

Dream diary

日本語ルールブック

奇妙な光が、あなたのパーティーをパラレルワールドへと誘う。あなたたちは全員、特殊な精霊の姿に変えられてしまったのだ！さあ、この不気味な街の正しい場所にジャンプして帰らなければならない。各メンバーの夢がこの世界から脱出するための道しるべとなるが、悪夢がこの旅に罠をしかけようとする。あなたが発信できるのは「形容詞」だけで、チームメイトは手振りのみで合図を返してくるからだ。手遅れになる前に、この宇宙から脱出する方法を見つけることができるだろうか？

1. ゲームコンポーネント



ロケーション
カード x40



ドリームカ
ード x40



メモリーシ
ート x50



ホープ・ト
ラック x1

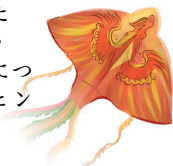


カイト・ト
ークン x2

2. 試合のゴール

「ドリームダイアリー」は、勝敗を共にする協力型ゲーム。

ゲーム中に口頭で話し合うことは許されません。ただし、手札のドリームカードや選んだナイトメアカードの詳細について言及したり、ヒントを与えたりしてはいけません。また、あなたが選んだナイトメアカードについても、その詳細について言及したり、ヒントを与えたりしてはいけません。



話し合う際には、テーブル上の「場所」カードを直接指ささないでください。

2.1 試合中の議論

ゲーム中に口頭で話し合うことは許されます。ただし、手札のドリームカードや選んだナイトメアカードの詳細について言及したり、ヒントを与えたりしてはいけません。また、あなたが選んだナイトメアカードについても、その詳細について言及したり、ヒントを与えたりしてはいけません。

話し合う際には、テーブル上の「場所」カードを直接指ささないでください。

3. ゲームセットアップ



A

ホープトラックをテーブルの中央に置く。

B

12/14/16/18の数字が書かれたスペースにカイトトークン(星2つの面)を置き、難易度を選択する。最も簡単な難易度は12です。

C

選択された難易度の数字と同じ数(例では12枚)のロケーションカードをランダムに選択し、オープンする。

D

選んだ「場所」のカードと同じ絵柄で同じ数字の「夢」のカードを選び、シャッフルして各プレイヤーに配ります(枚数が多いプレイヤーもいます)。これらのカードは秘密にしておきます。

E

各プレイヤーは自分のカードを見て1枚を選び、希望の軌跡の横に裏向きに置いてナイトメアデッキを作る。プレイヤーはナイトメアの山札を調べることはできない。

F

リーダーになるプレイヤーを1人選ぶ。リーダーはメモリーシート1枚を受け取り、ゲームを開始する。

4. 遊び方

ドリームダイアリーでは、プレイヤーがリーダーとなって交代します。リーダーの手番では、以下の2つの行動を順番に行います：

- 1- 信号を送る
- 2- ロケーションへのジャンプ（オプション）

4a. 信号を送る

リーダーは他のプレイヤー全員に質問する：
「あなたの夢は・・・（形容詞）ですか？

例：あなたの夢はカラフルですか？あなたの夢は悲しいですか？

他のプレイヤーは、手札のドリームカードに基づいて、手信号のみで答えなければならない：

0- 拳を握る：形容詞に関連するカードはない

1- 指を1本立てる：形容詞に関連するカードが1枚だけある。

n- 手を挙げる：複数のカードが形容詞に関連する。



0枚 関連



1 カード関連



複数カード関連

チームリーダーはジェーン。ジェーンは質問する：「あなたの夢は面白いですか？」

他の選手はこう答える：

クリス：拳を握る

ジョン：指を一本立てる

ジェフ：手を挙げる

ジョエル 手を挙げる

クラリスはヒントをメモリーシートに書き留める。

アイシエル・サネルマ

?	? = questioner ! = one card		n = multiple cards 0 = no card	
	クラスクリ	ジェフ	ジョン	ジョエル
Adjectives				
面白い	?	0	n	1

4b. 場所へのジャンプ (オプション)

リーダーは、テーブルの上の場所カードを1枚選び、”これはあなたの夢ですか？”と尋ねます。

注意してください！リーダーは、自分の「夢」のカードと似た「場所」のカードを選ぶことはできません。



ロケ地が選ばれた後、選ばれたロケ地と似ているドリームカードを持っているプレイヤーは、すぐにそのドリームカードをプレイすることができます。正しい「地名」カードを無色の面に裏返し、この「地名」を完成させます。

チームリーダーはジャンプに成功したので、ジャンプを続けてもよいし、ジャンプをやめて手番を終了してもよい。リーダーがターンを終了した場合、メモリーシートを左側に渡す。



夢へのジャンプ

誰も選択した場所と同じ夢カードを出せなかった場合、ジャンプは失敗です。カイトトークンを1つ星側に裏返します。カイトトークンがすでに1つ星の側にあるときにジャンプに失敗した場合、プレイヤーは負けたこととなります。

そうでない場合、リーダーは手番を終了し、メモリーシートを左隣のプレイヤーに渡します。



悪夢に囚われる

5. ホープ・トラック

ゲーム中、カイトトークンはホープトラック内に置かなければならない。



カイト・トークンがこのトラックから移動した場合、あなたはゲームにも敗北する。

0-1



凧トークンは、以下の場合に左に1スペース移動する：

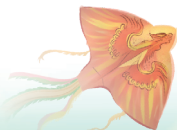
- 1- リーダーの判断でジャンプしなかった。
- 2- リーダーは1つの場所にしかジャンプしなかった。
- 3- リーダーは最初の選択肢でナイトメアにジャンプした。(この場合、チームも星を1つ失うこととなります)。



6. 試合終了

勝ちまたは負けの条件が発生した時点でゲームは終了する。


プレイヤーは、手札のドリームカードをすべて出すことができれば勝ちとなる。



プレイヤーはナイトメアに2回飛び込むか、カイト・トークンがホープ・トラックから外れたら負けとなる。

勝利と得点

勝利後、ホープトラック（現在カイトトークンがある場所）とカイトトークン自体にあるすべての星を合計すると、自分のパーティの成績がわかります！

2-3 ★	4-5 ★	6-7 ★	8 ★
かなり近かっただろ？	もうすぐだ！	チームワークが夢を実現する	文字通り。完璧。 

7. 2人用バリエーション

ドリーム・ダイアリーを2人でプレイする場合は、このバリエーションを使うことをお勧めします。

カイト・トークンは1枚ではなく2枚使うことになる。



7a. セットアップの変更

ただし、ステップBでは、両方のトークンを同じスペースに置き、どちらのトークンがどちらのプレイヤーのものかを決めます。カードを14枚使ってプレイすることを強くお勧めします。

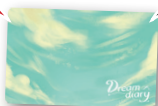


ステップE（ナイトメアカードの選択）では、代わりに以下の手順に従います：

- 各プレイヤーは手札から4枚（合計8枚）をこっそり選びます。
- この8枚のカードをシャッフルし、各プレイヤーにランダムに1枚ずつ配ります。
- 残りの6枚はプレイゾーンの横に置き、ナイトメアデッキとします。



シャッフル後、各プレイヤーの手札に1枚ずつ戻る。



各プレイヤーは手札から4枚のカードを選ぶ（合計8枚）



ナイトメアデッキから6枚

7b. ゲームプレイの変更

プレイヤーはリーダーとして交互に手番を行い、手番中にシグナルを送り、任意でロケーションにジャンプする。

ただし、シグナルを送るとき、リーダーのカイトトークンが他のプレイヤーのカイトトークンに比べて左側にある場合、リーダーは1回ではなく2回シグナルを送ってから、その場所にジャンプすることができます。



リーダーであるJane(黄)のターンです。彼らのトークンはJohn(ティール)のトークンの1つ左のスペースにあります。Janeは2つのシグナルを送ることができ、Johnは1つのシグナルに答えてからもう1つのシグナルを送ることができます。

例

7c. 試合終了

両プレイヤーとも、手札のドリームカードをすべて出すことができれば勝ちです。

いずれかのプレイヤーが2回ナイトメアに飛び込むか、いずれかのカイト・トークンがホープ・トラックから離れた場合、両プレイヤーとも負けとなる。

得点は変わらない。両プレイヤーのカイト・トークンとホープ・トラックの一番左のスペースにあるカイト・トークンの星の数を合計します。



ナイトメアカードは2枚選ばれていますが、各プレイヤーはナイトメアを1枚しか選んでいないため、プレイは続行されます。

この段階で勝利した場合、合計得点は4点となります！カイトトークンから1点、ホープトラックから2点。

例

8. クレジット

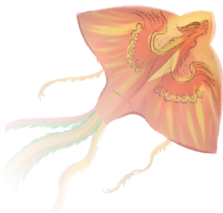
Game Design: Mẫn Trần, Toàn Nguyễn

Illustrations: Minh Nguyễn

Graphic Design: Hạc

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

Special Thanks: Ashley Teow, Jaslyn Lim, Xeo Lye



©2023 Capital Gains Studio Pte Ltd
All Rights Reserved

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



再生方法のビデオを見るには
スキャンしてください！

Dream
diary