

# DREAMS

## Spielregeln



Als sich die Götter in ihren lichtdurchfluteten Tempelhallen zusammen fanden und den finsternen Himmel betrachteten, kam ihnen ein göttlicher Gedanke:

„WÄRE ES NICHT FANTASTISCH, WENN WIR DEN MENSCHEN BILDER SCHENKTEN, VISIONEN UND TRÄUME?“

Also begannen die Götter, den Himmel mit Sternbildern zu erhellen. Plötzlich bemerkten sie, dass die Pforte ihres Tempels weit offen stand. Hatte sich da etwa ein gewöhnlicher Sterblicher hereingeschlichen? Wollte er das Werk der Götter entschlüsseln oder gar zu seinem persönlichen Vorteil verändern?

Die Götter beschlossen herauszufinden, WER sich unter sie gemischt hatte. Also wählten sie eine WAHRE VISION und drei Trugbilder aus. Nun sollten alle Anwesenden gemeinsam die Sterne am Himmel so platzieren, dass alle Götter die WAHRE VISION darin erkennen konnten. Nur der Sterbliche würde seinen Teil der Sterne ahnungslos und ohne göttliche Inspiration am Himmel verschleudern.

„DIE WAHRE VISION WIRD IHM EIN RÄTSEL BLEIBEN. DAS WIRD IHN VERRATEN.“

Und so begannen die Götter ihr Spiel ...

## Das Spiel

WIR SIND GÖTTER.  
UNTER UNS BEFINDET SICH EIN GEWÖHNLICHER STERBLICHER.  
ABER NUR ER WEISS, DASS ER KEIN GOTT IST.

**4 Traumbilder liegen aus. 3 davon sind Trugbilder. Nur wir Götter wissen, welches Bild die WAHRE VISION ist.**



**Der STERBLICHE versucht an unseren göttlichen Sternen die WAHRE VISION zu erkennen, um „täuschend echt“ am Sternbild mitzuwirken. So kann er unerkant bleiben. Und der Verdacht, sterblich zu sein, fällt auf die Götter zurück.**

**Wir platzieren Sterne am Himmel.**

**WIR GÖTTER legen die Sterne so, dass wir im Sternbild die WAHRE VISION (wieder) erkennen. Aber wir tun das nicht zu offensichtlich: Dem Sterblichen soll die WAHRE VISION verborgen bleiben.**



**Auf der Götterleiste bekommt Punkte, wer**

- als Sterblicher **UNERKANNT** bleibt
- als Sterblicher die **WAHRE VISION ENTRÄTSELT**
- als Gott den Sterblichen **ÜBERFÜHRT**
- als Gott **KEINEN VERDACHT** auf sich zieht, sterblich zu sein.

**Wer am Spielende auf der Götterleiste am höchsten steht, gewinnt das Spiel.**

# Spielmaterial und Aufbau

**1** Legt das **FIRMAMENT** für alle gut erreichbar zwischen euch.

**2** Daneben legt ihr **BEIDE TEILE DER GÖTTERLEISTE**.

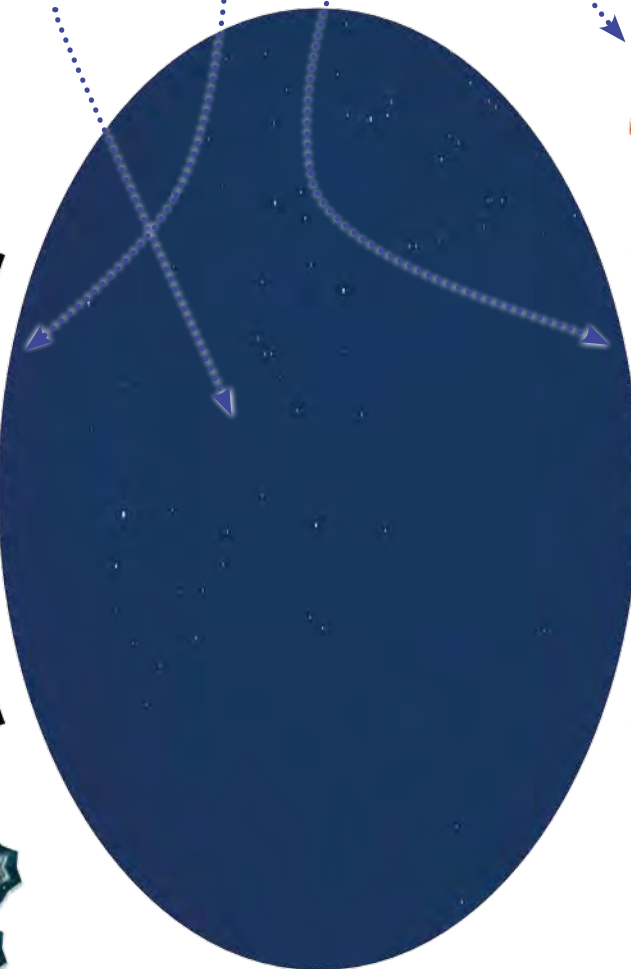
**3** Jeder Spieler erhält in seiner gewählten Spielerfarbe eine der 6 **MONDSICHELN**. Diese legt er auf Feld 0 der Götterleiste.

**4** Es gibt 18 **STERNE**. Davon erhält jeder Spieler je **EINEN STERN JEDER SORTE** (klarer, grauer und schwarzer Stern).

**8** Platziert die gut gemischten 72 **TRAUMKARTEN** als verdeckten Nachziehstapel neben dem Firmament.

**5** Jeder Spieler nimmt sich eine der 6 **STERNFÖRMIGEN WAHLSCHEIBEN** in seiner Spielerfarbe.

**7** Haltet die 4 **BILDNUMMERN** bereit.



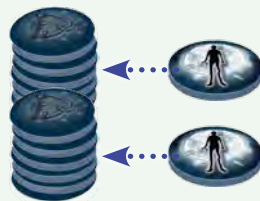
**6** Bildet aus den 20 Göttermarken **VIER VERDECKTE STAPEL**.



Jeder Stapel darf nur **MARKEN DERSELBEN ZAHL** enthalten (von jeder Zahl **EINE MARKE WENIGER**, als Spieler am Spiel beteiligt sind).

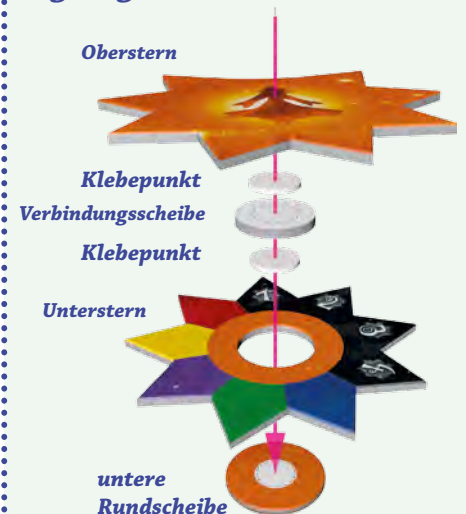


Mischt in **JEDEN Stapel EINE DER 4 MARKEN DES STERBLICHEN** ein.



Überzählige Göttermarken und Wahlscheiben legt ihr beiseite. Ihr benötigt sie für eure Spielrunde nicht.

Vor dem ersten Spiel setzt ihr die Wahlscheiben wie hier gezeigt gezeigt zusammen:



# Spielablauf

Ihr spielt über mehrere Runden. Jede Runde besteht aus diesen Abschnitten:

- 1 Träume auslegen
- 2 Vision ermitteln & Sterblichen bestimmen
- 3 Sterne legen
- 4 Tippen & Auflösen
- 5 Punkte auf der Götterleiste abtragen



## 1 Träume auslegen

Legt 4 Traumkarten in „quadratischer Anordnung“ offen aus. Achtet darauf, dass die 4 Karten genauso ausgerichtet sind wie das Firmament.



Legt an jede Karte eine Bildnummer.



Ab jetzt hat jede Traumkarte eine Nummer.



## 2 Vision ermitteln & Sterblichen bestimmen

### GÖTTERMARKEN MISCHEN

- 1 Schließt die Augen! Nur einer – den ihr vorher auswählt – behält sie offen. Er verändert („mischt“) nun die Position der 4 Göttermarkenstapel.
- 2 Dann schließt er die Augen. Nun dürfen alle anderen Spieler mit geöffneten Augen die Position der 4 verdeckten Stapel erneut beliebig verändern.



Achtet darauf, dass ihr beim Mischen nicht die Zusammensetzung der einzelnen Stapel verändern dürft.



Ab jetzt weiß kein Spieler mehr, in welchem Stapel sich welche Zahl befindet.

### GÖTTERMARKEN AUSTEILEN

Der Spieler, der als Letzter die Augen geschlossen hatte, wählt nun einen Stapel aus und mischt ihn. Davon teilt er jedem Spieler (auch sich selbst) verdeckt eine Marke aus.



GÖTTER sehen auf ihrer Marke eine Zahl. Das ist die Bildnummer der WAHREN VISION.



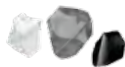
Wer ist GOTT? Wer ist STERBLICHER? Kein Spieler weiß, welche Marke die anderen Spieler bekommen haben.



Der STERBLICHE sieht auf seiner Marke das Symbol des Sterblichen. Deshalb kennt er die WAHRE VISION nicht.

Schaut euch jetzt die eigene Göttermarke an. Behaltet die Marke verdeckt vor euch. Lasst keinen Mitspieler wissen, was ihr darauf seht.

# 3 Sterne legen



Es beginnt der Spieler, der die Göttermarken verteilt hat.

Er legt EINEN Stern auf das Firmament. Danach ist sein linker Nachbar am Zug. So spielt ihr reihum weiter bis alle Spieler ihre 3 Sterne gelegt haben.

Beim Legen eines Sterns darfst du ...  
... frei entscheiden, WELCHEN deiner 3 Sterne du legst.  
... den ORT dafür auf dem Firmament FREI WÄHLEN.

WAS LIEGT, BLEIBT LIEGEN!  
Du darfst keinen Stern vom Firmament entfernen oder darauf versetzen.

Du hast also bei deinem zweiten Spielzug nur noch die beiden Sterne zur Auswahl, die du zuvor nicht gelegt hast. Und beim dritten Spielzug legst du dann deinen letzten Stern.



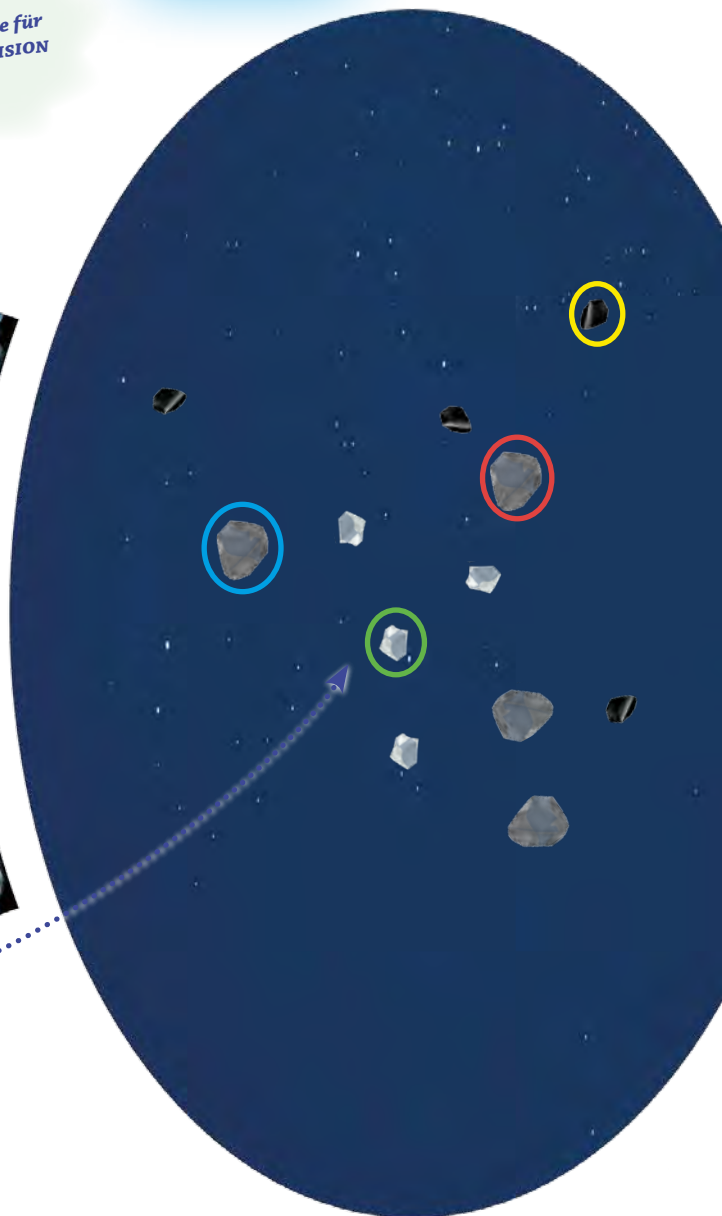
Jetzt hat jeder von euch ALLE DREI Sterne gelegt!

Beispiel:  
Andrea legt zuerst ihren klaren Stern.  
Peters erste Wahl fällt auf seinen schwarzen Stern.  
Jörg und Nina entscheiden sich beide dafür, mit dem grauen Stern zu beginnen.

GÖTTER, HÜTET EURE AUGEN!  
dann kann kein Sterblicher an euren Augen ablesen, welches Bild ihr besonders intensiv betrachtet.



MARKIERT MARKANTES!  
Legt eure Sterne auf dem Firmament so, dass man sie für Bildpunkte der WAHREN VISION halten könnte.



REDET UND BLUFFT RUHIG! ...  
 EUCH GLAUBT JA EH KEINER!  
 Ihr müsst nicht kommentieren, was ihr  
 tut - aber ihr dürft es. Alles  
 Gesprochene kann wahr oder  
 geflunkert sein.

## 4 Tippen & Auflösen

Nun stellen alle Spieler **GEHEIM** auf dem **UNBEDECKTEN ZACKEN** der eigenen Wahlscheibe ihren **TIPP** ein:

Jeder **GOTT** tippt auf die **SPIELERFARBE** des **STERBLICHEN**.

Der **STERBLICHE** tippt auf die **BILDNUMMER** der **WAHREN VISION**.

Sobald ihr alle eure Tipps eingestellt habt,  
 ... deckt ihr gleichzeitig eure Wahlscheiben auf.  
 ... deckt ihr alle eure Göttermarken auf.

Beispiel:

Der Sterbliche **Jörg** hat auf Bild 2 getippt.  
 Falsch! Bild 3 ist die **WAHRE VISION**. Aber auch  
 die Götter liegen alle falsch: Niemand hat den  
 Tipp **BLAU** (**Jörg**) eingestellt. Nur **GELB**  
 (**Peter**) und **GRÜN** (**Andrea**) wurden  
 verdächtigt der Sterbliche zu sein.



Nun sieht jeder, ...  
 ... welches Bild die **WAHRE VISION** ist  
 ... welcher Spieler der Sterbliche ist.

## 5 Punkte auf der Götterleiste abtragen

Jetzt werdet ihr für erfolgreiche Tipps und schlaues Auslegen der Sterne mit **GÖTTERPUNKTEN** belohnt. Jeder Spieler trägt seine Punkte mit der eigenen **MONDSICHEL** auf der **GÖTTERLEISTE** ab.

Im Beispiel oben  
 erhält **Jörg** dafür  
 3 Götterpunkte.

**Jörg** erhält hierfür  
 keine Götterpunkte.  
 Er hat die falsche  
 Bildnummer getippt.

Im Beispiel erhält  
 dafür niemand Punkte,  
 weil kein Tipp den  
 Sterblichen (**Jörg**)  
 getroffen hat.

**Nina** erhält dafür  
 einen Punkt.  
 Niemand hat sie  
 verdächtigt.

Der **STERBLICHE** erhält:

**3** 3 Götterpunkte, wenn **NIEMAND SEINE FARBE** getippt hat. (Er ist als Sterblicher unentdeckt geblieben!)

**2** 2 Götterpunkte, wenn er die **BILDNUMMER** der **WAHREN VISION RICHTIG** getippt hat. (Er hat die göttliche Vision entschlüsselt!)

Jeder **GOTT** erhält:

**2** 2 Götterpunkte, wenn er die **FARBE** des **STERBLICHEN RICHTIG** getippt hat. (Er hat den Sterblichen enttarnt!)

**1** 1 Götterpunkt, wenn **NIEMAND SEINE FARBE** getippt hat. (Er hat sich in göttlicher Manier unverdächtig verhalten, ein gewöhnlicher Sterblicher zu sein)



Für den optimalen Überblick empfiehlt es sich, die Götterpunkte reihum nacheinander zu vergeben - am besten beginnend beim Sterblichen.

# Die nächste Runde

**Hat noch kein Spieler 16 Götterpunkte erreicht, setzt ihr das Spiel fort.**

- ... Nehmt eure Sterne wieder an euch.
- ... Legt die 4 ausliegenden Traumkarten beiseite.
- ... Fügt alle verteilten Marken (Göttermarken und Marke des Sterblichen) wieder zu einem verdeckten Stapel zusammen und mischt diesen.
- ... Das Mischen und Austeilen der Göttermarkenstapel übernimmt in der folgenden Spielrunde jeweils der linke Nachbar des Spielers, der dies zuletzt getan hat.



## Spielende & Gewinner

**Das Spiel endet mit Abschluss der Spielrunde, in der (mindestens) ein Spieler 16 GÖTTERPUNKTE erreicht hat. Wer auf der GÖTTERLEISTE am HÖCHSTEN gestiegen ist, ist der nahezu unsterbliche SIEGER des Spiels.**

ES KANN MEHRERE GÖTT... PARDON,  
GEWINNER GEBEN.



**Beispiel:**  
**Der Sterbliche Peter** hat die WAHRE VISION entschlüsselt. Er bekommt dafür 2 Punkte und erreicht damit Feld 16 der Götterleiste.

**Nina** hat Peter als den Sterblichen enttarnt. Sie bekommt dafür 2 Punkte. Damit erreicht **Nina** sogar 17 Punkte und gewinnt.



**Autor: Olivier Grégoire**  
**Illustration & Layout:**  
**Michael Coimbra, Tina Kothe**

©2016  
**Zoch Verlag**  
Werkstraße 1  
90765 Fürth  
[www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)

Art.Nr.: 601105094



## Epilog

Es geht die Sage, dass der Sterbliche die Sterne weitaus visionärer und weiser am Himmel platzierte, als es so manchem Gott gelang. Und so bleibt es bis heute ein göttliches Geheimnis, dass es in Wahrheit wohl ein Mensch gewesen sein muss, der beim Griff nach den Sternen das Träumen erfunden hat.



# DREAMS

## Rules



When the Gods came together in their temple halls flooded with light and looked at the dark sky, a divine thought came to their mind:

*"WOULDN'T IT BE FANTASTIC IF WE GAVE THE HUMANS IMAGES, VISIONS, AND DREAMS?"*

So the Gods began to illuminate the sky with constellations. Suddenly, they noticed that the gate of their temple was wide open. Was it possible that an ordinary mortal had snuck in? Did he intend to decipher the work of the Gods or even change it to his personal advantage?

The Gods decided to find out WHO had mixed in with them. To this end, they selected ONE TRUE VISION and THREE FALSE IMAGES. Now all those present were supposed to place the stars in the sky in such a way that all Gods would be able to recognize the true vision in that. Only the mortal – unaware and without divine inspiration – would scatter his portion of stars haphazardly over the sky.

*"THE TRUE VISION WILL REMAIN A MYSTERY TO HIM. THAT WILL GIVE HIM AWAY."*  
And so the Gods began their game ...

## The Game

WE ARE GODS.  
THERE IS ONE ORDINARY MORTAL AMONG US.  
BUT ONLY HE KNOWS THAT HE IS NO GOD.

**4 images are on display.  
3 of them are false.  
1 image is the TRUE VISION.  
Only the Gods know which  
dream is the true vision.**



**Studying our divine stars, the mortal tries to figure out the TRUE VISION in order to give a "deceptively real" impression and contribute to our constellation. This way, he can remain undetected. And the suspicion of being mortal reflects on the Gods.**

**We place stars in the sky.**

**We Gods place the stars so that we recognize the true vision in the constellation.  
But we don't make it too obvious – that's because the TRUE VISION is to be kept hidden from the mortal.**



**A player advances on the Gods track if he,**

- being the mortal, remains unrecognized
- being the mortal, deciphers the TRUE VISION
- being a God, convicts the mortal
- being a God, does not arouse any suspicion that he himself is the mortal.

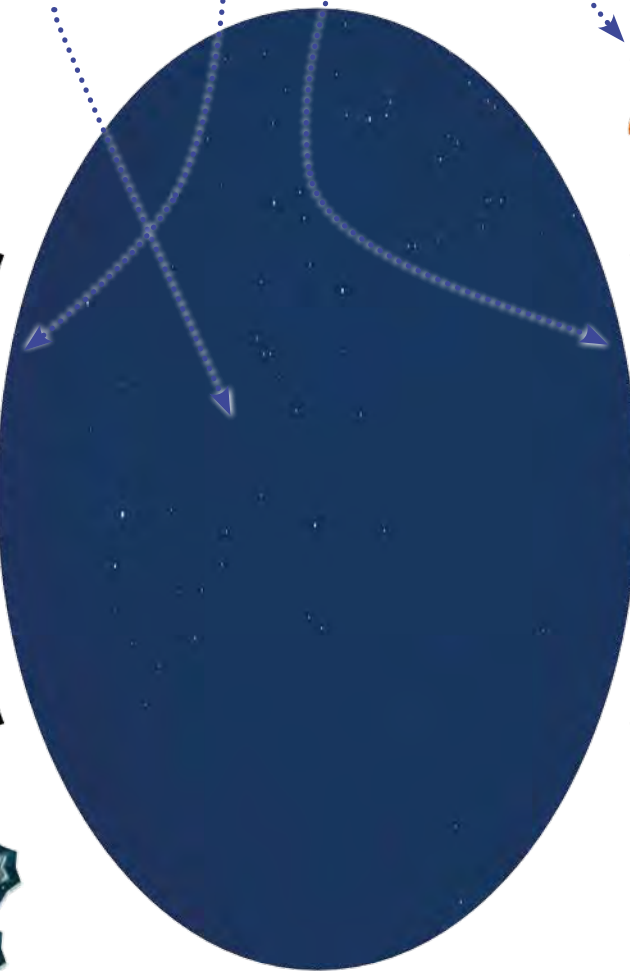
**The player who is in the lead on the Gods track in the end wins the game.**

# Set-Up of the Game

① Place the **FIRMAMENT** between the players within easy reach for everybody.

② Put **BOTH** parts of the **GODS TRACK** next to it.

⑧ Place the well-shuffled **72 DREAM CARDS** as a face-down draw pile next to the firmament.



③ Each player gets one of the 6 **CRESCENTS OF THE MOON** in the player color he has chosen. He places it on space 0 of the Gods track..

④ There are 18 **STARS**. Each player gets **ONE STAR OF EACH KIND** (one each in transparent, gray, and black).



⑤ Each player takes one of the **STAR-SHAPED SELECTION TOKENS** in the player color he has chosen



⑦ Have the 4 **IMAGE NUMBERS** accessible.



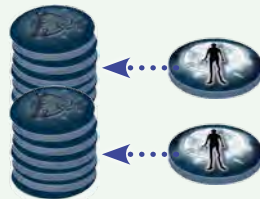
⑥ Divide the 20 **GODS MARKERS** into **FOUR FACE-DOWN STACKS**.



Each stack may contain only markers of the **SAME NUMBER** (one marker **LESS** than there are players).

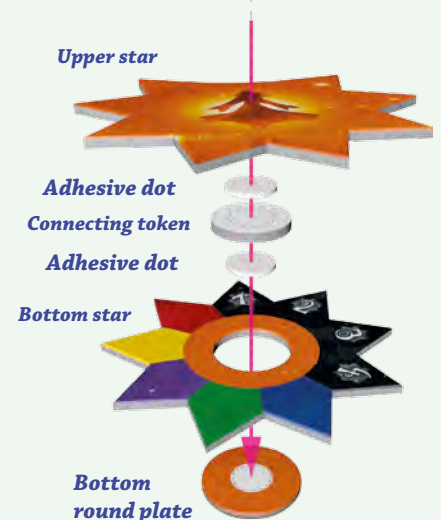


Mix one **MORTAL MARKER** into each stack.



Put excess Gods markers and selection tokens aside. You won't need them for this particular game.

Before the first game, put together the selection tokens as shown here.

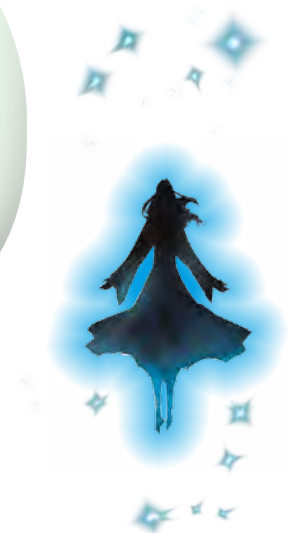




# Course of the Game

The game is played over several rounds.  
Each round consists of the following phases:

- 1 Lay out dreams
- 2 Determine the vision & the mortal
- 3 Place stars
- 4 Guess & resolve
- 5 Record points on the Gods track



## 1 Lay Out Dreams

Lay out 4 Dream cards face up arranged as a square. Make sure that the orientation of the four cards corresponds to the orientation of the firmament.



Place one image number on a corner of each card.



From now on, each Dream card has a number.

## 2 Determine the Vision & the Mortal

### MIX THE GODS MARKERS

- 1 Close your eyes! Only one of you – determined beforehand – keeps them open. He now changes (“mixes”) the POSITIONS of the 4 stacks of Gods markers.
- 2 Then he closes his eyes. Now all the other players, with their eyes open, may change the positions of the 4 face-down stacks again in any way they want.



Consider that you may NOT change the composition of the individual stacks.



From now on, nobody knows any longer what number is in what stack.

### DEAL OUT GODS MARKERS

The player who had his eyes closed last now chooses one stack and mixes it. Then he deals ONE marker from this stack face down to EACH PLAYER (himself included).



GODS see a number on their marker. This is the image number of the TRUE VISION.



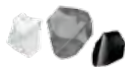
Who is a GOD? Who is the MORTAL? Nobody knows what marker the others players got.



The MORTAL sees the symbol of the mortal on his marker. So he doesn't know the TRUE VISION.

Now have a look at your own Gods marker. DON'T let any other player KNOW what you see on your marker.

# 3 Place Stars



The player who dealt out the Gods markers begins. He places one star on the firmament. After that, his left neighbor has his turn. Players continue playing, in turn, until all players have placed their 3 stars.

When you place a star, you may ...  
 ... freely decide which of your 3 stars to place.  
 ... freely choose the place for it on the firmament.

**WHAT HAS BEEN PLACED REMAINS THERE!**

You may not relocate any star on the firmament or remove it from there.

Consequently, on your second turn you can only choose between the two stars that you have not placed yet. And on your third turn, you place your last star.

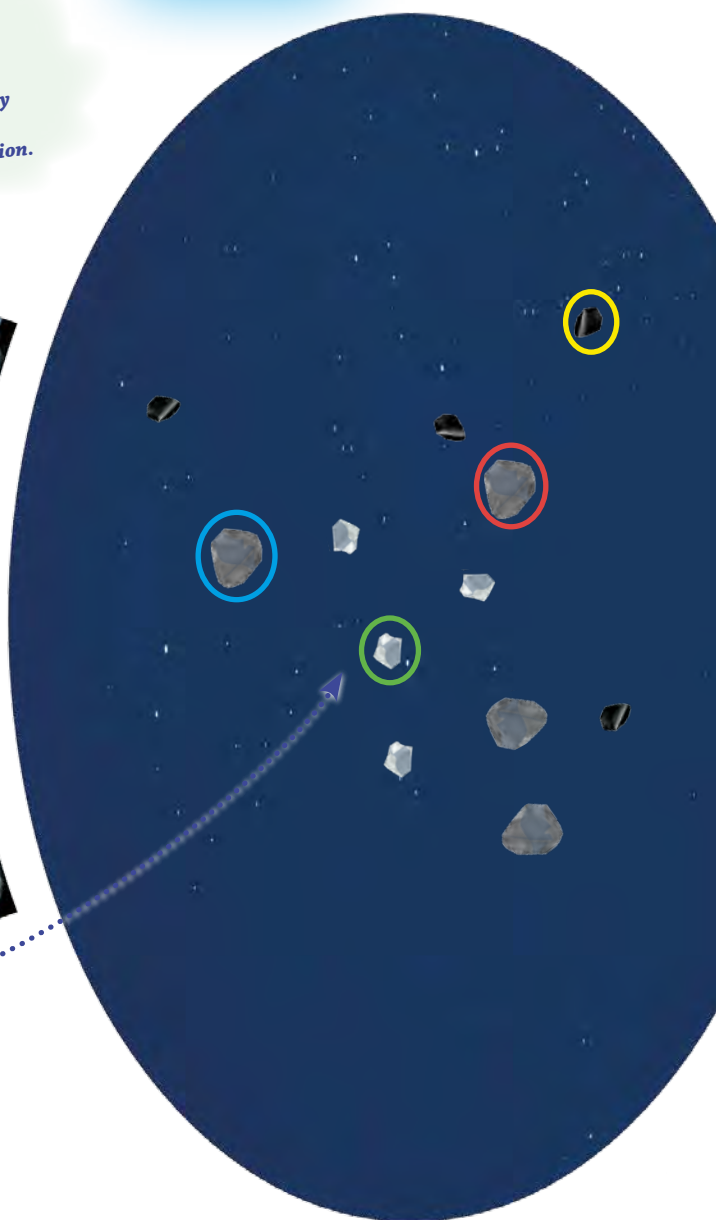


Now each of you has placed ALL THREE stars!

Example:  
 Andrea first places her transparent star.  
 Peter's first choice is his black star.  
 George and Nina both decide to begin with their gray star.



MARK DISTINCTIVE DETAILS!  
 Place your stars on the firmament mat in such a way that they can be considered image points of the true vision.



GODS, MIND WHERE YOU LOOK!  
 Then the mortal cannot read from your eyes whether you are viewing an image particularly intensely.

FEEL FREE TO TALK AND TO BLUFF! NOBODY WILL BELIEVE YOU ANYWAY...  
*You don't have to comment what you're doing - but you're allowed to. Anything that somebody says can be true or made up.*

## 4 Guess & Resolve

Now, all players secretly indicate their own guess on the uncovered prong of their own selection token:

Each GOD guesses the player COLOR of the MORTAL.

The MORTAL guesses the IMAGE NUMBER of the TRUE VISION.

As soon as all players have indicated their guess, ... reveal your selection tokens simultaneously.  
 ... reveal your Gods markers.

Example:

The mortal (George) guessed image 2. Wrong! Image 3 is the true vision. But all the Gods are wrong, too: None of them has set his clue on BLUE (George). Only YELLOW (Peter) and GREEN (Andrea) were suspected of being the mortal.



Now all can see ...  
 ... which image is the true vision  
 ... which player is the mortal.

## 5 Record Points on the Gods Track

Now you are rewarded with Gods points for correct guesses and smart laying-out of the stars. Each player records his points by advancing his own crescent of the moon on the Gods track.



In the example above George earns 3 Gods points for this.

George doesn't get any Gods points. He guessed the wrong image number.

In the example nobody gets points for this, since no one guessed the mortal (George).

Nina earns one point for this. Nobody suspected her.

The MORTAL gets:

3 3 Gods points if nobody has guessed his color correctly. (He has remained undetected as the mortal!)

2 2 Gods points if he has guessed the image number of the true vision correctly. (He has deciphered the divine vision!)

Each GOD gets:

2 2 Gods points if he has guessed the color of the mortal correctly. (He has uncovered the mortal!)

1 1 Gods point if nobody has guessed his color. (He has acted in a divine manner so he was not suspected of being an ordinary mortal.)



To keep track, it is advisable to award the Gods points in turn, one after another, beginning with the mortal.

# The Next Round

*If nobody has reached 16 Gods points yet, play continues.*

- ... Take your stars back.*
- ... Put the 4 laid-out Dream cards aside.*
- ... Put all dealt-out markers (Gods markers + Mortal marker) back into one face-down stack and mix it.*
- ... The mixing and dealing of the stacks of Gods markers for the next game round is done by the player to the left of the one who did it last time.*



## Ending & Winning the Game

*The game ends with the completion of the game round in which (at least) ONE PLAYER REACHES 16 GODS POINTS. The player who is in the lead on the Gods track is the (almost) immortal winner of the game.*

THERE CAN BE SEVERAL GO... AHM, WINNERS.



*Example:*

*Peter, the mortal, has deciphered the true vision. For this, he earns 2 points and thus reaches space 16 of the Gods track.*

*Nina has Peter uncovered as the mortal, which gives her 2 points. Consequently, Nina even scores 17 points and wins the game.*



**Author: Olivier Grégoire**

**Illustration & Layout:**

**Michael Coimbra, Tina Kothe**

**English translation: Sybille & Bruce Whitehill, "Word for Wort"**

©2016

Zoch Verlag  
Werkstraße 1  
90765 Fürth  
D-Germany

[www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)



## Epilog

Legend has it that the mortal placed the stars in the sky in a far more visionary and wiser way than many a God managed to do. And so, it remains a divine secret to the present day that it might actually have been a human who invented dreaming while reaching for the stars.



# DREAMS

## Règles du jeu



Alors que les dieux étaient réunis dans les grandes salles du temple baignées de lumière pour contempler l'obscurité du ciel, il leur vint une idée divine: « NE SERAIT-IL PAS FANTASTIQUE D'OFFRIR AUX HOMMES DES IMAGES, DES VISIONS ET DES RÊVES ? » Les dieux commencèrent alors à illuminer le ciel de constellations. Soudain, ils remarquèrent que les portes du temple étaient restées grandes ouvertes. Se pouvait-il qu'un simple mortel se soit glissé à l'intérieur ? Avait-il l'intention de découvrir l'œuvre des dieux, voire d'en tirer profit personnellement ?

Les dieux décidèrent de découvrir QUI s'était caché parmi eux. Ils choisirent donc une vraie vision et trois mirages. Ensemble, toutes les « personnes » présentes durent placer les étoiles dans le ciel, de manière à ce que tous les dieux puissent y reconnaître la vraie vision. Seul le mortel devrait répartir ses étoiles dans le firmament, au hasard et sans inspiration divine. « LA VRAIE VISION RESTERA UN MYSTÈRE POUR LUI, CE QUI LE TRAHIRA. » Et c'est ainsi que les dieux entamèrent le jeu ...

## Le jeu

NOUS SOMMES DES DIEUX.  
PARMI NOUS S'EST GLISSÉ UN SIMPLE MORTEL.  
MAIS LUI SEUL SAIT QU'IL N'EST PAS UN DIEU.

**4 images sont retournées.  
3 d'entre elles sont des  
mirages.  
Seuls les dieux savent quel  
rêve est la vraie vision.**



**Le mortel essaye de reconnaître la vraie vision parmi nos étoiles divines, pour faire semblant de participer à notre constellation de manière convaincante. Il n'est ainsi pas démasqué et le soupçon retombe sur les dieux.**

**Nous plaçons des étoiles dans le ciel.**

**Nous autres, dieux, nous plaçons les étoiles de manière à pouvoir reconnaître la vraie vision dans cette constellation. Mais nous ne le faisons pas trop ouvertement : cette vraie vision doit rester cachée aux yeux du mortel.**



**Pour marquer des points sur la voie des dieux, ...  
... le mortel ne doit pas être démasqué ;  
... le mortel doit découvrir la vraie vision ;  
... le dieu doit trouver qui est le mortel ;  
... le dieu ne doit pas être soupçonné d'être un mortel.**

**Le joueur qui aura le plus progressé sur la voie des dieux à la fin de la partie l'emportera.**

# Contenu & Mise en place du jeu

**1** Installer le **FIRMAMENT** au milieu de la table, à portée de main de tous.

**2** Placer à côté les deux parties de la **VOIE DES DIEUX**.

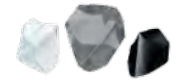
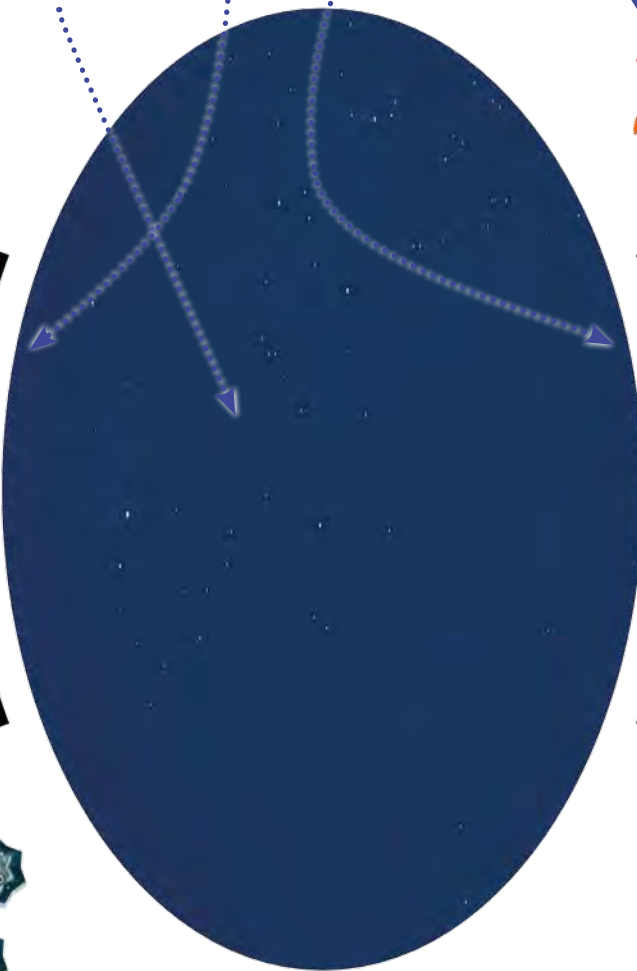
**3** Chaque joueur reçoit 1 des 6 **CROISSANTS DE LUNE** de la couleur choisie, qu'il place sur la case 0 de la voie des dieux.

**4** Il y a 18 **ÉTOILES**. Chaque joueur en reçoit une de chaque sorte (claire, grise et noire).

**5** Chaque joueur prend le **DISQUE DE VOTE** de sa couleur, en forme d'étoile, parmi les 6.

**8** Bien mélanger les 72 **CARTES RÊVE** et placer cette pile, face cachée, près du firmament.

**7** Garder les 4 **MARQUEURS** à portée de main.



**6** Former 4 piles cachées avec les 20 **JETONS DIEU**.

Une pile doit toujours contenir des jetons portant le **MÊME NOMBRE** (un jeton de **MOINS** que le nombre de joueurs).



Glisser ensuite 1 **JETON MORTEL** dans chacune de ces piles.



Les jetons Dieu et les disques de vote non utilisés sont laissés de côté ; ils ne serviront pas pour cette partie.

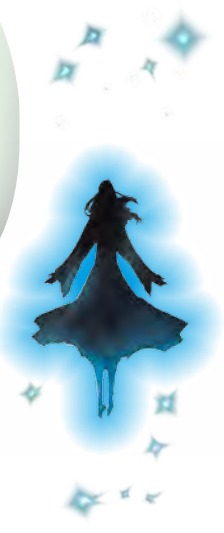
Avant la première partie, assembler les disques de vote comme indiqué :



# Déroulement de la partie

La partie se déroule en plusieurs manches.  
Chacune se décompose en 5 phases :

- 1 Retournement des rêves
- 2 Attribution des rôles
- 3 Placement des étoiles
- 4 Vote et révélation
- 5 Marquage des points sur la voie des dieux.



## 1 Retournement des rêves

Retourner 4 cartes  
Rêve de la pioche et  
former un carré.  
Veiller à ce que  
l'orientation des 4  
cartes coïncide  
avec celle du tapis  
de jeu.



Attribuer un marqueur  
à chaque carte.



À chaque carte Rêve correspond  
désormais un numéro.

## 2 Attribution des rôles

### PERMUTATION DES JETONS DIEU

- 1 Les joueurs ferment les yeux, sauf un, désigné au préalable, qui les garde ouverts. Celui-ci PERMUTE (= mélange) LA POSITION des 4 piles de jetons Dieu.
- 2 Il ferme ensuite les yeux à son tour, tandis que les autres joueurs rouvrent les yeux et modifient eux aussi, comme ils veulent, la position des 4 piles de jetons cachées.



Veiller à NE PAS  
modifier le  
contenu de  
chaque pile !



Plus aucun joueur ne sait désormais quel  
nombre se cache dans chacune des piles.

### DISTRIBUTION DES JETONS DIEU

Le dernier joueur à avoir fermé les yeux, choisit  
UNE PILE, la mélange et distribue secrètement à  
CHAQUE JOUEUR (lui y compris) un jeton de  
cette pile.



Tous les DIEUX voient un  
NOMBRE sur leur jeton.  
Celui-ci correspond au  
NUMÉRO de la VRAIE VISION.



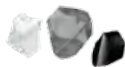
Qui est un DIEU ? Qui est le MORTEL ? Aucun joueur  
ne sait quel jeton ont reçu les autres.



Le MORTEL, lui, voit le  
SYMBOLE DU MORTEL sur  
son jeton. Il ne connaît  
donc pas la VRAIE VISION.

Chaque joueur peut maintenant prendre connaissance de son  
jeton. AUCUN adversaire ne doit SAVOIR ce qu'il représente.

# 3 Pose des étoiles



*Le joueur qui a distribué les jetons Dieu commence.*

*Il pose une étoile sur le tapis. Puis c'est au tour de son voisin de gauche, et ainsi de suite, à tour de rôle.*

*Le joueur qui pose une étoile peut choisir librement ...*

*... laquelle de ses 3 étoiles il utilise ;*

*... à quel endroit du firmament il la place.*

**TOUT PLACEMENT EST DÉFINITIF !**

*Un joueur n'a pas le droit de déplacer ou de retirer une étoile déjà dans le firmament.*

*Pour son deuxième coup, il ne disposera donc plus que de ses deux autres étoiles. Pour son troisième coup, il posera sa dernière étoile.*



**MARQUER LES DÉTAILS LES PLUS REMARQUABLES !**

*Il s'agit de placer ses pierres dans le firmament pour représenter certains points de la vraie vision.*

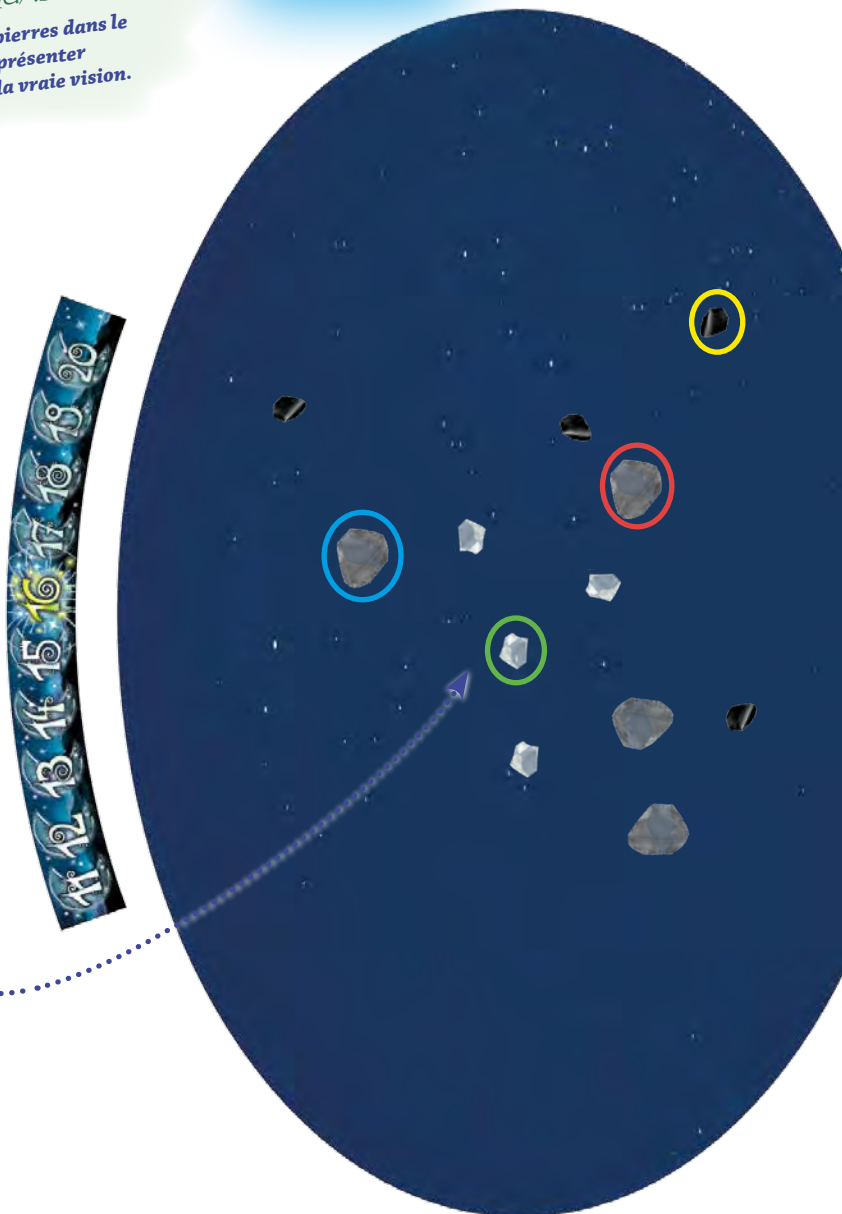


**Chacun a maintenant posé SES 3 ÉTOILES.**

**Exemple :**  
*Valentine commence par poser son étoile claire.*  
*Jules choisit son étoile noire.*  
*Bruno et Ruth se décident tous les deux pour leur étoile grise.*

**DIEUX, ATTENTION AUX REGARDS !**

*Le mortel n'arrivera pas à lire dans vos yeux si vous regardez une image avec plus d'intérêt qu'une autre.*





DISCUTEZ ET BLIFFEZ  
TRANQUILLEMENT... DE  
TOUTE FAÇON, PERSONNE  
NE VOUS CROIRA !  
Il n'est pas nécessaire de commenter  
ses choix, mais ça n'est pas interdit !  
Toute affirmation peut être vraie ou  
fausse...

## 4 Vote et révélation

Tous les joueurs votent **SECRETÈMENT** en tournant leur disque jusqu'à ce que leur choix apparaisse à la place de LA BRANCHE MANQUANTE de l'étoile supérieure :

Chaque **DIEU** parie sur la **COULEUR** du **JOUEUR MORTEL** ;

Le **MORTEL** parie sur le **NUMÉRO** DE LA **VRAIE VISION**.

Une fois que tous les joueurs ont voté,  
... ils dévoilent leur disque en même temps.  
... ils retournent leur jeton Dieu.

Exemple :

Le mortel (**Bruno / joueur bleu**) a parié sur l'image 2. Faux ! La vraie vision était la 3. Mais les dieux aussi se sont trompés : personne n'a parié sur **BLEU (Bruno)**. Seuls **JAUNE (Jules)** et **VERT (Valentine)** ont été soupçonnés d'être le mortel.



Chacun découvre alors ...  
... quelle image est la vraie vision ;  
... qui est le joueur mortel.

## 5 Marquage des points sur la voie des dieux

Les points récompensent les joueurs qui ont bien parié et placé astucieusement leurs étoiles.  
Chacun marque ses points en déplaçant son croissant de lune sur la voie des dieux.

Dans l'exemple en haut, **Bruno** marque 3 points.

**Bruno** ne marque aucun point. Il a parié sur le mauvais numéro.

Dans l'exemple, personne ne marque de points car personne n'a démasqué le mortel (**Bruno**).

**Ruth** marque 1 point. Personne ne l'a soupçonnée.

Le **MORTEL** marque :

**3** 3 points si personne n'a parié sur sa couleur (Il n'a pas été démasqué en tant que mortel !)

**2** 2 points s'il a parié sur le numéro de la vraie vision (Il a déchiffré la vision des dieux !)

Chaque **DIEU** marque :

**2** 2 points s'il a parié sur la **COULEUR** DU **MORTEL** (Il a démasqué le mortel !)

**1** 1 point si personne n'a parié sur sa couleur (Il a su détourner les soupçons d'être un simple mortel, de manière divine.)



Pour éviter toute confusion, il est recommandé d'attribuer les points à chaque joueur à tour de rôle en commençant de préférence par le mortel.

# Manche suivante

**Si aucun joueur n'a encore atteint 16 points, la partie continue.**

- ... Chacun reprend ses étoiles.
- ... Les 4 cartes Rêve utilisées sont mises de côté.
- ... Tous les jetons utilisés (numérotés + celui du mortel) sont réempilés, face cachée, et remélangés.
- ... Le joueur assis à gauche de celui qui l'avait fait précédemment est chargé de mélanger les piles de jetons et de distribuer les rôles.



# Fin de la partie et vainqueur

**La partie prend fin à l'issue de la manche où (au moins) l'un des joueurs atteint ou DÉPASSE 16 points. Le joueur qui a LE PLUS PROGRESSÉ SUR LA VOIE DES DIEUX est le vainqueur, presque immortel.**

IL PEUT Y AVOIR PLUSIEURS DI... EUH...  
VAINQUEURS.



Exemple :

**Jules, le mortel**, a déchiffré la vraie vision. Il marque donc 2 points et atteint la case 16 de la voie des dieux.

**Ruth** a démasqué Jules comme étant le mortel. Elle marque donc 2 points. **Ruth** atteint ainsi 17 points et remporte la partie.



**Auteur: Olivier Grégoire**  
**Illustration & Layout:**  
**Michael Coimbra, Tina Kothe**  
**Traduction: Eric Bouret**

©2016  
Zoch Verlag  
Werkstraße 1  
90765 Fürth  
D - Allemagne  
[www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)



## Épilogue

La légende raconte que le mortel fut bien plus visionnaire et sage que certains dieux dans son placement des étoiles. Qu'en vérité, ce serait un homme mortel qui aurait inventé les rêves en maîtrisant les étoiles reste, encore aujourd'hui, un secret bien gardé des dieux.



# DREAMS

regola di gioco



Gli dèi si riunirono nel tempio della luce e, contemplando il cielo tenebroso, furono sopraffatti da un'illuminazione divina:

*"NON SAREBBE MERAVIGLIOSO SE POTESSIMO DONARE IMMAGINI, VISIONI E SOGNI AGLI UMANI?"*

Così gli dèi cominciarono a illuminare il cielo con le costellazioni. Ma d'un tratto si accorsero che le porte del loro tempio erano spalancate. Si è forse intrufolato un comune mortale? È possibile che questi stia cercando di decifrare l'opera divina? O addirittura modificarla a suo vantaggio?

Gli dèi decisero di scoprire CHI di loro fosse l'intruso. Pensarono dunque di scegliere una vera visione e tre immagini illusorie. Ora i presenti avrebbero dovuto collaborare per innalzare delle stelle al cielo, e metterle in una formazione tale che tutti gli dèi riuscissero a riconoscerci la vera visione. Solo il comune mortale, ignaro e mancando d'ispirazione divina, avrebbe sparpagliato a caso la sua manciata di stelle.

*"LA VERA VISIONE RIMARRÀ UN ENIGMA PER LUI. IN QUESTO MODO SI TRADIRÀ."*

E così gli dèi cominciarono il loro gioco...

## Il gioco

SIAMO TUTTI DÈI.  
MA TRA DI NOI SI TROVA UN COMUNE MORTALE.  
SOLO LUI, TUTTAVIA, SA DI NON ESSERE UN DIO.

*Ci sono 4 immagini esposte.  
3 di esse sono illusori.  
Solo gli dèi sanno quale  
sogno è la vera visione.*



*Bisogna collocare le stelle nel cielo.*

*NOI DÈI collochiamo le stelle in modo tale da riconoscere nella costellazione la vera visione. Tuttavia non lo facciamo in modo troppo esplicito: la VERA VISIONE deve restare celata agli occhi del comune mortale.*

*Il COMUNE MORTALE, dalle nostre stelle divine, cerca di riconoscere la VERA VISIONE, per contribuire alla nostra costellazione fingendo autenticità. In questo modo riuscirà a restare incognito. Il sospetto di essere mortale cadrà invece sugli dèi.*

*Può salire sulla scala divina:*

- il comune mortale che NON è stato SMASCHERATO
- il comune mortale che DECIFRA la vera visione
- il dio che SMASCHERA il comune mortale
- il dio che NON È MAI STATO ACCUSATO di essere mortale.

*Vince il giocatore che alla fine del gioco si trova più in alto alla scala divina.*

# Preparazione

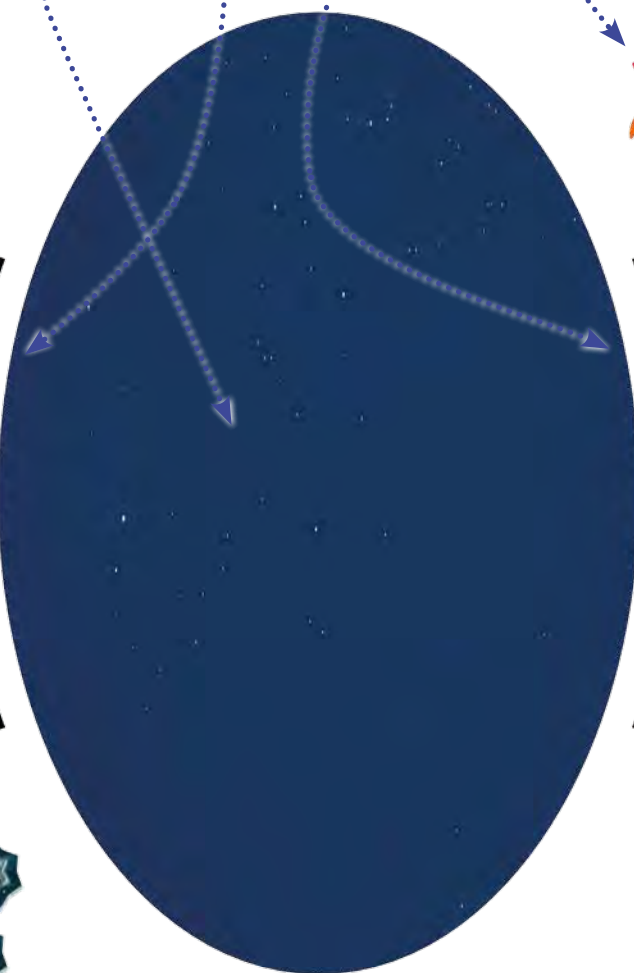
**1** Posate il **FIRMAMENTO** tra di voi, ben raggiungibile da tutti.

**2** A fianco posate **ENTRAMBE** le PARTI DELLA **SCALA DIVINA**.

**3** Ogni giocatore riceve, tra le 6 **FALCI DI LUNA**, quella del suo colore. Questa va posata sulla casella 0 della scala divina.

**4** Ci sono 18 **STELLE**. Ogni giocatore riceve una stella di ogni tipo (cristallo, grigia e nera).

**8** Mescolate le 72 **CARTE SOGNO** e collocatele a faccia in giù, come mazzo d'acquisto accanto al firmamento.



**5** Ogni giocatore sceglie, tra i 6 **DISCHI DI SELEZIONE** a forma di stella, quello corrispondente al suo colore.



**7** Tenete pronti i 4 **NUMERI PER CARTE SOGNO**.



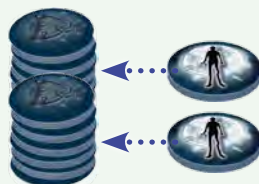
**6** Con i 20 **GETTONI DIVINI** create 4 mazzi, tenendoli a faccia in giù.



Ogni mazzo può contenere unicamente gettoni dello **STESSO NUMERO**. Dovrà esserci un gettone in **MENO** rispetto alla quantità di giocatori.



Aggiungete in ogni mazzo un **GETTONE DEL COMUNE MORTALE** e mescolateli.



I gettoni divini e i dischi di selezione di troppo vanno messi da parte. Non vi serviranno per questa partita.

Prima di cominciare la prima partita i dischi di selezione vanno assemblati come segue:



# Svolgimento

Durante una partita si fanno diversi giri.  
Ogni giro si suddivide nelle seguenti fasi:

- 1 Disporre i sogni
- 2 Determinare la visione e stabilire il mortale
- 3 Collocare le stelle
- 4 Scommesse e soluzioni
- 5 Segnare i punti sulla scala divina



## 1 Disporre i sogni

Prendete 4 carte sogno e posatele a faccia in su, disponendole in un quadrato. Fate attenzione che l'orientamento delle 4 immagini corrisponda a quello del firmamento.



Posate vicino a ogni carta un numero per carte sogno.



D'ora in poi ogni immagine ha un numero.

## 2 Determinare la visione e stabilire il mortale

### MESCOLARE I GETTONI DIVINI

- 1 Chiudete gli occhi! Un solo giocatore, scelto in precedenza da voi, li tiene aperti. Egli dovrà modificare ("mescolare") la posizione dei 4 mazzi di gettoni divini.
- 2 In seguito sarà lui a chiudere gli occhi. Ora gli altri giocatori, ora con gli occhi aperti, potranno modificare nuovamente la POSIZIONE dei 4 mazzi a loro piacere.



Attenzione:  
NON è concesso modificare la composizione dei singoli mazzi.



A questo punto nessun giocatore sa più quale numero si trova in quale mazzo.

### DISTRIBUIRE GETTONI DIVINI

Il giocatore che per ultimo ha tenuto gli occhi chiusi sceglie un mazzo e lo mescola. Di questo distribuisce a OGNI GIOCATORE (anche a se stesso) UN GETTONE, tenendoli sempre tenuti a faccia in giù.



Gli DÈI trovano un NUMERO sul loro GETTONE. Questo è il numero della carta della VERA VISIONE.



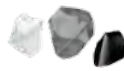
Chi è un DIO? Chi è MORTALE? Nessun giocatore sa quali gettoni hanno ricevuto gli altri.



Il MORTALE trova sul suo gettone il SIMBOLO DEL MORTALE. Di conseguenza non conosce la VERA VISIONE.

A questo punto guardate il vostro gettone divino. NON lasciate che gli altri giocatori SAPPIANO cosa rappresenta.

# 3 Collocare le stelle



**Comincia il giocatore che ha distribuito i gettoni divini.**

**Egli deve collocare una stella sul firmamento. In seguito tocca al compagno seduto alla sua sinistra. Continuate così in cerchio finché tutti hanno posato le loro 3 stelle.**

**Quando collochi una stella puoi**  
**... scegliere quale delle tue 3 stelle utilizzare.**  
**... scegliere liberamente il luogo sul firmamento**

**LE STELLE COLLOCATE DEVONO RIMANERE DOVE SONO!**  
**Nessuna stella del firmamento può essere spostata o tolta.**

**Di conseguenza, durante la tua seconda mossa, ti rimarranno a disposizione soltanto le due stelle che prima non hai utilizzato. E durante la tua terza mossa poserai la tua ultima stella.**



**CONTRASSEGNALE CIÒ CHE SALTA ALL'OCCHIO!**  
**Collocate le vostre stelle sul firmamento in modo tale da poterle interpretare come punti dell'immagine della vera visione**



**A questo punto ognuno di voi ha collocato TUTTE E TRE le stelle!**

**Esempio:**  
**Andrea** comincia collocando la sua stella **crystallo** per prima.  
**Piero** invece sceglie dapprima la sua stella **nera**.  
**Giorgio** e **Nina** decidono di cominciare entrambi con la loro stella **grigia**.

**DÈI, OCCHIO AGLI SGUARDI!**  
**Fate in modo che il mortale non veda dai vostri occhi se state osservando un'immagine in modo particolarmente intenso.**



**PARLATE E BLEFFATE PURE! ...  
TANTO NESSUNO VI CREDERÀ!**  
Non dovete commentare quello che state facendo, ma potete farlo. Ciò che dite può essere vero, come anche un sacco di frottole.

**Esempio:**

Il mortale (Giorgio) ha puntato sull'immagine 2. Sbagliato! La vera visione è l'immagine 3. Ma pure gli dèi si sono sbagliati: nessuno di loro ha puntato su **BLU** (Giorgio). Solo **GIALLO** (Piero) e **VERDE** (Andrea) sono stati sospettati di essere mortali.



## 4 SCOMMESSE e soluzioni

A questo punto i giocatori preparano tutti in segreto la loro scommessa, segnandola sulla punta scoperta dei loro dischi di selezione:

Ogni DIO punta sul COLORE del comune mortale.

Il comune MORTALE punta sul NUMERO dell'immagine della vera visione.

Non appena avete tutti segnato le vostre scommesse  
... mostrate contemporaneamente i vostri dischi di selezione  
... mostrate tutti i vostri gettoni divini.



A questo punto tutti vedono ...  
... quale immagine è la vera visione e  
... quale giocatore è il comune mortale.

## 5 Segnare i punti sulla scala divina

A questo punto il successo delle vostre scommesse, e la furbizia con cui avete collocato le stelle, saranno ricompensati con dei punti divini. I giocatori possono segnare i loro punti con la loro falce di luna sulla scala divina.



Nell'esempio sopra Giorgio riceve 3 punti divini per questo.

Giorgio non riceve punti divini. Aveva puntato sull'immagine sbagliata.

Nell'esempio nessuno riceve dei punti perché nessuno ha puntato sul mortale (Giorgio).

Nina riceve un punto. Nessuno si è insospettito di lei.

Il MORTALE ottiene:

3 3 punti divini se nessuno ha puntato sul suo colore. (Non è stato smascherato come mortale!)

2 2 punti divini se puntando sull'immagine ha azzeccato la vera visione. (Ha decifrato la visione divina!)

Ogni DIO riceve:

2 2 punti divini se ha puntato sul colore giusto del mortale. (Ha smascherato il mortale!)

1 1 punto divino se nessun altro ha puntato sul suo colore. (Nessuno l'ha preso per un comune mortale)



Per non sbagliarvi, è consigliabile distribuire i punti in cerchio e a turni, cominciando con il mortale.

# Il prossimo giro

*Se nessun giocatore ha raggiunto 16 punti divini, il gioco continua.*

- ... Riprendete le vostre stelle*
- ... Mettete da parte le 4 immagini esposte*
- ... Riprendete i gettoni distribuiti (gettoni divini + gettone del mortale), fatene un mazzo e mescolatelo tenendolo a faccia in giù.*
- ... Il compito di mescolare e distribuire i gettoni divini passa al compagno di gioco seduto alla sinistra di chi l'ha fatto nello scorso giro.*



# Fine del gioco e vincitore

*Il gioco finisce al termine del giro in cui (almeno) un giocatore raggiunge 16 PUNTI DIVINI. Vincitore immortale del gioco diventa il giocatore che a questo punto è arrivato più in alto sulla scala divina.*

PUÒ ESSERCI PIÙ DI UN IMMORTAL...  
SCUSATE, DI UN VINCITORE.



**Esempio:**  
Il **comune mortale Piero** è riuscito a decifrare la vera visione. Per questo riceve 2 punti e raggiunge così la casella 16 della scala divina.



**Nina** ha riconosciuto **Piero** come mortale e per questo riceve 2 punti. Così Nina raggiunge addirittura 17 punti e vince.



**Autore: Olivier Grégoire**  
**Illustrazione & Layout: Michael Coimbra, Tina Kothe**  
**Traduzione: Sara Pirovino**

©2016  
Zoch Verlag  
Werkstraße 1  
90765 Fürth  
www.zoch-verlag.com



Art.Nr.: 601105094

## Epilog

La leggenda dice che il mortale abbia collocato le stelle nel cielo in modo molto più visionario e saggio rispetto a parecchi dèi. È dunque rimasto un segreto divino fino ad oggi che in realtà sia stato un umano che, afferrando una manciata di stelle, inventò il sogno.

