

**Noaptea s-a așternut și tu te lași purtat în lumea viselor. Este ocazia perfectă ca spiritele să te viziteze și să îți influențeze visele, fie în bine, fie în rău...  
Ascultă de vocile Zânelor, dar ai grija cu Spiridușii și Vrăjitorii.  
La crăpatul de ziuă, îți vei mai aminti oare visul?**

## Descriere

Lumea Viselor este jucat în runde egale cu numărul de jucători. Fiecare rundă este împărțită în două faze: Noapte și Zi. În fiecare noapte, un jucător – Visătorul – încearcă să identifice Elementele în funcție de indiciile primite de la ceilalți jucători. În fiecare zi, Zânele și Visătorul primesc puncte pentru fiecare Element pe care Visătorul l-a identificat corect.

Vrăjitorii primesc puncte de fiecare dată când Visătorul greșește.

Spiridușii primesc extra puncte atunci când Zânele și Vrăjitorii au număr egal de puncte.

## Conține

- 11 Cărți cu Spiritele Viselor (5 Zâne, 4 Vrăjitori și 2 Spiriduși)
- 110 Cărți cu Vise (față/verso, fiecare cu câte patru Elemente)
- 104 de jetoane cu puncte
- 1 pat
- 1 tăblie pentru pat
- 1 tablă de joc
- 1 mască de dormit
- 1 clepsidră (2 minute)
- 1 set de instrucțiuni



## Obiectivul jocului

La sfârșitul jocului, câștigă jucătorul cu cele mai multe puncte.

## Asamblare

- 1 Așezați tabla de joc în centrul mesei.
- 2 Așezați patul în centrul tablei de joc.
- 3 Cărțile cu Vise sunt față/verso, astfel încât este nevoie să le amestecați bine (întorcându-le de pe o față pe alta) și să le puneți pe pat. Așezați tăblia peste pat pentru a acoperi unul din cele două Elemente. Acestea nu vor fi folosite în timpul jocului.
- 4 Puneți la îndemâna tuturor jucătorilor clepsidra și jetoanele cu puncte.
- 5 În funcție de numărul de jucători, folosește Cărțile cu Spirite corespunzătoare și lasă-le pe restul în cutie (nu vor fi folosite în timpul jocului).

Număr de jucători	4	5	6	7	8	9	10
Zâne	1	2	3	3	4	4	5
Vrăjitori	1	1	2	2	3	3	4
Spiriduși	2	2	1	2	1	2	1

- 6 La prima rundă, cel mai în vârstă jucător devine Visătorul. Acesta ia masca de dormit și o așează în fața sa.



# Desfășurarea jocului

## Noapte

### 1 - Distribuirea rolurilor

Visătorul amestecă bine cărțile cu Spiritele Viselor și înmânează câte o carte fiecărui jucător, în afară de propria persoană. Fiecare jucător se uita la carte fără să o dezvăluie celorlalți jucători. Cartea rămasă este așezată cu fața în jos pe masă, fără a fi dezvăluită.

Visătorul își acoperă acum ochii cu masca pentru dormit. Așezați prima Carte cu Vise la finalul teancului (asigurându-vă că o întoarceți) pentru a dezvălui următorul Element. Întoarceți clepsidra.

### 2 - Visul

Începând cu jucătorul din stânga Visătorului și mergând în sensul acelor de ceasornic, fiecare jucător oferă ca indiciu doar un singur cuvânt care să descrie Elementul. Continuați până când Visătorul va întrerupe tura pentru a ghici Elementul. Astfel, pot fi mai multe ture pe rundă. Jucătorii nu pot oferi indicii care sunt derivate din Element, indicii care rimează cu acesta sau traduceri ale Elementului într-o limbă străină.

În orice moment, Visătorul poate întrerupe jocul pentru a ghici doar o singură dată:

- Dacă Visătorul a ghicit corect Elementul, atunci cartea este așezată pe partea Galbenă a tablei de joc.
- Dacă Visătorul nu a ghicit Elementul, atunci cartea este așezată pe partea Albastră a tablei de joc.

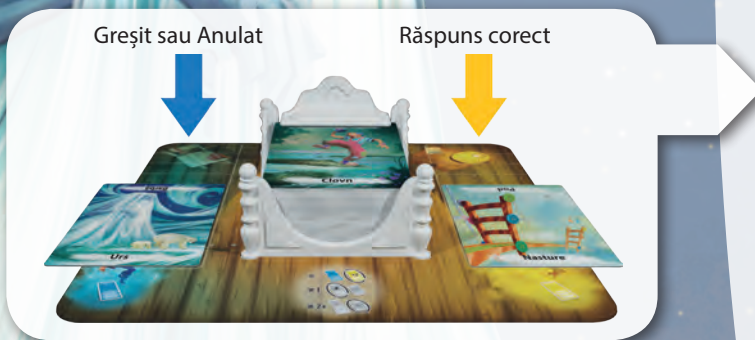
Jucătorii reiau jocul și continuă cu o nouă carte care a ieșit la iveală.

**Important: Visătorul nu trebuie să afle dacă răspunsul lui a fost corect sau nu. Jucătorii trebuie să fie foarte discreți.**

Când s-au scurs cele două minute, Visătorul mai poate da un ultim răspuns (dar acest lucru nu este obligatoriu). În cazul în care decide să nu ofere un răspuns, atunci ultima carte rămâne deasupra teancului, fără să aibă niciun efect.

#### Clarificări :

- În cazul în care Visătorul este confuz și nu are nicio idee, poate sări peste cartea existentă spunând: "Pas". Cartea este atunci așezată pe partea Albastră a tablei de joc.
- În cazul în care un jucător nu poate găsi niciun indiciu bun, atunci poate sări peste tura sa spunând: "Pas".
- În cazul în care unui jucător îi ia mai mult de 5 secunde să ofere un indiciu, atunci se sare peste tura sa.
- În cazul în care un jucător a oferit un indiciu neadecvat, atunci Cartea cu Vise existentă este așezată în fața jucătorului, ca semn de penalizare. Acest lucru va reduce scorul final cu un punct. Continuați jocul cu o nouă carte care a ieșit la iveală, dar asigurați-vă că Visătorul este informat de această schimbare.
- Atunci când așezați cărțile pe tabla de joc, asigurați-vă că răsfirați toate cărțile, astfel încât jucătorii să poată vedea Elementele precedente.



# Zi

## 1 - Rememorarea Visului

Înainte de a-și scoate masca de dormit, Visătorul trebuie să își povestească visul, menționând toate Elementele pe care le-a ghicit în cursul nopții.

În timp ce povestiți visul, lăsați-vă purtat de imaginație și creați o poveste incredibilă inspirată din răspunsurile date. Ca și în vise, nu există limite...











*De exemplu: "În visul meu, am văzut un COCOȘ care se lupta cu un VAMPIR pentru un HAMBURGER, în timp ce un CÂINE cânta la TOBE."*

După ce Visătorul a terminat de rememorat visul, își poate scoate masca de dormit.

**Clarificări:** În timp ce Visătorul menționează cărțile din vis, ceilalți jucători pot roti ușor Cărțile cu Vise pentru a facilita scorul.

## 2 - Punctajul

Jucătorii își arată Cărțile cu Spiritele Viselor și își calculează punctajul după cum urmează:

-  Zânele obțin 1 punct pentru fiecare Carte cu Vise de pe partea Galbenă a tablei de joc (răspunsuri corecte).
-  Vrăjitorii obțin 1 punct pentru fiecare Carte cu Vise de pe partea Albastră a tablei de joc (răspunsuri greșite sau anulate).
-  Visătorul obține 1 punct pentru fiecare Carte cu Vise de pe partea Galbenă a tablei de joc. De asemenea, obține câte 2 puncte în plus dacă și-a amintit toate Elementele de pe partea Galbenă a tablei de joc.
-  Spiriduşii compară numărul de Cărți cu Vise de pe fiecare parte a tablei de joc.
  -  =  \* Dacă sunt în număr egal, atunci obțin 1 punct pentru fiecare carte aflată pe partea Galbenă a mesei și 2 puncte extra.
  -  ≠  \* În cazul în care este diferență de o carte, obțin un scor egal cu cel mai mare dintre cele două numere.
  -  ≠  \* În cazul în care este o diferență de două sau mai multe cărți, atunci obțin un scor egal cu cel mai mic dintre cele două numere.

*Exemplu: Ana și Maria sunt Zâne și obțin astfel 3 puncte. Dan este Visătorul și obține 5 puncte deoarece și-a amintit toate Elementele (3+2). Andreea și Mihai sunt Vrăjitori și obțin câte 2 puncte fiecare. Ionuț este Spiriduş și obține 3 puncte.*

## 3 - Runda de final

Scoateți toate Cărțile cu Vise de pe tabla de joc și așezați-le la finalul teancului de cărți (asigurându-vă că ați întors cărțile). Jucătorul aflat în stânga Visătorului devine noul Visător al următoarei runde. Va lua masca de dormit și toate Cărțile cu Spiritele Viselor, inclusiv cele care au rămas de la runda trecută.



## Sfârșitul jocului

Jocul se termină când toți jucătorii au trecut prin rolul Visătorului. Fiecare jucător își numără punctele obținute, scăzând câte un punct pentru fiecare penalizare avută. Câștigător este jucătorul cu cele mai multe puncte. În caz de egalitate, jucătorul cu cele mai puține penalizări este câștigător. În cazul în care în continuare este egalitate, atunci jucătorii împart victoria.

## Credite

"Sombrero-wearing Belgians" doresc să mulțumească lui Tanguy Greban și Anouk Mertens de la Case Départ, Association des Parents du Centre Scolaire Saint-Barthélémy, Hervé Marly, Bart Van Haver, Floriane Schroeder, Auguste Flores, și Timothée Lambry.

Autorul dorește de asemenea să mulțumească familiei sale pentru încrederea acordată în visele sale și grupului "To Keli" și John Vidalis pentru testarea jocului.

Thomas dorește să dedice acest joc lui Christophe Dieu (1974-2016)

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

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

Conținutul acestui joc poate fi folosit doar în scopuri personale.

Autor: Chris Darsaklis

Dezvoltare: "The Sombrero-wearing Belgians" aka Cédric Caumont & Thomas Provoost

Asistent editor: Théo Rivière • Design: Alexis Vanmeerbeeck

Grafica: Éric Azagury, Cédric Chevalier • Manager de producție: Guillaume Pilon



## Design



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