

Máquina dos Sonhos

2 | 14+ | 20'

@bgbureau

/bgbureau

Numa realidade retro futurista, o renomado cientista James Watt, conhecido por suas invenções revolucionárias, embarcou em uma nova e misteriosa jornada. Em seu laboratório, repleto de engrenagens e tubos de vidro, Watt desenvolveu uma máquina extraordinária, capaz de explorar os recantos mais profundos da mente humana durante o sono: a Máquina dos Sonhos!

Uma engenhoca complexa que possuía um capacete adornado por eletrodos e permitia que os sonhos e pesadelos das pessoas fossem guiados e observados em tempo real. As imagens oníricas eram projetadas em uma tela de tubo, revelando paisagens surreais e criaturas fantásticas. Com cada experimento, Watt se aproximava mais de desvendar os segredos dos sonhos, navegando entre o desconhecido e o impossível.

Componentes

4 Ovelhas
4 Cercas
9 cartas de Terreno
5 cartas de Sonho
5 cartas de Pesadelo
1 carta de Contagem de Ações
5 cartas de Expansão
2 marcadores de Impedimento
1 marcador de Ações

Objetivo

Como estagiários de James Watt, os jogadores deverão conseguir que a "cobaia" tenha duas manifestações oníricas, boas (sonhos) ou ruins (pesadelos). O primeiro que o fizer, será contratado pelos Laboratórios Watt & Co.!

Preparação

- Posicione as cartas de Terreno formando uma matriz 3X3 com as faces de grama voltadas para cima (1)
- Coloque as ovelhas e cercas ao lado da matriz formada pelas cartas de Terreno (2)
- Separe as cartas da Expansão, pois elas não serão usadas aqui (3)
- Embaralhe as demais cartas (Sonho e Pesadelo) e forme um monte com as faces voltadas para baixo (4)
- Pegue três cartas do monte e coloque-as voltadas para cima, lado a lado (5)
- Posicione a carta de Contagem de Ações ao lado da matriz (6)
- Posicione o marcador de Ações na posição "2 ações" da carta de Contagem de Ações (7)
- Dê a cada jogador um marcador de Impedimento

NOTA: É importante que as cartas de Sonho e Pesadelo abertas fiquem na mesma direção da matriz montada na mesa para que haja uma perfeita mimetização (veja mais adiante).



O Jogo

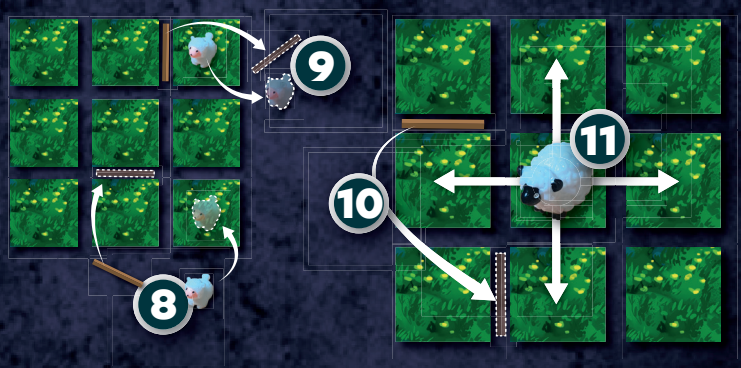
Máquina dos Sonhos é jogado em rodadas, cada uma possuindo dois turnos - um para cada jogador.

Em seu turno o jogador pode executar o número de ações descrito na carta de Contagem de Ações. Após ambos jogadores executarem seus turnos, deve-se mover o marcador de Ações para o próximo espaço que definirá quantas ações a próxima rodada terá para ambos os jogadores.

A partida começa com duas ações por jogador na primeira rodada e segue aumentando o número de ações até chegar a seis. Após a rodada com 6 ações por jogador, o marcador volta ao ponto inicial e a próxima rodada terá 2 ações para cada um.

Como ações os jogadores poderão:

- Acrescentar elementos à matriz - colocando cercas ou ovelhas (8)
- Retirar elementos da matriz - retirando cercas ou ovelhas (9)
- Mover elementos na matriz - mover cercas de um ponto a outro (10) ou ovelhas para terrenos adjacentes ortogonalmente (11)



Os jogadores devem fazer suas adições, retiradas e movimentos a fim de copiarem uma das cartas de Sonho ou Pesadelo que estão à mostra. Se um jogador conseguir "mimetizar", isto é, posicionar todos os elementos exatamente como uma das cartas (12), poderá pegá-la para si, lembrando que se conseguir duas dessas cartas de Sonho ou Pesadelo, vencerá o jogo.

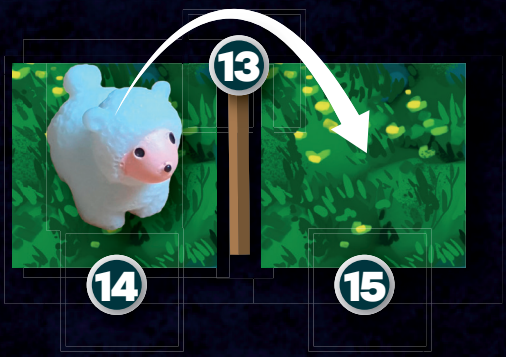


NOTA: Assim que uma carta for mimetizada, outra deverá ser aberta e a partida continua com o turno do próximo jogador, na mesma contagem de ações. Ex.: Cláudia acaba de mimetizar uma carta de Sonho e ela é a primeira jogadora da rodada com o contador marcando 4 ações. Uma nova carta é aberta e colocada em seu lugar e então é a vez de Juliana que possui 4 ações. Terminado o turno de Juliana, o marcador segue para o próximo espaço, marcando agora 5 ações e uma nova rodada é iniciada por Cláudia.

NOTA: Cercas sempre devem ficar entre as cartas de Terreno. Ovelhas sempre devem ficar sobre as cartas de Terreno (desde que apenas haja uma por carta)!

Pulando a cerca

Quando um jogador move uma ovelha para outro terreno por cima de uma cerca (13) ele poderá escolher entre virar a carta onde estava (14) **OU** a carta para onde foi sua ovelha (15), lembrando que as cartas de Terreno possuem duas faces: uma com grama, outra com pedras.



Diferenciando cartas de Sonho e Pesadelo

Cartas de Sonho possuem uma nuvem no canto superior direito (16). Já as de Pesadelo, possuem uma nuvem de tempestade com um raio (17). Ambas as cartas ajudam o jogador a vencer a partida. Entretanto, note que as cartas possuem uma, duas ou três lâmpadas incandescentes acesas. Essas lâmpadas dão aos jogadores ações adicionais a qualquer momento do jogo, uma ação adicional para cada lâmpada acesa.

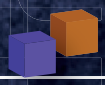
As cartas de Pesadelo dão ações (uma, duas ou três, dependendo do número de lâmpadas acesas) para o oponente, que poderá usá-las a qualquer momento da partida, no seu turno.

Já as cartas de Sonho dão ações para o próprio jogador que também poderá usá-las a qualquer momento da partida.



NOTA: As ações adicionais só poderão ser usadas uma única vez por partida. Além disso, não é possível usar ações de uma carta parcialmente. Por exemplo, se um jogador mimetizar uma carta de Sonho com três lâmpadas acesas, quando a usar, deverá fazer até três ações adicionais, todas ao mesmo tempo, e virar a carta para baixo, indicando sua utilização. Não existe "troco" de ações adicionais.

Marcadores de Impedimento



Cada jogador possui um marcador de Impedimento que serve para... **impedir** (ah, jura?) que seu oponente consiga virar uma carta de Terreno, protegendo-a. Quando uma ovelha saltar sobre uma cerca na vez do adversário, ele não poderá virar a carta de Terreno para revelar a outra face.

Após o uso, o marcador de Impedimento retornará para o jogador no início da próxima rodada.

Fim de jogo

Quem primeiro conseguir mimetizar duas cartas de Sonho e/ou Pesadelo é o vencedor!

Expansões

Máquina dos Sonhos traz, em suas duas versões, cinco cartas de expansão, totalizando dez novas cartas de Sonho/Pesadelo. Nessas cartas, estão presentes ovelhas de dois tipos diferentes.

Para usar as cartas de Expansão, é necessário possuir as duas versões de Máquina dos Sonhos - as costas da embalagem indicam o tipo de ovelha inclusa. O jogo continua sendo o mesmo, com a diferença de os jogadores terem uma preocupação também com o tipo de ovelha a ocupar os terrenos na matriz.

CRÉDITOS

Autor: Rogério Lourenço
Arte: Eric Gerhard e Ana Carol Ramos
Design Gráfico: Rogério Lourenço
Desenvolvimento: Board Game Bureau
Revisão: Board Game Bureau
Agradecimentos: BGZO Board Games Zona Oeste
OPSP Oficina do Playteste São Paulo
Produzido no Brasil.

CONHEÇA OS DEMAIS TÍTULOS DA BOARDGAME BUREAU:



E MAIS: GANGUE DO PALHAÇO, LOBISOMEM, PROCISSÃO DAS ALMAS, MULHER DE BRANCO, PISADEIRA, GONZAGA, COMADRE FULOZINHA, OPALÃO PRETO, OVNIS X CAPIVARAS, ET DE VARGINHA...