

LUCIDITY

SIX-SIDED NIGHTMARES

1-4 PLAYERS • AGES 14+ • 20-30 MINS

Flavor Text

あなたは夢の世界に入る能力を持つるDreamerです。
鮮明な幻覚と恐怖のモンスターの世界。そこに住むNightmareから力を引き出すことができますが、油断してはいけません。
今宵は他のDreamerたちも力を求めて夢の世界に来ているので、悪夢の世界から脱出する余地があるだけです。
もし、あなたが墮落して自分自身がNightmareになったら、他のDreamerを狩り続け、彼らの力を奪うことができます。
夜が終わると、唯一のDreamerまたはNightmareだけが生きて朝日を迎えることができるでしょう。

SET UP (準備)

- 各プレイヤーの前にDreamerカードを配置します。
- 各プレイヤーはスリープマーカーとサマリーカードを取ります。
- 4つの主要なナイトメアカードをテーブルに用意します。
 - DEPTHS (絶望)
 - ENVY (羨望)
 - IMPRISONMENT (束縛)
 - PRIMEVAL FEAR (原初の恐怖)※オプションで「ENVY」または「PRIMEVAL FEAR」のナイトメアカードを「TEMPTATION (誘惑)」にすることもできます。
- 4色のダイス80個(Dreamダイス)を袋に入れ、振って混ぜます。
袋は全てのプレイヤーの手の届くところに置きます。
- スタートプレイヤーは一番最近、悪夢を見た方です。
- 夢を見る順番(ターン)はスタートプレイヤーから時計回りに行います。

Turn Order (ターン)

プレイヤーはDreamerから始まります。
途中でNightmareになった場合は、Nightmareのアクションを行います。

Dreamer プレイヤー

あなたのターンで、次の手順を行います

1 SLEEP TRACKを選択する

毎ターンの始めに、あなたがどれだけ深く夢を見たいか決めてください。
SLEEP TRACKの3つの開始点の1つを選択し、スリープマーカーをその上に置きます。

2 袋からDreamダイスの引いて選択する。

あなたのスリープマーカーの下の数字に等しい数のDreamダイスをランダムに引きます。
2つのDreamダイスを選択し、それらを袋に戻します。

3 選択したDreamダイスを振ります。

選択したDreamダイスを振り、出たマークに一致したDreamerカードのマークの箇所に配置して効果を適用します。
解決順番は以下の通りです。

- 1 POWER
- 2 HUNT
- 3 EXHAUST
- 4 SHADOW (SHADOWが複数ある場合は任意の順序で解決)

※ 再度振り直す：あなたはPowerスペースにあるDreamダイスを消費して、消費したダイスと同じ色のダイスを1つ振り直すことができます。
何度でもDreamダイスを消費することで振り直しを行うことができます。

消費したダイスと同じ色のNightmareがいる場合、その方のPowerスペースに配置します。
もし自身が同じ色のNightmareの場合は袋に戻します。

※ Dreamダイスの配置スペースが埋まっている場合は、そのスペースの隣にそのダイスを置いてください。

※ SHADOWスペースの4番目のスペースは、2人プレイヤーのゲームでのみ使用されます。

■効果

SHADOW OF THE DEPTHS

袋からDreamダイスを追加で1つ引き、未解決のDreamダイスに加える。
出たマークが「」ではない場合は、他の未解決Dreamダイスより先に解決して下さい。

SHADOW OF ENVY

次のプレイヤーは、Envyの「」を除いて、Dreamerカード上のいずれかのDreamダイスを選択します。
あなたは選択されたDreamダイスを振り直し、あなたの未解決のDreamダイスに加える。
出たマークが「」ではない場合は、他の未解決Dreamダイスより先に解決して下さい。

SHADOW OF IMPRISONMENT

DreamerカードのExhaustスペースに「」がある場合、それを「」が上に来るように回転させて下さい。

SHADOW OF PRIMEVAL FEAR

Dreamerカード上の任意の「」をHuntスペースに移動させて下さい。

4 Dreamerカードの各スペースのチェック

Dreamerカードの各スペースが満たされているかどうかを次の順序で確認します。

1 Hunt

Huntスペースに4つのDreamダイスがある場合、あなたはゲームから除外されます。
あなたのDreamカードのDreamダイスを全てバッグに戻して下さい。
あなたはこれ以降、ターンが来ることはありませんが、次プレイヤーに関する解決のためには存在しています。

2 Exhaust

Exhaustスペースに3つ以上のDreamダイスがある場合、あなたは疲労困憊です。
袋からDreamダイスを引き、その色と一致するPowerスペースのダイスを全て袋に戻します。
あなたは疲労状態のため、夢を見ることはできません。休息が必要となります。(手順5参照)
ただし、悪夢を見る可能性があるため、Shadowスペースのチェックは引き続き行います。

3 Shadow

Shadowスペースに3つ以上(2人ゲームの場合は4つ以上)のDreamダイスがある場合、
あなたはこれ以降、満たされたShadowスペースの色のNightmareとなります。
もしネクタイがあれば、そちらから色を選んで良いです。
Dreamerカード上の「 」以外のDreamダイスを袋に戻します。
DreamerカードのShadowスペースの上にNightmareカードを置きます。
Dreamerカード上の「 」をNightmareカードのPowerスペースに配置します。
あなたのターンは終了します。次からのターンはNightmareプレイヤーとしてアクションを行います。

5 REST OR DREAM AGAIN

「休息」か「再び夢を見る」を選択します。ただし疲れている方は「休息」を取らなければなりません。

REST (休息)

休むことによって、あなたは夢を何とかコントロールすることができます。
Dreamerカードの「」を1つ、または全ての「」のDreamダイスを袋に戻します。

Dream Again (再び夢を見る)

あなたは運よく夢をコントロールできましたが、徐々にコントロールは失われていきます。
Dreamerカード上のスリープマーカを進めます。
※スリープマーカは別トラックに進めることはできません。

Nightmareプレイヤー

Nightmareとなったプレイヤーは以下の行動を行います。
あなたは「Powerを奪う」か「手先を送る」を選択することができます。

Powerを奪う (Consume Power)

いずれかのプレイヤー (Dreamerプレイヤー、Nightmareプレイヤー) から
あなたのNightmareの色の「 」を1つ選んで、自分のPowerスペースに追加します。

手先を送る (Send Minions)

袋からDreamダイスを2つ引きます。そのうち一つを袋に戻し、もう一つをDreamerプレイヤーの渡します。
受け取ったDreamerプレイヤーはDreamダイスを振って解決します。

*NIGHTMARE ABILITIES

DreamプレイヤーがあなたのNightmareの色の特定シンボルを解決するたび、
それを奪い取り、あなたのPowerスペースに「」に変更して追加して、さらに能力を発動します。
※特定シンボル、能力はNightmareカードに記載

Ending the Game (ゲーム終了条件)

ゲーム終了条件は以下のいずれかの条件が満たされた段階で終了となります。

- 各プレイヤーのターン終了時に、いずれかのプレイヤーが15以上のPowerを持っていた場合
- Dreamerプレイヤーが残っていない場合 (全員Nightmareになる等)
- 袋からDreamダイスを引く際に、ダイスが残っていない場合

How to Win (勝利条件)

ゲームの終わりに、最もDreamerカードのPowerのポイントが高いプレイヤーが勝者となる。

DEPTHS (絶望)

DreamerプレイヤーがDreamダイスの「」を出した場合、それを奪い取り「」に変更して自身のPowerスペースに配置する。あなたはDreamダイスを2つ引いて、1つを袋に戻します。残った一つを他のDreamerプレイヤーに渡して振らせて解決させます。

ENVY (羨望)

DreamerプレイヤーがDreamダイスの「」 「」を解決する時、それを奪い取り「」に変更して自身のPowerスペースに配置する。以下から選択して効果を発動する。

- ・ 対象となったDreamerプレイヤーは自身の解決前のDreamダイスを2つ選択し、再度振り直す。
- ・ 「 」が出た場合、1つだけを奪い取ることができる。
- ・ 対象となったDreamerプレイヤーの未解決Dreamダイスから、あなたは1つを選択し、振り直させる。

IMPRISONMENT (束縛)

DreamerプレイヤーがDreamダイスの「」 「」を解決する時、それを奪い取り「」に変更して自身のPowerスペースに配置する。あなたは奪った「」のダイス1つを、対象のDreamerプレイヤーのEXHAUSTスペースに「」として配置しても良い。

PRIMEVAL FEAR (原初の恐怖)

DreamerプレイヤーがDreamダイスの「」 「」を解決する時、それを奪い取り「」に変更して自身のPowerスペースに配置する。あなたは奪った「」のダイス1つを、対象のDreamerプレイヤーのEXHAUSTスペースに「」として配置しても良い。

TEMPTATION (誘惑)

DreamerプレイヤーがDreamダイスの「」 「」を解決する時、それを奪い取り「」に変更して自身のPowerスペースに配置する。あなたは対象Dreamerプレイヤーに自身のDreamerカード上のDreamダイスを一つ選択させても良い。あなたは選択されたDreamダイスの目を自由に変更し、解決させることができます。

TEMPTATION (誘惑)

DreamerプレイヤーがDreamダイスの「」 「」を解決する時、それを奪い取り「」に変更して自身のPowerスペースに配置する。またはDreamerプレイヤーが「」を2つ以上持っている場合、いずれか一つをHUNTスペースに配置しても良い。あなたは対象プレイヤーのHUNTスペースにあるDreamダイスを奪い取り「」に変更して自身のPowerスペースに配置しても良い。