

Det er natt, og du sover fredelig. Dette er et perfekt tidspunkt for drømmeånder å besøke deg og påvirke drømmene dine til det bedre eller verre ...

Lytt til feenes stemmer, men pass deg for monstre og Ole Lukkøye.

Når morgenen gryr, kommer du til å huske det du har drømt?

Oversikt

When I Dream spilles gjennom en serie runder tilsvarende antallet spillere. Hver runde er delt opp i to faser: natt og dag. Hver natt må en av spillerne – drømmeren – prøve å identifisere elementene utifra ledetrådene som de andre spillerne gir.

Hver dag får **feene** og **drømmeren** poeng for hvert element drømmeren klarer å identifisere.

Monstrene får poeng når drømmeren svarer feil.

Ole Lukkøye får ekstra poeng når feene og monstrene får like mange poeng.

Innhold

- 11 drømmeåndkort
(5 feer, 4 monstre og 2 Ole Lukkøye)
- 110 drømmekort
(tosidige, hvert med fire elementer)
- 104 poengbrikker
- 1 seng
- 1 hodegavl
- 1 Brett
- 1 sovemaske
- 1 timeglass (2 minutter)
- 1 regelbok



Målet med spillet

Ved spillets slutt vinner spilleren med flest poeng.

Forberedelser

- 1 Plasser brettet midt på bordet.
- 2 Plasser sengen midt på brettet.
- 3 Ettersom drømmekortene drømmekortene har to sider, må du stokke dem grundig (ved å rotere og/eller snu dem). Plasser dem så på sengen. Plasser hodegavlen slik at den dekker ett av de to elementene. Tildekte elementer brukes ikke i spillet.
- 4 Plasser timeglasset og poengbrikkene et sted der alle spillerne kan få tak i dem.
- 5 Ta like mange drømmekort som det er spillere, og la resten ligge i esken (de brukes ikke i spillet).

| Antall spillere | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|-----------------|---|---|---|---|---|---|----|
| Feer | 1 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 |
| Monstre | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 |
| Ole Lukkøye | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 |

- 6 Den eldste spilleren er drømmeren i den første runden. Spilleren plasserer sovemasken foran seg.



Slik foregår spillet

Natt

1 – Fordel rollene

Drømmeren stokker drømmeåndkortene og deler ut **ett** til hver spiller foruten seg selv. Hver spiller ser på kortet sitt uten å avsløre det for de andre spillerne. De gjenværende kortene plasseres med bildesiden ned på bordet og skal ikke avsløres.

Deretter dekker drømmeren øynene med sovemasken. Plasser det **øverste drømmekortet nederst i bunken** (husk å rotere eller snu det) for å avdekke det neste elementet. Snu timeglasset.

2 – Drømmen

Start med spilleren til **venstre** for drømmeren, og fortsett med klokken. Hver spiller skal **beskrive elementet med ett ord**. Fortsett på denne måten inntil drømmeren avbryter for å gjette elementet. **Det kan altså hende at runden fortsetter rundt bordet flere ganger**. Spillerne kan ikke gi ledetråder som er avledet fra elementet, som har en lignende ordlyd, eller oversette elementet til andre språk.

Drømmeren kan når som helst avbryte for å gjette **én, og bare én, gang**:

- Hvis drømmeren har rett, plasseres kortet på den **gule** siden av brettet.
- Hvis drømmeren tar feil, plasseres kortet på den **blå** siden.

Deretter fortsetter spillerne etter tur og går videre med det nylig avdekte drømmekortet.

Viktig: Drømmeren får ikke vite om svaret var riktig eller galt. Spillerne må være diskre!

Når de to minuttene er over, kan drømmeren avgi ett siste svar (dette er ikke obligatorisk). Hvis drømmeren ikke vil avgi et svar, forblir det siste kortet øverst i bunken og har ingen effekt.

Klargjøring:

- Hvis drømmerne ikke har en anelse om svaret, kan de hoppe over det gjeldende kortet ved å si: «Pass.» Kortet plasseres deretter på den blå siden av brettet.
- Hvis spillerne ikke finner gode ledetråder til drømmeren, kan de hoppe over turen sin ved å si: «Pass.»
- Hvis en spiller bruker mer enn 5 sekunder på å gi en ledetråd, mister de automatisk turen.
- Hvis en spiller gir en upassende ledetråd, plasseres det gjeldende drømmekortet foran denne spilleren som straff. Dette gir ett poeng mindre ved spillets slutt. Fortsett med det nylig avdekte kortet, men **pass på at drømmeren vet at drømmekortet er byttet ut**.
- Når dere plasserer kort på brettet, må dere passe på å spre kortene sånn at spillerne kan se tidligere elementer.

Feil svar eller svar som er hoppet over



Feil svar



Dag

1 - Fortell om drømmen

Før sovemasken fjernes, går drømmerne gjennom drømmen og prøver å nevne alle elementene de har gjettet i løpet av natten.

Ikke vær redd for å dramatisere drømmen når du går gjennom den: La svarene inspirere deg til å lage en drømmeaktig, morsom, sprø historie ...

For eksempel: «I drømmen min så jeg en HANE som slåss med en VAMPYR om en HAMBURGER mens en HUND spilte TROMMER.»

Når drømmerne har gått gjennom drømmen, fjerner de drømmemasken.

Klargjøring: Mens drømmeren nevner kortene fra drømmen, kan de andre spillerne rotere lett på drømmekortene så det blir lettere å holde tellingen på poengene.

2 - Tell poengene

Spillerne avdekker drømmeåndkortene sine og får poeng på følgende måte:

- **Feer** får 1 poeng for hvert drømmekort på den **gule** siden av brettet (korrekte svar).
- **Monstre** får 1 poeng for hvert drømmekort på den **blå** siden av brettet (feil svar / svar som er hoppet over).
- **Drømmeren** får 1 poeng for hvert drømmekort på den **gule** siden av brettet. Drømmeren får dessuten 2 ekstra poeng hvis denne husket alle elementene som er plassert på den **gule** siden av brettet.
- **Ole Lukkøye** sammenligner antallet drømmekort på hver side av brettet:
 - = * Hvis det er **samme antall**, får de 1 poeng for hvert kort på den **gule** siden, pluss 2 ekstra poeng.
 - ≠1 * Hvis det er en **forskjell på ett kort**, får de tilsvarende poeng som det **største** av disse to tallene.
 - ≠2+ * Hvis det er en **forskjell på to eller flere kort**, får de tilsvarende poeng som det **minste** av disse to tallene.

Eksempel: Lise og Eva er feer. De får 3 poeng. Thomas er drømmeren. Han får 5 poeng siden han husket alle elementene (3 + 2). Anne og Marie er monstre. De får 2 poeng hver. Jon er monster. Han får 3 poeng.

3 - Rundens slutt

Fjern alle drømmekortene fra brettet og plasser dem nederst i bunken (pass på å rotere og/eller snu kortene). Spilleren som sitter til venstre for drømmeren, blir drømmer i neste runde. Den nye drømmeren tar sovemasken og alle drømmeåndkortene, inkludert de som ble lagt til side.



Spillets slutt

Når alle spillerne har vært drømmer én gang, er spillet over.

Spillerne teller poengene sine. Husk at det skal trekkes fra ett poeng for hver straff man har foran seg.

Spilleren med flest poeng vinner spillet.

Hvis det blir uavgjort, vinner spilleren som er straffet færrest ganger. Hvis det likevel er uavgjort, deler spillerne seieren.

Medvirkende

«Belgierne med sombrero» vil takke Tanguy Greban og Anouk Mertens fra Case Départ, Association des Parents du Centre Scolaire Saint-Barthélémy, Hervé Marly, Bart Van Haver, Floriane Schroeder, Auguste Flores og Timothée Lambry.

Forfatteren vil takke familien for å gi inspirasjon til drømmene hans. Han ønsker også å takke «To Keli»-gruppen og John Vidalis for de mange testspillene.

Thomas ønsker å dedisere dette spillet til Christophe Dieu (1974–2016).

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

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

Innholdet i dette spillet kan bare brukes til personlig og privat underholdning.

Forfatter: Chris Darsaklis

Utvikling: «Belgierne med sombrero», alias Cédric Caumont og Thomas Provoost

Redaktørassistent: Théo Rivière • Art direction: Alexis Vanmeerbeeck

Layout: Éric Azagury, Cédric Chevalier • Produksjonsleder: Guillaume Pilon



Tegninger



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