

DREAMS

Regulament

Legendă:

Atunci când Zeii au intrat în templul lor, holurile acestuia s-au luminat iar când s-au uitat la cerul întunecat le-a venit o idee divină.

„Nu ar fi fantastic să le dăm oamenilor imagini, viziuni și vise?”

Astfel Zeii au început să lumineze cerul cu constelații. Dintr-o dată, au observat că porțile templului erau larg deschise. Este posibil ca un simplu muritor să se fi strecurat înăuntru? Oare acesta încearcă să descifreze munca Zeilor sau chiar să o schimbe în avantajul său? Zeii au decis să descopere CINE s-a amestecat printre ei. În momentul de față, ei au ales O Viziune Adevărată și Trei Imagini False. Acum toți cei prezenți trebuie să plazeze stele pe cer în așa fel încât toți Zeii să recunoască Viziunea Adevărată. Numai muritorul – neștiutor și fără inspirație divină – și-ar plasa stelele sale haotic pe cer.

„Viziunea Adevărată va rămâne un mister pentru el. În acest fel se va da de gol”

Și așa, Zeii și-au început jocul.

Jocul:

„Noi suntem Zei.
Printre noi se află un muritor.
Dar numai EL știe că nu este ZEU.”

4 imagini sunt arătate.
3 dintre ele sunt false.
O imagine este Viziunea Adevărată.
Doar Zeii știu care imagine este Viziunea Adevărată.

„Noi plasăm stelele pe cer. În acest fel vom recunoaște Viziunea Adevărată în constelație. Dar nu o vom face foarte evidentă – deoarece aceasta trebuie să fie ascunsă de muritor.”

Studiind astfel stelele, muritorul încearcă să descifreze Viziunea Adevărată pentru a da o impresie “reală” și să contribuie la constelația Zeilor. În acest fel, el poate rămâne nedectat iar suspiciunea de a fi muritor se va îndrepta către Zei.

Un jucător avansează pe Drumul Zeilor dacă:

- fiind muritor, rămâne nedescoperit;
- fiind muritor, descoperă Viziunea Perfectă;
- fiind Zeu, descoperă muritorul;
- fiind Zeu, nu aduce suspiciuni asupra lui cum că ar fi muritor.

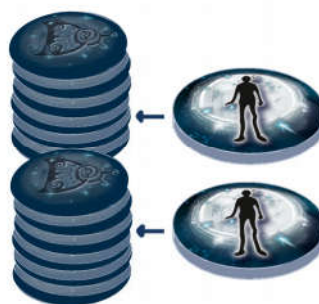
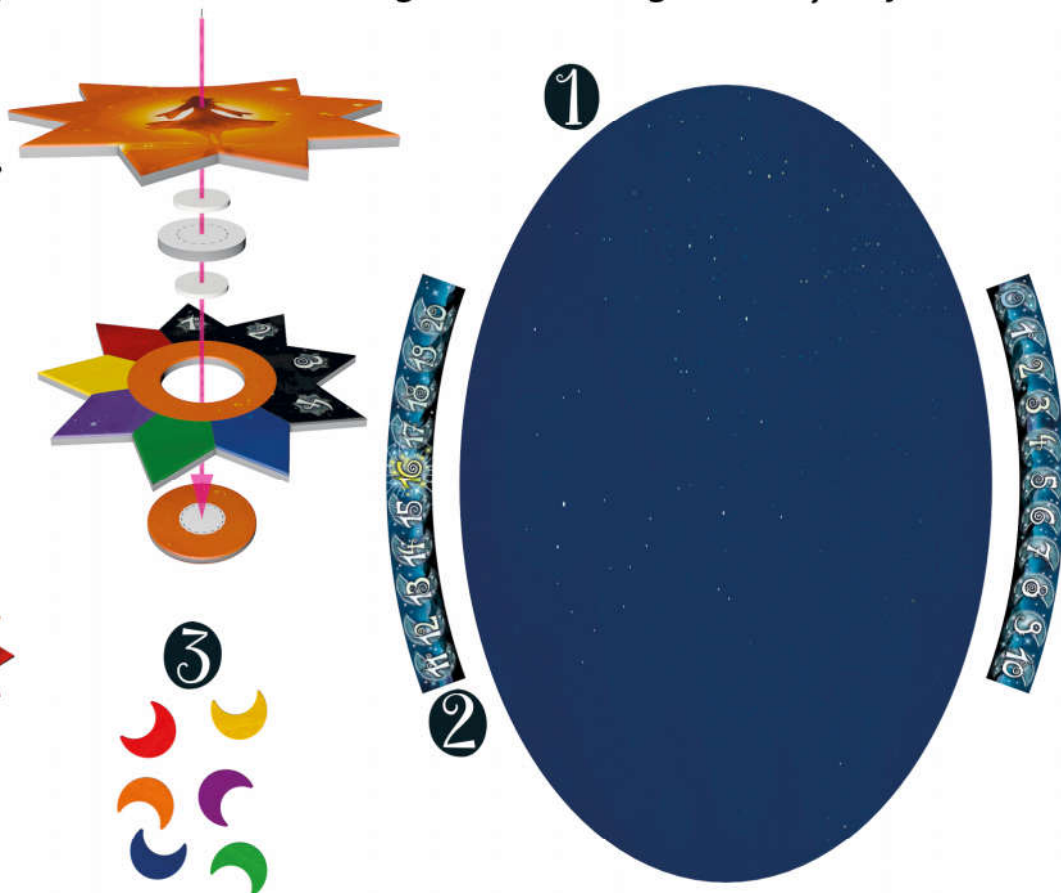
Jucătorul care la finalul jocului se află în fruntea Drumului Zeilor este câștigător.



Pregătirea jocului:

1. Așezați Zona de Joc între jucători pentru ca fiecare să ajungă la aceasta cu ușurință.
2. Așezați Drumul Zeilor pe de-o parte și de alta a Zonei de Joc.
3. Fiecare jucător își alege unul din cei 6 pionii colorați în formă de Lună și îl plasează pe spațiul 0 al Drumului Zeilor.
4. Cele 18 stele sunt împărțite jucătorilor, fiecare primind o stea albă, gri și neagră.
5. Fiecare jucător ia un jeton în formă de stea care să se potrivească ca și culoare cu pionul ales anterior.
6. Împărțiți Piesele Zeilor și formați 4 grămăjoare cu fața în jos. Fiecare grămăjoară poate conține numai piesele cu același număr (numărul de piese dintr-o grămăjoară trebuie să fie cu 1 mai mic decât numărul de jucători). Amestecați apoi piesele muritorului în fiecare grămăjoară. Puneți piesele Zeilor în plus deoparte. Nu veți avea nevoie de ele pentru acest joc.
7. Trebuie să aveți cele 4 imagini cu numere accesibile.
8. Așezați cele 72 de cărți Vise amestecate într-o grămadă de tragere cu fața în jos.

Înainte de începerea jocului așezați jetoanele ca în diagrama alăturată.



Cum se joacă:

Jocul se desfășoară în runde.

Fiecare rundă constă în următoarele acțiuni: Așezarea Viselor, Determinarea viziunii și a muritorului, Plasarea stelelor, Ghicirea și rezolvarea, Numărarea punctelor.

1. Așezarea Viselor

Așează 4 cărți Vise cu fața în sus formând un pătrat. Asigură-te că acestea sunt orientate corect față de Zona de Joc. Puneți câte o piesă Zeu pe colțul fiecărei cărți.

Din acest moment, fiecare carte are câte un număr.



2. Determinarea Viziunii și a muritorului

Amestecați Piesele Zeilor

- Închideți ochii! Unul dintre voi – ales de toți – va avea ochii deschiși și va amesteca cele 4 grămăjoare.

- Apoi acesta își închide ochii iar restul jucătorilor vor muta cele 4 grămăjoare din nou în ce ordine doresc.

Acum nimeni nu va mai ști fiecare grămăjoară ce număr conține.

Împărțiți piesele Zeilor

Jucătorul care a avut ultimul ochii închiși trebuie să aleagă o grămăjoară și să o amestece, apoi să împartă la fiecare jucător câte o piesă (lui inclusiv).

Cine este ZEU? Cine este MURITOR! Nimeni nu știe ce piese au ceilalți jucători.

Zeii vor avea un număr pe piesele lor. Acest număr este Viziunea Adevărată.

Muritorul va fi cel cu piesa muritorului și așa el nu va ști care este Viziunea Adevărată.



ZEU



MURITOR

3. Plasarea Stelelor

Jucătorul care a împărțit piesele începe.

Acesta plasează o stea pe Zona de Joc. Următorul este jucătorul din stânga sa. Jucătorii continuă astfel până când aceștia își plasează toate cele 3 stele.

Când plasezi o stea poți:

- Să decizi care din cele 3 stele să o plasezi,
- Să alegi unde plasezi steaua pe Zona de Joc.

Ce a fost plasat, rămâne acolo!

NU este permis să schimbi poziția unei stele odată ce ai plasat-o pe Zona de Joc. În a doua ta tură poți alege din cele 2 stele care le mai ai iar în a treia tură nu ai de ales decât să plasezi ultima stea rămasă. Acum toată lumea și-a plasat toate stelele!

Marchează detalii semnificative!

Plasează stele pe zona de joc în așa fel încât să poată fi considerate puncte cheie în Viziunea Adevărată.



Exemplu:

Prima alegere a **Andreei** este cea de a-și plasa steaua albă.

Prima alegere a lui **Petre** este de a-și plasa steaua neagră.

George și **Nina** decid amândoi să înceapă cu steaua gri.

Zei, atenție unde vă uitați!

Evitați să priviți foarte atent o imagine sau să citiți cu privirea foarte intens, deoarece muritorul ar putea să vă „citească”.

Simtiti-vă liberi să vorbiți și să mințiți! Nimeni nu te va crede oricum...

Nu trebuie neapărat să vorbești despre cum și de ce ai pus stelele în felul în care le-ai pus –

deși îți este permis. Orice spun jucătorii poate fi adevărat sau fals.

4. Ghicește și rezolvă

Acum, fiecare jucător încearcă să ghicească în secret cine este muritorul sau care este Viziunea Adevărată. Acest lucru îl vor face cu ajutorul jetoanelor colorate.

Fiecare Zeu va încerca să ghicească cine este muritorul.

Muritorul va încerca să ghicească care este Viziunea Adevărată.

Când jucătorii au terminat de ghicit, jucătorii:

-își arată simultan jetoanele,

-își dezvăluie simultan piesele Zeu.

Acum toată lumea poate să vadă care este Viziunea Adevărată și cine este muritorul.

Exemplu:

Muritorul (**George**) a ghicit imaginea 2.

Greșit! Imaginea 3 este Viziunea

Adevărată. Dar Zeii au greșit și ei: Nimeni

nu l-a suspectat pe **George**. Doar **Petre** și

Andreea au fost suspectați.



5. Numărarea punctelor

Acum ești recompensat cu punctele Zeilor pentru o intuiție corectă și o așezare bună a stelelor.

Fiecare jucător își numără punctele avansând pe Drumul Zeilor cu pionul său.

Muritorul primește:

3 - 3 puncte Zeu deoarece nici un Zeu nu l-a descoperit (a rămas nedetectat) – **George** a primit 3 puncte deoarece nu a fost detectat.

2 - 2 puncte Zeu dacă a ghicit numărul corect alocat Viziunii Adevărate (a descifrat Viziunea Adevărată) – **George** nu a primit 2 puncte deoarece nu a ghicit numărul corect.

Fiecare Zeu primește:



- 2 puncte Zeu dacă a ghicit culoarea muritorului (a detectat muritorul) – Nici un Zeu nu primește aceste 2 puncte deoarece nu au ghicit muritorul (**George**).



- 1 punct Zeu dacă nu a fost suspectat ca fiind muritor (a acționat într-o manieră divină și nu a ridicat suspiciuni) – **Nina** primește 1 punct deoarece nimeni nu a suspectat-o ca fiind muritorul.

Pentru a nu vă încurca, este recomandată acordarea punctelor în ordine, muritorul fiind primul.



George (Muritor) - 3 puncte

Nina (Zeu) - 1 punct

Andreea și Petre (Zei) - 0 puncte

Următoarea rundă:

Dacă nimeni nu a ajuns la scorul de 16 puncte Zeu, jocul continuă.

- Vă luați stelele înapoi;
- Cele 4 cărți Vise sunt puse deoparte.
- Piese Zeu și piesa Muritor se amestecă și se pun la loc în formă de grămăjoară cu fața în jos.
- Amestecarea și împărțirea noilor piese vor fi făcute de jucătorul din stânga celui ce le-a făcut ultima oară.

Finalul și Câștigarea jocului:

Jocul se termină odată cu finalul rundeii în care cel puțin un jucător a acumulat 16 puncte Zeu. Jucătorul care este în fruntea Drumului Zeilor este (aproape) imortalul câștigător al jocului. Pot fi mai mulți Ze...ahem, Câștigători.

Exemplu:

Petre, muritorul, a descifrat Viziunea Adevărată. Astfel el primește 2 puncte și ajunge pe spațiul 16 din Drumul Zeilor.

Nina l-a detectat pe **Petre** ca fiind muritor, ceea ce-i oferă și ei 2 puncte Zeu. **Nina** însă, ajunge pe spațiul 17 în Drumul Zeilor, astfel câștigând jocul.



Sfârșit:

Legenda spune că muritorul a plasat stelele pe cer într-o metoda mult mai înțeleaptă și mai amplă ca a Zeilor. Astfel, rămâne un secret divin până în zilele noastre, cum că un om a inventat visele, ajungând la stele.