

Yö on saapunut, ja sinä nukut rauhaista unta. Unenhengillä on nyt hyvä aika vieraila luonasi ja tehdä unistasi hyviä tai pahoja...

Kuuntele Keijujen ääniä, mutta varo Mörköjä ja Nukkumatteja.

Muistatko aamun sarastaessa unesi?

Yleiskatsaus

When I Dreamia pelataan kierroksissa, joiden määrä vastaa pelaajien lukumäärää. Jokainen kierros on jaettu kahteen vaiheeseen: yö ja päivä. Joka yö yksi pelaaja, Uneksija, yrittää tunnistaa elementtejä muiden pelaajien antamien vihjeiden pohjalta.

Joka päivä Keijut ja Uneksijat saavat pisteitä jokaisesta Uneksijan oikein tunnistamasta elementistä.

Möröt saavat pisteitä joka kerta, kun Uneksija oli väärässä.

Nukkumatit saavat lisäpisteitä, kun Keijut ja Möröt saavat saman verran pisteitä.

Sisältö

- 11 unenhenkikorttia
(5 Keijua, 4 Mörköä ja 2 Nukkumattia)
- 110 unikorttia
(kaksipuolisia, jokainen sisältää neljä elementtiä)
- 104 pistemerkkiä
- 1 sänky
- 1 päätylauta
- 1 pelilauta
- 1 uninaamio
- 1 tiimalasi (2 minuuttia)
- 1 sääntökirja

Pelin tavoite

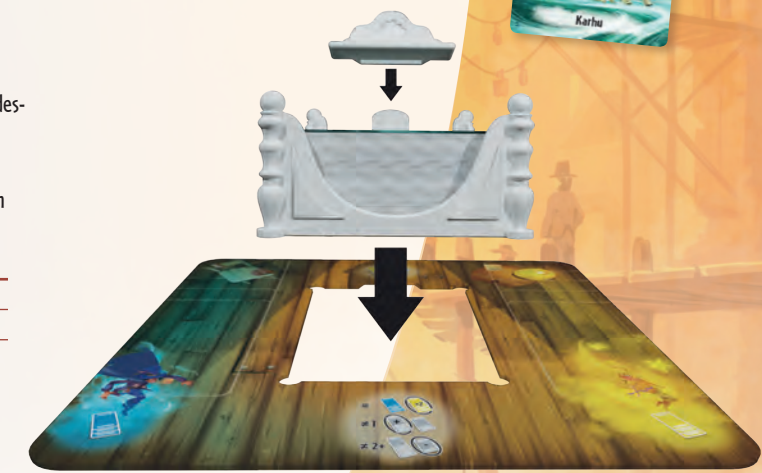
Pelin voittaa lopussa pelaaja, jolla on eniten pisteitä.

Valmistelu

- 1 Asettakaa pelilauta pöydän keskelle.
- 2 Asettakaa sänky pelilaudan keskelle.
- 3 Koska unikortit ovat kaksipuolisia, sekoittakaa ne hyvin (pyörittämällä ja/tai kääntämällä niitä) ja asettakaa ne sängylle. Peittäkää päätylaudalla toinen kahdesta elementistä. Peitettyjä elementtejä ei käytetä pelin aikana.
- 4 Asettakaa tiimalasi ja pistemerkit kaikkien pelaajien ulottuville.
- 5 Ottakaa pelaajien määrän verran unenhenkikortteja ja jättäkää loput laatikkoon (niitä ei käytetä pelin aikana).

Pelaajien määrä	4	5	6	7	8	9	10
Keijut	1	2	3	3	4	4	5
Möröt	1	1	2	2	3	3	4
Nukkumatit	2	2	1	2	1	2	1

- 6 Vanhin pelaaja on ensimmäisellä kierroksella Uneksija. Hän ottaa uninaamion ja asettaa sen eteensä.



Pelin pelaaminen

Yö

1 - Jakakaa roolit

Uneksija sekoittaa unenhenkikortit ja jakaa **yhden** jokaiselle pelaajalle paitsi itselleen. Jokainen pelaaja katsoo korttiaan paljastamatta sitä muille pelaajille. Jäljelle jäänyt kortti asetetaan pöydälle, kuvapuoli alaspäin, ja sitä ei saa paljastaa.

Uneksija peittää sitten silmänsä uninaamiolla. Asettakaa **päällimmäinen unikortti pakan pohjalle** (muistakaa pyörittää tai kääntää sitä) paljastaaksenne seuraavan elementin. Kääntäkää tiimalasi.

2 - Uni

Kierros käynnistyy Uneksijan **vasemmalla** puolella olevasta pelaajasta ja kulkee myötäpäivään. Jokainen pelaaja kuvailee vuorollaan elementtiä **yhdeällä sanalla**. Jatkaa vuoroja tällä tavalla, kunnes Uneksija keskeyttää arvataksenne elementin. **Vuoroja voi siis olla useampia ennen arvausta**. Pelaajat eivät voi antaa elementistä johdettuja tai samalta kuulostavia vihjeitä tai edes kääntää elementtiä toiselle kielelle.

Uneksija voi missä vaiheessa tahansa keskeyttää kierroksen ja arvata **yhden, ja vain yhden, kerran**:

- Jos Uneksija on oikeassa, kortti asetetaan pelilaudan **keltaiselle** puolelle.
- Jos Uneksija on väärässä, kortti asetetaan pelilaudan **siniselle** puolelle.

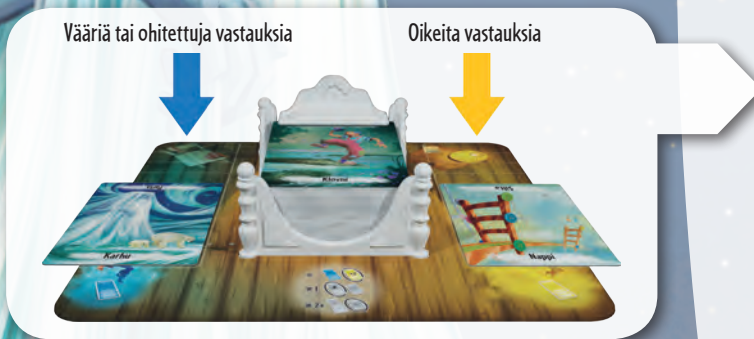
Pelaajat jatkavat sen jälkeen vuorotellen uudella paljastetulla unikortilla.

Tärkeää: Uneksija ei saa tietää vastasiko hän oikein tai väärin. Pelaajien on varottava antamasta sitä ilmi!

Kun kaksi minuuttia on kulunut, Uneksija voi antaa viimeisen vastauksensa (se ei ole kuitenkaan pakollista). Jos hän päättää olla vastaamatta, viimeinen kortti pysyy pakan päällä ilman vaikutusta.

Selvennykset:

- Jos Uneksija on hämillään eikä keksi mitään, hän voi ohittaa kortin sanomalla "ohi". Kortti asetetaan silloin pelilaudan siniselle puolelle.
- Jos pelaaja ei keksi hyvää vihjetä, hän voi ohittaa vuoronsa sanomalla "ohi".
- Pelaajan vuoro ohitetaan automaattisesti, jos hän käyttää vihjeen antamiseen yli 5 sekuntia.
- Jos pelaaja antaa sopimattoman vihjeen, unikortti asetetaan rangaistuksena pelaajan eteen. Se vähentää pelin päätyttyä hänen pisteitään yhdellä. Siirrykää uuteen korttiin, mutta **varmistakaa, että Uneksija tietää kortin vaihtuneen**.
- Kun käytettyjä kortteja asetetaan pelilaudalle, levitäkää ne siten, että pelaajat näkevät menneet elementit.



Päivä

1 – Muistele unta

Uneksija muistelee untaan **ennen uninaamion poistamista** ja yrittää mainita **kaikki** yön aikana arvaamansa elementit.

Älä pelkää dramatisoida untasi sitä muistellesasi. Luo vastauksestasi unenomainen, hauska ja hulvaton tarina...







Esimerkki: "Näin unessani KUKON, joka taisteli VAMPYIRIN kanssa HAMPURILAISESTA samaan aikaan, kun KOIRA soitti RUMPUJA."

Uneksija poistaa uninaamionsa lopetettuaan unensa muistelun.

Selvitys: Muut pelaajat voivat kääntää unikortteja **hieman**, kun Uneksija mainitsee ne unta muistelllessaan. Se auttaa pisteiden laskussa.

2 – Laskekaa pisteet

Pelaajat paljastavat unenhenkikorttinsa ja laskevat pisteet seuraavasti:

-  **Keijut** saavat 1 pisteen jokaisesta pelilaudan **keltaisella** puolella olevasta unikortista (oikeat vastaukset).
-  **Möröt** saavat 1 pisteen jokaisesta pelilaudan **sinisellä** puolella olevasta unikortista (väärät/ohitetut vastaukset).
-  **Uneksija** saa 1 pisteen jokaisesta pelilaudan **keltaisella** puolella olevasta unikortista. Hän saa myös 2 lisäpistettä, jos hän muisti **kaikki** pelilaudan **keltaiselle** puolelle asetetut **elementit** oikein.
- Nukkumatit** tarkistavat laudan **molemmilla** puolilla olevien korttien lukumäärän:
 -  **=** Jos niitä on **sama** määrä, he saavat 1 pisteen jokaisesta **keltaisella** puolella olevasta kortista sekä 2 lisäpistettä.
 -  **≠ 1** Jos korttien lukumäärässä on **yhden kortin ero**, he saavat näistä kahdesta **suuremman** määrän verran pisteitä.
 -  **≠ 2+** Jos korttien lukumäärässä on **vähintään kahden kortin ero**, he saavat näistä kahdesta **pienemmän** määrän verran pisteitä.

Esimerkki: Liisa ja Eeva ovat Keijuja, he saavat 3 pistettä. Tommi on Uneksija, hän 5 pistettä, koska hän muisti kaikki elementit (3 + 2). Aino ja Minna ovat Mörköjä, he saavat 2 pistettä. Jaakko on Nukkumatti, hän saa 3 pistettä.

3 – Kierros päättyy

Poistakaa kaikki unikortit pelilaudalta ja asettakaa ne pakan pohjalle (muistakaa pyörittää ja/tai kääntää kortit). Uneksijan vasemmalla puolella istuneesta pelaajasta tehdään seuraavan kierroksen Uneksija. Hän ottaa uninaamion ja kaikki unenhenkikortit, mukaan lukien kierrokselta pois jätetyt.



Pelin päätös

Peli päättyy, kun kaikki pelaajat ovat saaneet olla kerran Uneksijana.

Jokainen pelaaja laskee pisteensä ja muistaa vähentää pisteen jokaisesta edessään olevasta rangaistuskortista.

Eniten pisteitä saanut pelaaja voittaa pelin.

Tasapelitilanteessa vähiten rangaistuksia saanut pelaaja voittaa. Jos peli on senkin jälkeen tasan, pelaajat jakavat voiton.

Tekijät

"Sombbrero-wearing Belgians" kiittävät: Case Départin Tanguy Greban ja Anouk Mertens, Association des Parents du Centre Scolaire Saint-Barthélémy, Hervé Marly, Bart Van Haver, Floriane Schroeder, Auguste Flores ja Timothée Lambry.

Pelinkehittäjä kiittää perhettään uniensa inspiroimisesta. Hän haluaisi myös kiittää To Keli -ryhmää ja John Vidalista monista testipeleistä.

Thomas omistaa tämän pelin Christophe Dieulle (1974–2016).

A REPOS PRODUCTION game published by SOMBREROS PRODUCTION © SOMBREROS PRODUCTION (2017) • All rights reserved.

Sombberos Production - Rue des comédiens, 22 - 1000 Brussels - Belgium +32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Pelin sisältöä voidaan käyttää vain henkilökohtaisessa ja yksityisessä viihdetarkoituksessa.

Pelinkehittäjä: Chris Darsaklis

Kehitys: "The Sombbrero-wearing Belgians" eli Cédric Caumont & Thomas Provoost

Toimitusavustaja: Théo Rivière • Taideohjaus: Alexis Vanmeerbeek

Taitto: Éric Azagury, Cédric Chevalier • Tuotantovastaava: Guillaume Pilon



Taide



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



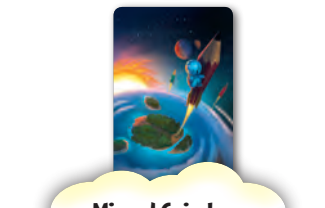
Asterman Studio



Christine Deschamps



Ismael Pommaz



Miguel Coimbra