

梦境降临，你安稳地睡在床上。
 你可知在睡觉时，会有一群小精灵和小妖怪把你的梦境弄得一团糟。
 请倾听小精灵们的歌声，但不要被小妖怪和沙人们干扰了。
 当你梦醒之时，你还能记住自己做过的梦吗？

游戏总览

《说梦人》游戏中，玩家会进行等于玩家人数的回合。
 每个回合分为2个阶段：夜晚和白天。每个夜晚，一位玩家扮演梦中人，他要通过其他玩家的提示，猜出卡牌上的单词。
 每个白天，小精灵和梦中人会根据猜对的单词数得分。
 小妖怪会根据猜错的单词数得分。
 沙人在猜对和猜错的词相同时，会获得额外分数。

游戏配件

- 11张梦境身份卡
 (5张小精灵，4张小妖怪，2张沙人)
- 110张梦境卡
 (双面，每张有4个词汇)
- 104个计分标记
- 1张床
- 1块床头板
- 1块版图
- 1副眼罩
- 1个沙漏 (2分钟)
- 1本规则书

游戏目标

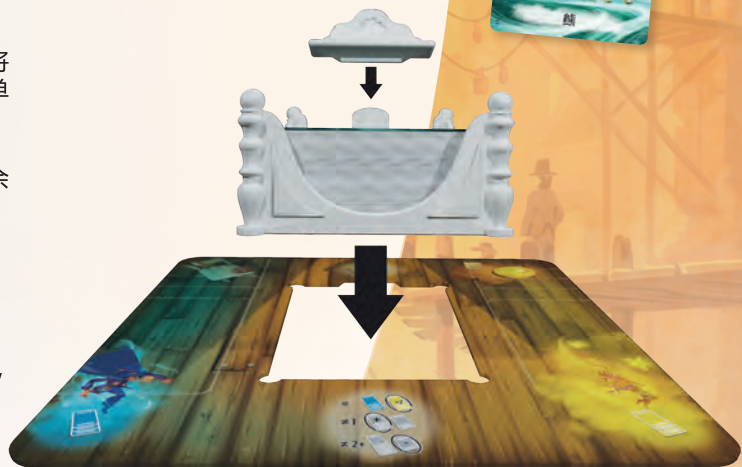
游戏结束时，分数最高的玩家获胜。

游戏设置

- 1 将版图放在桌面中央。
- 2 将床放在版图中央。
- 3 所有梦境卡都是双面的，请随机混洗这些梦境卡，然后将卡牌放在床上。用床头板压住卡牌，并盖住一部分的单词，这个被盖住的词，不会在游戏中被用到。
- 4 将沙漏和计分标记放在大家方便拿取的地方。
- 5 根据玩家人数，将对应数量的梦境身份卡拿出，并将剩余的卡牌放回盒中，游戏中不会用到这些卡牌。

玩家人数	4	5	6	7	8	9	10
小精灵	1	2	3	3	4	4	5
小妖怪	1	1	2	2	3	3	4
沙人	2	2	1	2	1	2	1

- 6 年龄最大的玩家扮演第一回合的梦中人。请他戴上眼罩，遮住眼睛。



游戏流程

夜晚

1- 分配身份

梦中人将梦境身份卡混洗，并发给出自己外的玩家每人一张。每位玩家偷偷查看自己的身份，但不要展示给其他玩家。剩余的卡牌面朝下放在桌面上，请不要翻开这些卡牌。

然后，请梦中人戴上眼罩，遮住双眼。将最上方的梦境卡放到牌堆底部（请同时将此卡旋转或翻面），以展示下一张梦境卡上的词汇。

将沙漏转过来，计时开始。

2- 做梦

从梦中人左手边的玩家开始，顺时针方向继续，每位玩家可以给出一个1-4字单词的线索，来描述卡上的词汇。玩家轮流给出提示，直到梦中人进行一次猜测为止。所以在梦中人给出猜测前，每位玩家可能会给出多个对同一个词汇的提示。玩家给出的提示，不得使用卡牌上词汇所包含的字，也不能使用同音字，也不得将卡牌上的词汇翻译成其他语言。

当梦中人给出猜测时，立刻检查是否正确。注意，每张卡牌梦中人只能猜测一次。

如果梦中人猜对，将卡牌放在版图的黄色区域。

如果梦中人猜错，将卡牌放在版图的蓝色区域。

然后，玩家继续猜测下一张梦境卡上的词汇。

注意：无论梦中人是否猜对，其他玩家都不可以告诉他猜测的结果是什么！

两分钟结束后，梦中人可以进行最后一次猜测。如果梦中人选择不猜测，那么僵最后一张卡牌留在牌堆顶部，这张卡牌没有效果。

注意：

- 如果梦中人实在没有头绪，无法判断当前单词，可以宣告“放弃”。然后将这张卡牌放在蓝色区域。
- 如果其他玩家想不出可以说的提示，也可以说“放弃”来跳过自己的提示部分。
- 如果玩家在给出提示时，思考时间超过5秒，则该玩家自动被跳过。
- 如果玩家故意给出相差太远的提示，将当前的梦境卡放在那位玩家面前作为惩罚。游戏结束时，玩家面前每张梦境卡，要扣除一分。出现该情况时，请通知梦中人梦境卡已经被替换。
- 将卡牌放在版图上时，请将卡牌摊开，确保每位玩家都能看到已经猜过的单词。

错误和跳过的答案



正确答案



白天

1 - 回忆梦境

在取下眼罩之前，梦中人必须回忆他的梦境，尽量用梦中**所有**猜过的单词，来组成一个故事。

在你回忆梦境时，可以自由发挥。故事越是疯狂、滑稽越好，我们期待听到一个神奇的梦境.....


例如：“在我的梦中，我看到一只**大公鸡**，它为了一个**汉堡**，和一个**吸血鬼**打了起来。在**旁边**，有一条**狗**，正在**打鼓**。”


当梦中人说完了梦境故事后，方可取下眼罩。


注意：在梦中人叙述故事时，其他玩家可以**旋转**梦境卡，来记录哪些卡牌上的词汇已经用过。

1 - 计分




玩家翻开他的身份，并根据以下规则计分：

 **黄色**区域每有一张梦境卡（正确答案），**小精灵**就获得1分。

 **蓝色**区域每有一张梦境卡（错误和被跳过的答案），**小妖怪**就获得1分。

 **黄色**区域每有一张梦境卡，**梦中人**就获得1分。如果他讲述的梦境中，使用了**所有黄色**区域的词汇，额外获得2分。

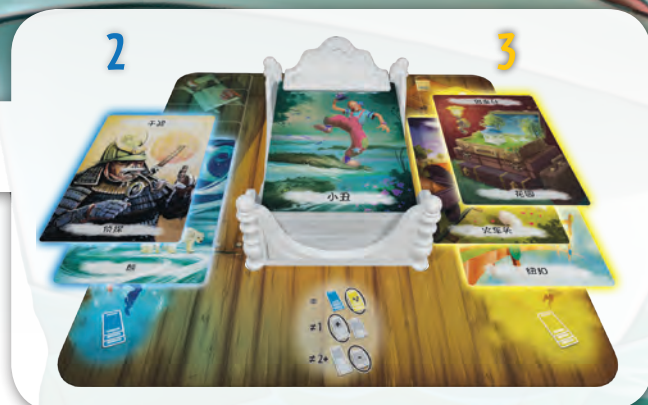
沙人根据**两个**区域卡牌的数量得分：

-  如果两边卡牌数量**一致**，则**黄色**区域每张卡牌，他获得1分，然后额外获得2分。
-  如果两边卡牌数量**相差1张**，他获得分数等于卡牌数量**较多**的一方。
-  如果两边卡牌数量**相差2张以上**，他获得分数等于卡牌数量**较少**的一方。

例如：莉萨和伊娃扮演小精灵，各获得3分。汤姆扮演梦中人，由于使用了**所有正确词汇**，获得5分（3+2）。艾米和美莎扮演小妖怪，各获得2分。杰克扮演沙人，获得3分。

3 - 回合结束

将所有版图上的梦境卡放回牌堆底部（请确保这些卡牌被翻面或旋转）。然后梦中人左手边的玩家，成为下一个回合的梦中人。将眼罩和所有身份卡（包括被放在一边的那张）交给这位玩家。



游戏结束

当所有玩家都扮演了一次梦中人后，游戏结束。
每位玩家计算自己的分数，玩家面前每张梦境卡，都要扣除1分。
分数最高的玩家获胜

平局时，平手玩家中惩罚较少的玩家获胜。如果依然平局，则这些玩家共同获胜。

制作人员

“带着宽边帽的比利时人”在此感谢Tanguy Greban and Anouk Mertens from Case Départ, the Association des Parents du Centre Scolaire Saint-Barthélémy, Hervé Marly, Bart Van Haver, Floriane Schroeder, Auguste Flores, 和 Timothée Lambry. 作者在此感谢他的全家，是他们带来了游戏灵感。也感谢“To Keli”团队和John Vidalis, 感谢他们协助游戏测试。Thomas 谨以此游戏，献给 Christophe Dieu (1974-2016)。
Repos Production 设计，Sombros Production 出版 ©
Sombros Production (2017) 版权所有。
Sombros Production - Rue des comédiens, 22 - 1000 Brussels - Belgium +32 471 95 41 32 • www.rprod.com

本游戏内容只可用于私人娱乐，严禁商用。

游戏设计：Chris Darsaklis

游戏开发：Cédric Caumont 与 Thomas Provoost，又名“带帽子的比利时人”

协助编辑：Théo Rivière

美术指导：Alexis Vanmeerbeeck

排版：Éric Azagury, Cédric Chevalier

产品经理：Guillaume Pilon

中文翻译：喵A

中文校对：Jane



美术设计



Gaël Lannurien



Cyrille Bertin



Nicolas Fructus



Vincent Dutrait



Frédéric Navez



Anne Heidsieck



Julien Delval



Jonathan Aucomte



Loïc Billiau



Cyril Nouvel



Éric Azagury



Sébastien Caiveau



Zong



Maëva Da Silva



Swal



Régis Torrès



Asterman Studio



Christine Deschamps



Ismael Pommaz



Miguel Coimbra

夢境降臨，你安穩地睡在床上。
 你可知在睡覺時，會有一群小仙子和惡靈把你的夢境弄得一團糟。
 請傾聽小仙子們的歌聲，但不要被惡靈和沙人們干擾了。
 當你夢醒之時，你還能記住自己做過的夢嗎？

遊戲總覽

《說夢人》遊戲中，玩家會進行等同於玩家人數的回合。
 每個回合分為2個階段：夜晚和白天。每個夜晚，一位玩家扮演夢中人，他要透過其他玩家的提示，猜出卡牌上的單詞。
 每個白天，小仙子和夢中人會根據猜對的單詞數得分。
 惡靈會根據猜錯的單詞數得分。
 沙人在猜對和猜錯的單詞數相同時，會獲得額外分數。

遊戲配件

- 11張夢境身份卡
 (5張小仙子、4張惡靈、2張沙人)
- 110張夢境卡
 (雙面，每張有4個詞彙)
- 104個計分指示物
- 1張床
- 1塊床頭板
- 1張遊戲圖板
- 1副眼罩
- 1個沙漏(2分鐘)
- 1本規則書

遊戲目標

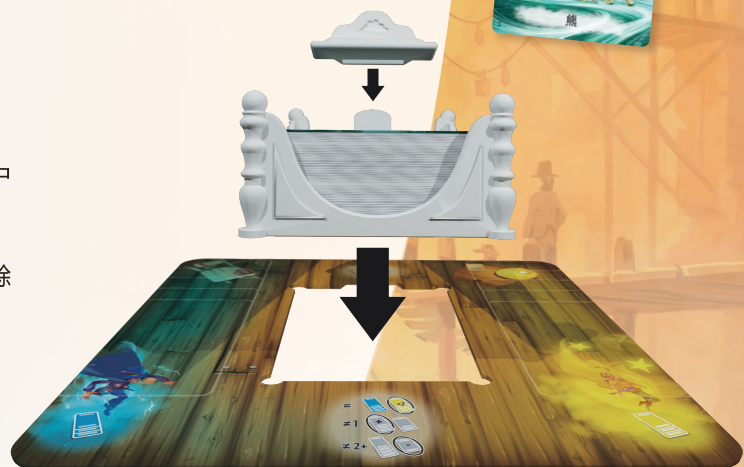
遊戲結束時，分數最高的玩家獲勝。

遊戲設置

- 1 將圖板放在桌面中央。
- 2 將床放在圖板中央。
- 3 所有夢境卡都是雙面的，將它們徹底混洗（旋轉或翻面），然後再將它們放在床上。用床頭板壓住卡牌，並蓋住其中一邊的單詞，這個被蓋住的詞，不會在遊戲中被用到。
- 4 將沙漏和計分標記放在大家方便拿取的地方。
- 5 根據玩家人數，將對應數量的夢境身份卡拿出，並將剩餘的卡牌放回盒中，遊戲中不會用到這些卡牌。

玩家人數	4	5	6	7	8	9	10
小仙子	1	2	3	3	4	4	5
惡靈	1	1	2	2	3	3	4
沙人	2	2	1	2	1	2	1

- 6 年紀最大的玩家扮演第一回合的夢中人。請他戴上眼罩，遮住眼睛。



遊戲流程

夜晚

1- 分配身份

夢中人將夢境身份卡混洗，並發給除了自己以外的玩家每人一張。每位玩家偷偷查看自己的身份，但不要展示給其他玩家。剩餘的卡牌面朝下放在桌面上，請不要翻開這些卡牌。

然後，請夢中人戴上眼罩，遮住雙眼。將最上方的夢境卡放到牌堆底部(請同時將此卡旋轉或翻面)，以展示下一張夢境卡上的詞彙。

將沙漏轉過來，計時開始。

2- 作夢

從夢中人左手邊的玩家開始，順時針方向輪流，每位玩家可以給出一個單詞的線索，來描述卡上的詞彙。玩家輪流給出提示，直到夢中人進行一次猜測為止。所以在夢中人給出猜測前，每位玩家可能會給出多個對同一個詞彙的提示。玩家給出的提示，不得使用卡牌上詞彙所包含的字，也不能使用同音字，也不得將卡牌上的詞彙翻譯成其他語言。

當夢中人給出猜測時，立刻檢查是否正確。注意，每張卡牌夢中人只能猜測一次。

如果夢中人猜對，將卡牌放在圖板的黃色區域。

如果夢中人猜錯，將卡牌放在圖板的藍色區域。

然後，玩家繼續提供下一張夢境卡的線索。

注意：無論夢中人是否猜對，其他玩家都不可以告訴他猜測的結果是什麼！

兩分鐘結束後，夢中人可以進行最後一次猜測。如果夢中人選擇不猜測，那麼將最後一張卡牌留在牌堆頂部，這張卡牌沒有效果。

注意：

- 如果夢中人實在沒有頭緒，無法判斷當前單詞，可以宣告“放棄”。然後將這張卡牌放在藍色區域。
- 如果其他玩家想不出可以說的提示，也可以說“放棄”來跳過自己的提示部分。
- 如果玩家在給出提示時，思考時間超過5秒，則該玩家自動被跳過。
- 如果玩家故意給出相差太遠的提示，將當前的夢境卡放在那位玩家面前作為懲罰。遊戲結束時，玩家面前每張夢境卡，要扣除一分。出現該情況時，請通知夢中人夢境卡已經被替換。
- 將卡牌放在圖板上時，請將卡牌攤開，確保每位玩家都能看到已經猜過的單詞。

錯誤和跳過的答案

正確答案



白天

1 - 回憶夢境

在取下眼罩之前，夢中人必須回憶他的夢境，盡量用夢中所有猜過的單詞，來組成一個故事。

在你回憶夢境時，可以自由發揮。故事越是瘋狂、滑稽越好，我們期待聽到一個神奇的夢境……


例如：“在我的夢中，我看到一隻大公雞，它為了一個漢堡，和一個吸血鬼打了起來。在旁邊，有一條狗，正在打鼓。”


當夢中人說完了夢境故事後，方可取下眼罩。


注意：在夢中人敘述故事時，其他玩家可以旋轉夢境卡，來記錄哪些卡牌上的詞彙已經用過。

2 - 計分


玩家翻開他的夢境身分卡，並根據以下規則計分：


 黃色區域每有一張夢境卡(正確答案)，小仙子就獲得1分。


 藍色區域每有一張夢境卡(錯誤和被跳過的答案)，惡靈就獲得1分。

 黃色區域每有一張夢境卡，夢中人就獲得1分。如果他講述的夢境中，使用了所有黃色區域的詞彙，額外獲得2分。

沙人根據兩個區域卡牌的數量得分：

=  如果兩邊卡牌數量一致，則黃色區域每張卡牌，他獲得1分，然後額外獲得2分。

≠1  如果兩邊卡牌數量相差1張，他獲得分數等於卡牌數量較多的一方。

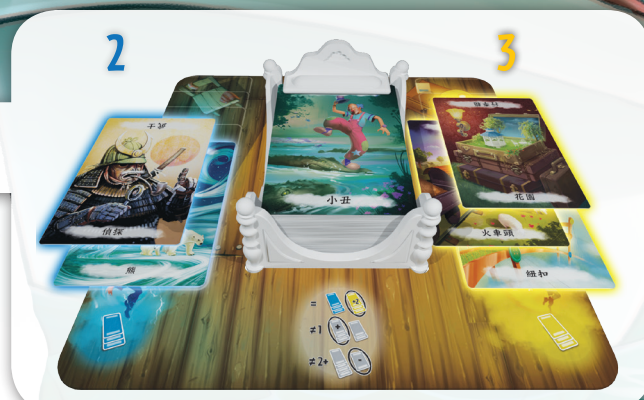
≠2+  如果兩邊卡牌數量相差2張以上，他獲得分數等於卡牌數量較少的一方。

例如：麗莎和伊娃扮演小仙子，各獲得3分。湯姆扮演夢中人，由於使用了所有正確詞彙，獲得5分(3+2)。艾米和美莎扮演惡靈，各獲得2分。傑克扮演沙人，獲得3分。

3 - 回合結束

將所有圖板上的夢境卡放回牌堆底部(請確保這些卡牌被翻面或旋轉)。

然後夢中人左手邊的玩家，成為下一個回合的夢中人。將眼罩和所有身分卡(包括被放在一邊的那張)交給這位玩家。



遊戲結束

當所有玩家都扮演了一次夢中人後，遊戲結束。
每位玩家計算自己的分數，玩家面前每張夢境卡，都要扣除1分。
分數最高的玩家獲勝。

平局時，平手玩家中懲罰較少的玩家獲勝。如果依然平局，則這些玩家共同獲勝。

製作人員

“帶著寬邊帽的比利時人”在此感謝Tanguy Greban and Anouk Mertens from Case Départ、the Association des Parents du Centre Scolaire Saint-Barthélémy、Hervé Marly、Bart Van Haver、Floriane Schroeder、Auguste Flores、和Timothée Lambry。作者在此感謝他的全家，是他們帶來了遊戲靈感。也感謝“To Keli”團隊和John Vidalis，感謝他們協助遊戲測試。Thomas謹以此遊戲，獻給Christophe Dieu (1974-2016)。
Repos Production設計，Sombreros Production出版©
Sombreros Production (2017)版權所有。Sombreros Production - Rue des comédiens, 22 - 1000 Brussels - Belgium +32 471 95 41 32 • www.rprod.com
兒童動力國際有限公司正版引進。www.GoKids.com.tw

本遊戲內容只可用於私人娛樂，嚴禁商用。

遊戲設計：**Chris Darsaklis**

遊戲開發：**Cédric Caumont**與**Thomas Provoost**，又名“帶帽子的比利時人”

協助編輯：**Théo Rivière**

美術指導：**Alexis Vanmeerbeeck**

排版：**Éric Azagury**、**Cédric Chevalier**

產品經理：**Guillaume Pilon**

中文翻譯：**喵A**

中文校對：**Jane**



美術設計



Gaël Lannurien



Cyrille Bertin



Nicolas Fructus



Vincent Dutrait



Frédéric Navez



Anne Heidsieck



Julien Delval



Jonathan Aucomte



Loïc Billiau



Cyril Nouvel



Éric Azagury



Sébastien Caiveau



Zong



Maëva Da Silva



Swal



Régis Torrès



Asterman Studio



Christine Deschamps



Ismael Pommaz



Miguel Coimbra