

Dreamers

(Soñadores)

Lista de variantes oficiales

Estas variantes para el juego Dreamers pretenden aportar nuevas sensaciones al juego, pero también bloquear el anti-juego en determinados casos.

Los 6 puntos para ganar

Una partida ya no se juega necesariamente a 5 rondas, sino que el primer jugador en conseguir 6 puntos gana la partida. (En caso de empate, los jugadores hacen una ronda más).

Plena victoria

Para ganar una partida, ¡debes tener más puntos que tu oponente y un mínimo de 5 puntos!

El Loco acusador

Si un jugador acusa erróneamente a su oponente más de dos veces, pierde inmediatamente la partida independientemente de las puntuaciones.

¡Eso te enseñará!

Si uno de los jugadores es el Soñador y abandona el Mundo de los Sueños siendo el segundo jugador el Maestro de las Pesadillas, el Soñador gana la partida inmediatamente independientemente de las puntuaciones.

¡Ceguera es el Caos!

Los jugadores ya no indican «Lejos», «Cerca» o «Entremedias» al colocar una carta Sueño.

Puedes crear tus propias variantes

Tus variantes:

1 -

2 -

3 -