

梦幻日记

Dream diary

奇异的灯光将你的团队带到一个平行宇宙。你们都变成了特殊的精灵！现在，你们必须在这个神秘城市寻找正确位置才能回家。每个玩家的梦幻都会引导你逃离这个世界，但噩梦会试图将你们困在这段旅程中。在这世界，交流并不容易，因为你只能发出“形容词”，而你的队友只能用手势回应。你们能找到离开这个宇宙的方法吗？

1. 游戏组件



地点卡 x 40



梦幻卡 x 40



记忆日记
x 25



希望轨道
x 1



风筝代币
x 1

2. 游戏目标

梦幻日记是一款合作游戏，所有玩家将一起赢或输。

如果玩家成功将手中的梦幻卡玩出，所有玩家获胜。

但是，如果玩家陷入 2 个噩梦，造成风筝上的星星变成 0，或者风筝代币离开希望轨道，所有玩家将失败挑战此游戏。



游戏中玩家讨论

玩家在游戏中可进行讨论。但是，玩家不可以提到或暗示手中的梦幻卡或所选的噩梦卡的任何细节。

讨论的时候，玩家不可以指向任何桌上的地点卡。

3. 游戏设置



A

把**希望轨道**放在中间。

B

将**风箏代币** (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

随机选择并翻开与所选的难度级别数相同的**地点卡** (示例中选择了 16 张卡)。

D

选择与所选地点卡具有相同编号和图案的**梦幻卡**。将它们洗牌并发给所有玩家 (有些玩家的卡可能比较多)。将这些卡保密。

E

每位玩家看过他们手中的梦幻卡后选择 1 张面朝下放置在希望轨道旁边, 形成**噩梦卡组**。玩家在游戏中不可看噩梦卡组的卡。

F

选择一名玩家当第一玩家, 第一玩家取得 1 张**记忆日记**后便可开始游戏。

4. 游戏玩法

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 - 发出信号
- 2 - 跳入地点（可选）

4a. 发出信号

第一玩家问其他玩家“你的梦幻是。。。
。（形容词）？”

例如：你的梦幻是**五颜六色**的吗？你的梦幻是**伤感**的吗？

其他玩家必须根据手中的梦幻卡，只能用手势回答：

0 - 握拳：没有与形容词相关的梦幻卡

1 - 竖起一根手指：一张与形容词相关的梦幻卡

多 - 举手：多张与形容词相关的梦幻卡



没有相关的卡



一张相关的卡



多张相关的卡

第一玩家是简。简问“**你的梦幻有趣吗？**”

其他玩家回答：

克里斯：握拳

约翰：竖起一根手指

杰夫：举手

乔尔：举手

简将提示记入记忆日记。

例子

?	? = Leader ! = One card		n = Multiple cards 0 = No cards	
	Clariss	Chris	Jeff	Joel
Adjectives				
Funny	?	0	n	1

4b. 跳入地点（可选）

第一玩家选择桌上**一张地点卡**并问道“这是你的梦幻吗？”

注意!!! 第一玩家不许选择与自己的梦幻卡相似的地点卡。



选择地点卡后，**拥有类似此卡**的玩家可**立即玩此卡**。把正确的地点卡翻转到无色面，以代表此地点已完成。

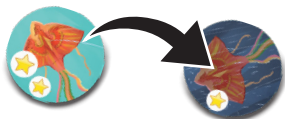
因为第一玩家成功的跳入地点，玩家可继续跳入或停止并结束回合。如果第一玩家结束回合，将记忆日记交给左边的玩家。



跳入梦幻

如果没有玩家揭开和所选的地点卡相同的梦幻卡，此跳入地点动作将失败，并把风筝代币从 2 颗星，翻转到 1 颗星的一面。如果风筝代币已在 1 颗星的一面，玩家将因为失去唯一的星而输此游戏。

否则，第一玩家结束回合然后将记忆日记交给左边的玩家。



陷入噩梦

5. 希望轨道

在游戏过程中，风筝代币必须保持在希望轨道内。



如果风筝代币离开希望轨道，玩家也将输此游戏。



风筝代币将在以下的情况下向左移动一格：

- 1 - 第一玩家决定**不跳入地点**。
- 2 - 第一玩家只**跳入一个地点**。
- 3 - 第一玩家在**第一次选择梦幻时**，陷入一个**噩梦**。（这将使玩家失去风筝币的 1 颗星，而且会造成风筝币移下在希望轨道的位置）



6. 游戏结束

游戏将在玩家启动胜败的规则时，结束。


当所有玩家**揭开手中所有的梦幻卡**时，所有玩家将共同获胜。



如果玩家陷入 2 个噩梦，造成风筝代币上的星星变成 0，或者风筝代币离开希望轨道，所有玩家将失败此游戏的挑战。

获胜及得分

获胜后，玩家将希望轨道上，风筝代币所在的位置的星星，还没经过的轨道上的星星，和风筝代币上的星星，一起加起来。这将是玩家队伍的总得分。

2-3 ★	4-5 ★	6-7 ★	8 ★
只差一点吧？	我们要做到了！	团结是力量！	完美！ 

7. 两位玩家玩法

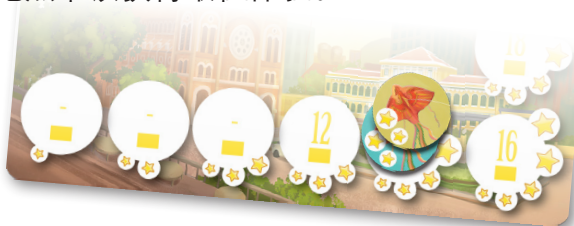
如果有两位玩家玩梦幻日记，建议以下玩法。

玩家用 2 个风筝代币，而不是 1 个。



7a. 游戏设置改变

游戏设置步骤 A 到 D 依旧，但是步骤 B，将两个风筝代币放在希望轨道**同一空间**并决定哪个风筝代币属于哪个玩家。建议玩 14 张地点卡以获得最佳体验。



步骤 E（选择噩梦卡），请改为以下步骤：

- 每个玩家从手中选择 4 张梦幻卡（总共 8 张），并将卡保密。
- 将这 8 张卡进行洗牌并随机发给每位玩家 1 张卡。
- 将剩余的 6 张卡留在游戏区旁，组成噩梦卡组。



7b. 游戏玩法改变

玩家继续轮流担任第一玩家，即在轮到第一玩家时，发出信号并可选择跳入地点。

但是，在发出信号时，如果第一玩家的风筝代币比其他玩家的风筝代币更**靠左**，第一玩家可在跳入地点**之前**发出 2 个信号而不是 1 个。



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. 游戏结束

如果两位玩家能玩出**手中所有的梦幻卡**，两位玩家将**双双获胜**。

如果其中任何一位玩家**陷入噩梦两次**，或者如果任何一位玩家的**风筝代币离开希望轨道**，则双方均输。

计分保持不变。将两位玩家的风筝代币上的星星数量和希望轨道上包含风筝代币的最左侧空间加起来。



虽然已经陷入了 2 张噩梦卡，但由于每位玩家只陷入了 1 张噩梦卡，所以游戏继续进行。如果玩家在这个阶段获胜，总分将是 4 分！每个风筝代币有 1 分，希望轨道有 2 分。

例子

8. 感谢

游戏设计师: Mãn Trần, Toàn Nguyễn

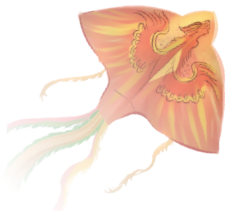
游戏画家: Minh Nguyễn

平面设计师: Hạc

编辑师: Steve Ng, Trần Ngọc Tuệ Mãn, Nguyễn Đức Minh, Lý Bội Kiều

特别感谢: Ashley Teow, Jaslyn Lim, Xeo Lye

翻译: Jaslyn Lim, Xeo Lye



©2023 Capital Gains Studio Pte Ltd
All Rights Reserved

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



梦幻日记
Dream diary