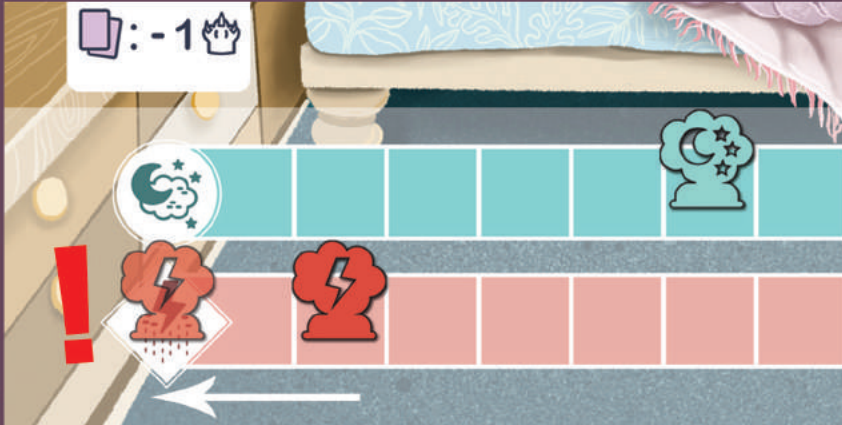
2 losetas de pesadilla son eliminadas. El contador de puntuación de pesadilla se mueve hacia la izquierda 2 casillas.

DREAM CATCHERS

www.dreamcatchersgame.com



Partida perdida: ¡Pesadilla!



Si el contador de pesadilla llega al final del marcador de puntuación, el niño despierta horrorizado y se pierde la partida.

Notas adicionales sobre el movimiento de losetas de pesadilla



La loseta de pesadilla se intercambia con la loseta de más a la izquierda.

Movimiento de Loseta: Intercambio de losetas

Cuando la loseta de pesadilla de los extremos deba moverse fuera del Imaginario, intercambiará su posición con la loseta del lado opuesto.

Ejemplo: Si una loseta de pesadilla en el lado derecha del Imaginario intenta moverse a la derecha, intercambia su posición con la loseta del lado opuesto del Imaginario.



Preguntas Frecuentes:

P: ¿Puedo usar la habilidad de Cazador de Sueños más de una vez?

R: ¡Sí! Puedes usar las habilidades más de una vez siempre y cuando puedas descartar las cartas necesarias.

P: ¿Puedo usar la habilidad de mi Cazador de Sueños cuando no es mi turno?

R: ¡No! Sólo puedes utilizar tu habilidad durante tú turno, antes de acabar la fase de Cazador de Sueños.

P: He intentado atrapar a un monstruo y he fallado, ¿qué pasa ahora?

R: El monstruo se queda debajo de la cama. Has usado 1 de los puntos de acción del turno. Conservas tus cartas de poder y puedes volver a tirar el dado SI todavía te quedan acciones disponibles este turno.

P: He conseguido un dulce sueño con un cofre de tesoro. ¿Cuándo robo la carta de cofre de tesoro?

R: Inmediatamente. Tienes que robar un cofre de tesoro y aplicar su efecto de bonificación antes del final de la fase de Cazador de Sueños.

P: Acabo de conseguir un dulce sueño y el contador de dulce sueño ha llegado al final del marcador de puntuación. ¿Sigo teniendo que realizar la fase de Cazador de Sueños?

R: No. Ganáis la partida inmediatamente.

P: El contador de tiempo está al final del marcador de tiempo al inicio de mi turno, ¿hemos perdido la partida?

R: No. Todavía puedes jugar tu última fase de Cazador de Sueños. La partida se acaba al final de la fase de Cazador de Sueños.

Variante para 2 jugadores

Cuando prepares una partida para 2 jugadores, entrega 1 carta de fuerza a un jugador y 1 de coraje al otro jugador. Después, cada jugador roba 3 cartas del mazo de poder..

DREAM CATCHERS

www.dreamcatchersgame.com



Glosario: Cartas de Poder

Las cartas de poder usadas en el juego, representan las habilidades mágicas de los Cazadores de Sueños para crear visiones hermosas y eliminar pensamientos e influencias negativas. Algunos poderes son más raros que otros.

¡Usarlos sabiamente!



AMOR: 7 cartas



REGALOS: 6 cartas



FANTASÍA: 6 cartas



DESCUBRIMIENTO: 6 cartas



CORAJE: 4 cartas



FUERZA: 4 cartas

DREAM CATCHERS



www.dreamcatchersgame.com

Glosario: Dormitorios

Cada dormitorio representa a un adorable niño que espera que le ayudes a tener un bonito sueño. Cada habitación representa un reto distinto con reglas únicas que afectan a la partida.

Información de losetas de Dormitorio

Dormitorio 1: Habitación de Samantha

La niña menos femenina que jamás conocerás. Nadie entiende a Samantha. No obstante, a ella le da igual.

*Se recomienda empezar con esta habitación en tu primera partida.

Pon contadores de monstruo en cada casilla que muestre un icono de monstruo.

Marcador de Tiempo: El contador de tiempo empieza aquí.

Nivel de Reto: 1

Modificador de Regla:
Cuando un monstruo es capturado, resta 1 al marcador de Pesadilla.

Marcador de puntuación:
Pon los contadores de dulce sueño y pesadilla aquí.
Los números en el marcador se refieren al número de jugadores en la partida.

The diagram illustrates the game board for Samantha's room. It features a central illustration of a girl with long brown hair sleeping in a bed with a white blanket and a green dinosaur-shaped pillow. The background shows a night cityscape with mountains. Above the bed is a track of 14 square tiles. The first tile contains a sun icon, followed by 10 tiles with an hourglass icon, and the last tile contains a moon icon. Below the bed is a track of 14 square tiles. The first tile contains a monster icon, followed by 10 empty tiles, and the last three tiles contain the numbers 2, 3, and 4. Below this track is another track of 14 square tiles. The first tile contains a lightning bolt icon, followed by 10 empty tiles, and the last three tiles contain the numbers 4, 3, and 2. To the left of the board is a rule modifier card with a star icon, a monster icon, and a lightning bolt icon, with a '-1' below it. Arrows point from text boxes to various parts of the board: 'Pon contadores de monstruo...' points to the monster icons; 'Marcador de Tiempo...' points to the first moon icon; 'Nivel de Reto: 1' points to the star icon; 'Modificador de Regla...' points to the rule modifier card; and 'Marcador de puntuación...' points to the numbers on the bottom track.

DREAM CATCHERS

www.dreamcatchersgame.com



Dormitorio 2: Habitación de Diana

A Diana le encanta la naturaleza y no hay nada que le guste más que regalar flores recién cortadas.

Nivel de reto: 2

Modificador de regla:

Cuando un monstruo es atrapado, suma 1 al marcador de tiempo.



Dormitorio 3: Habitación de Lily

Lily es la niña más dulce y sueña con ver el mundo algún día junto a Fluffypuff, su conejito de peluche.

Nivel de reto: 3

Modificador de regla:

Durante el ataque de un monstruo, si el monstruo se come 2 o más dulces sueños, resta 1 punto en el marcador de dulces sueños.



DREAM CATCHERS

www.dreamcatchersgame.com



Dormitorio 4: Habitación de Priscila

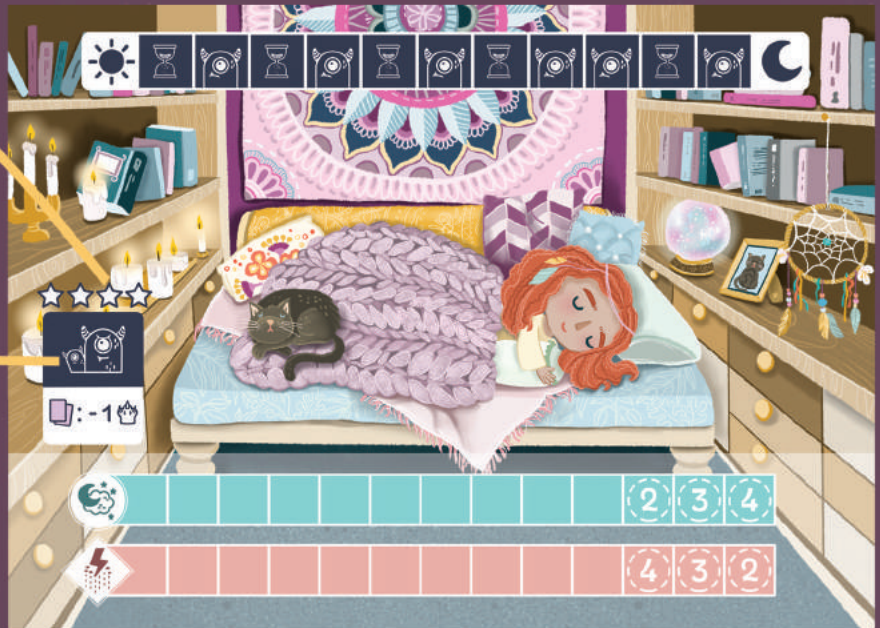
A Priscila le encanta todo lo relacionado con la astrología y sueña con ser astronauta algún día.

Nivel de reto: 4

Modificador de regla:

Si hay dos monstruos debajo de la cama, sólo el monstruo con más fuerza puede ser atrapado.

Durante tu turno, descarta dos cartas de poder con el mismo símbolo y coloca un contador de debilidad en el monstruo.



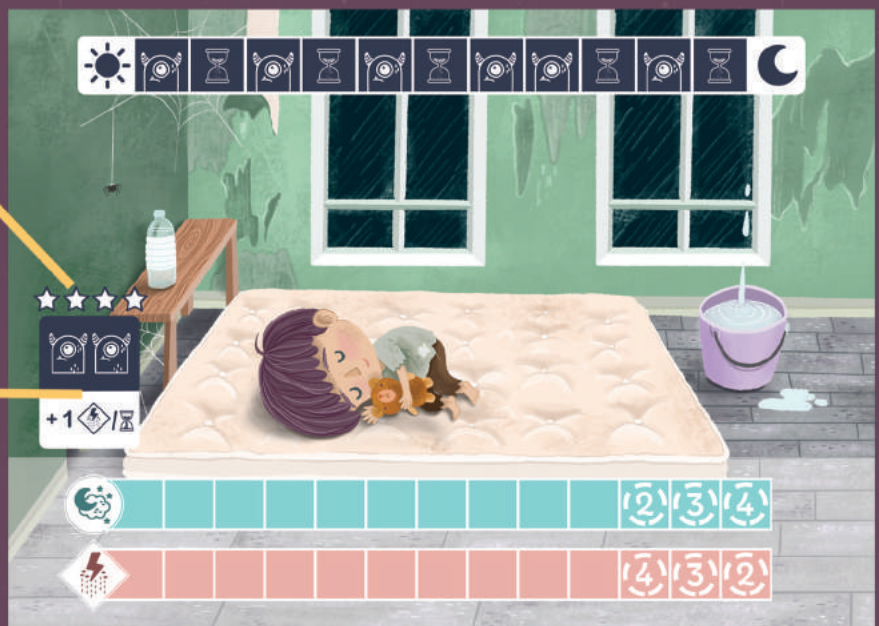
Dormitorio 5: Habitación de Pedro


Pedro no tiene mucho pero está dispuesto a sacarle partido a todo lo que tiene.

Nivel de reto: 4

Modificador de regla:

Al principio de cada fase de noche, si hay dos monstruos debajo de la cama, suma 1 punto en el marcador de pesadilla.





¡A dormir, a dormir!
¡Antes de que las chinches vengan
a por ti!



**PLAY
NATION**

Publicado por:
Play Nation Studio Pte. Ltd.

Diseñado por:
Gabriel. L

Ilustrado por:
PT

Traducción: Magda Giraldez & Alan Saura