

夢幻日記

Dream diary

規則手冊

奇異的燈光將你的團隊帶到一個平行宇宙。你們都變成了特殊的精靈！現在，你們必須在這個神秘城市尋找正確位置才能回家。每個玩家的夢幻都會引導你逃離這個世界，但噩夢會試圖將你們困在這段旅程中。在這世界，交流並不容易，因為你只能發出“形容詞”，而你的隊友只能用手勢回應。你們能找到離開這個宇宙的方法嗎？

1. 遊戲組件



地點卡 x 40



夢幻卡 x 40



記憶日記
x 25



希望軌道
x 1



風箏代币
x 1

2. 遊戲目標

夢幻日記是一款合作遊戲，所有玩家將一起贏或輸。

如果玩家成功將手中的夢幻卡玩出，所有玩家獲勝。

但是，如果玩家陷入 2 個噩夢，造成風箏上的星星變成 0，或者風箏代幣離開希望軌道，所有玩家將失敗挑戰此遊戲。



遊戲中玩家討論

玩家在遊戲中可進行討論。但是，玩家不可以提到或暗示手中的夢幻卡或所選的噩夢卡的任何細節。

討論的時候，玩家不可以指向任何桌上的地點卡。

3. 遊戲設置



A

把**希望軌道**放在中間。

B

將**風箏代币** (2 星面) 放置到编号为 12 / 14 / 16 / 18 的空间来选择难度级别。最简单的级别是 12。

C

隨機選擇並翻開與所選的難度級別數相同的**地點卡** (示例中選擇了 16 張卡) 。

D

選擇與所選地點卡具有相同編號和圖案的**夢幻卡**。將它們洗牌並發給所有玩家 (有些玩家的卡可能比較多) 。將這些卡保密。

E

每位玩家看過他們手中的夢幻卡後選擇 1 張面朝下放置在希望軌道旁邊，形成**噩夢卡組**。玩家在遊戲中不可看噩夢卡組的卡。

F

選擇一名玩家當第一玩家，第一玩家取得 1 張**記憶日記**後便可開始遊戲。

4. 遊戲玩法

在游戏中，玩家轮流当第一玩家。在第一玩家的回合中，玩家执行以下两个动作：

- 1 - 發出信號
- 2 - 跳入地點（可選）

4a. 發出信號

第一玩家問其他玩家“你的夢幻是。。。
。（形容詞）？”

例如：你的夢幻是**五顏六色**的嗎？你的夢幻是**傷感**的嗎？

其他玩家必須根據手中的夢幻卡，只能用手勢回答：

0 - 握拳：沒有與形容詞相關的夢幻卡

1 - 豎起一根手指：一張與形容詞相關的夢幻卡

多 - 舉手：多張與形容詞相關的夢幻卡



沒有相關的卡



一張相關的卡



多張相關的卡

第一玩家是簡。簡問“你的梦幻有趣吗？”

其他玩家回答：

陈明：握拳

約翰：豎起一根手指

傑夫：舉手

喬爾：舉手

簡將提示記入記憶日記。

例子

?	? = Leader ! = One card		n = Multiple cards 0 = No cards		簡
	陈明	傑夫	約翰	喬爾	
有趣	?	0	n	1	n

4b. 跳入地點 (可選)

第一玩家選擇桌上一張地點卡並問道“這是你的夢幻嗎？”

注意!!! 第一玩家不許選擇與自己的夢幻卡相似的地點卡。



選擇地點卡後，擁有類似此卡的玩家可立即玩此卡。把正確的地點卡翻轉到無色面，以代表此地點已完成。

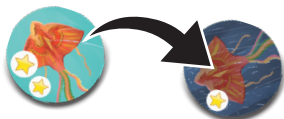
因為第一玩家成功的跳入地點，玩家可繼續跳入或停止並結束回合。如果第一玩家結束回合，將記憶日記交給左邊的玩家。



跳入夢幻

如果沒有玩家揭開和所選的地點卡相同的夢幻卡，此跳入地點動作將失敗，並把風箏代幣從 2 顆星，翻轉到 1 顆星的一面。如果風箏代幣已在 1 顆星的一面，玩家將因為失去唯一的星而輸此遊戲。

否則，第一玩家結束回合然後將記憶日記交給左邊的玩家。



陷入噩夢

5. 希望軌道

在遊戲過程中，風箏代幣必須保持在希望軌道內。



如果風箏代幣離開希望軌道，玩家也將輸此遊戲。



風箏代幣將在以下的情況下向左移動一格：

- 1 - 第一玩家決定**不跳入地點**。
- 2 - 第一玩家只**跳入一個地點**。
- 3 - 第一玩家在**第一次選擇夢幻時**，陷入一個**噩夢**。（這將使玩家失去風箏幣的 1 顆星，而且會造成風箏幣移下在希望軌道的位置）



6. 遊戲結束

遊戲將在玩家啟動勝敗的規則時，結束。

當所有玩家**揭開手中所有的夢幻卡**時，所有玩家將**共同獲勝**。



如果玩家陷入 2 個噩夢，造成風箏代幣上的星星變成 0，或者風箏代幣離開希望軌道，所有玩家將失敗此遊戲的挑戰。

獲勝及得分

獲勝後，玩家把希望軌道上，風箏代幣所在的位置的星星，還沒經過的軌道上的星星，和風箏代幣上的星星，一起加起來。這將是玩家隊伍的總得分。

2-3 ★	4-5 ★	6-7 ★	8 ★
只差一点吧?	我們做到了!	團結是力量!	完美! 

7. 兩位玩家玩法

如果有兩位玩家玩夢幻日記，建議以下玩法。

玩家用 2 個風箏代幣，而不是 1 個。



7a. 遊戲設置改變

遊戲設置步驟 A 到 D 依舊，但是步驟 B，將兩個風箏代幣放在希望軌道**同一空間**並決定哪個風箏代幣屬於哪個玩家。建議玩 14 張地點卡以獲得最佳體驗。

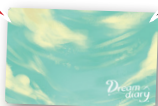


步驟 E (選擇噩夢卡)，請改為以下步驟：

- 每個玩家從手中選擇 4 張夢幻卡 (總共 8 張)，並將卡保密。
- 將這 8 張卡進行洗牌並隨機發給每位玩家 1 張卡。
- 將剩餘的 6 張卡留在遊戲區旁，組成噩夢卡組。



洗牌後隨機把 1 張卡收納手中。



每位玩家從手中抽取 4 張卡 (共 8 張)



6 張卡形成噩夢卡組

7b. 遊戲玩法改變

玩家繼續輪流擔任第一玩家，即在輪到第一玩家時，發出信號並可選擇跳入地點。

但是，在發出信號時，如果第一玩家的风箏代币比其他玩家的风箏代币更**靠左**，第一玩家可在跳入地點**之前**發出 2 個信號而不是 1 個。



轮到“简”（黄色风筝代币）做第一玩家。黄色风筝代币在“约翰”的风筝代币（绿色）左边的空格上。“简”跳入地点前可以发出 2 个信号，约翰可先回答第 1 个，然后再发出第二个信号让约翰回答。

例子

7c. 遊戲結束

如果兩位玩家能玩出手中所有的夢幻卡，兩位玩家將雙雙獲勝。

如果其中任何一位玩家陷入噩夢兩次，或者如果任何一位玩家的風箏代幣離開希望軌道，則雙方均輸。

計分保持不變。將兩位玩家的風箏代幣上的星星數量和希望軌道上包含風箏代幣的最左側空間加起來。



雖然已經陷入了 2 張噩夢卡，但由於每位玩家只陷入了 1 張噩夢卡，所以遊戲繼續進行。如果玩家在這個階段獲勝，總分將是 4 分！每個風箏代幣有 1 分，希望軌道有 2 分。

例子

8. 感謝

遊戲設計師： Mẫn Trần, Toàn Nguyễn

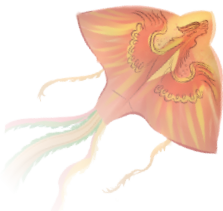
遊戲繪畫家： Minh Nguyễn

平面設計師： Hạc

編輯師： Steve Ng, Trần Ngọc Tuệ Mẫn, Nguyễn Đức Minh, Lý Bội Kiều

特別感謝： Ashley Teow, Jaslyn Lim, Xeo Lye

翻譯： Jaslyn Lim, Xeo Lye



©2023 Capital Gains Studio Pte Ltd
All Rights Reserved

www.capitalgainsgroup.com
info@capitalgainsgroup.com
Rulebook v1



扫描观看遊戲
規則解說视频

夢幻日記
Dream diary