

*Det är natt och du sover djupt. Det är ett perfekt tillfälle för drömmarnas andar att besöka dig och påverka din dröm till det bättre eller sämre ...*

*Lyssna på feernas röster, men akta dig för monstren under sängen och sandmännen.*

*Kommer du att minnas din dröm när solen gått upp?*

## Översikt

When I Dream spelas under ett antal omgångar som motsvarar antalet spelare. Varje omgång är uppdelad i två faser: natt och dag. Varje natt försöker en spelare, drömmaren, att identifiera elementen utifrån de ledtrådar som de andra spelarna ger.

Varje dag får **feerna** och **drömmaren** poäng för varje element som drömmaren identifierar.

**Monstren** får poäng varje gång drömmaren har fel.

**Sandmännen** får extra poäng när feerna och monstren får lika många poäng.

## Innehåll

- 11 andekort  
(5 feer, 4 monster och 2 sandmän)
- 110 drömkort  
(tvåsidiga, vart och ett med fyra element)
- 104 poängmarkörer
- 1 säng
- 1 sänggavel
- 1 spelplan
- 1 ögonmask
- 1 timglas (2 minuter)
- 1 regelbok

## Spelets mål

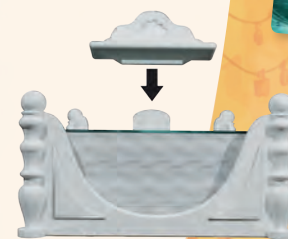
I slutet av spelet vinner den spelare som har flest poäng.

## Förberedelser

- 1 Lägg planen mitt på bordet.
- 2 Lägg sängen mitt på planen.
- 3 Eftersom drömkorten är tvåsidiga ska du blanda dem noggrant (genom att rotera och/eller vända dem) och lägga dem på sängen. Lägg sänggaveln så att den täcker ett av de två elementen. Täckta element används inte.
- 4 Ställ timglas och poängmarkörerna inom räckhåll för alla spelare.
- 5 Ta ett andekort för varje spelare och lämna resten i lådan (dessa kommer inte att användas).

Antal spelare	4	5	6	7	8	9	10
Feer	1	2	3	3	4	4	5
Monster	1	1	2	2	3	3	4
Sandmän	2	2	1	2	1	2	1

- 6 Den äldsta spelaren blir drömmare i första omgången. Drömmaren lägger ögonmasken framför sig.





# Spela spelet

## Natt

### 1 - Fördela roller

Drömmaren blandar andekorten och ger **ett kort** till varje spelare utom sig själv. Varje spelare tittar på sitt kort utan att avslöja det för de andra spelarna. Det sista kortet läggs på bordet nedvänt och får inte avslöjas.

Sedan täcker drömmaren sina ögon med ögonmasken. Lägg det **översta drömkortet längst ned i leken** (kom ihåg att rotera eller vända det) för att avslöja nästa element.

Vänd timglaslet.

### 2 - Drömmen

Varje spelare ger i tur och ordning **en ledtråd på ett ord** för att beskriva elementet. Spelaren till **vänster** om drömmaren börjar. Fortsätt så tills drömmaren avbryter för att gissa elementet. **Det är alltså möjligt att gå flera varv runt bordet.** Spelarna får inte ge ledtrådar som har med elementet att göra, ledtrådar som låter snarlikt, eller översätta elementet till ett annat språk.

Drömmaren kan när som helst avbryta för att göra **en, och endast en** gissning:

- Om drömmaren har rätt läggs kortet på den **gula** sidan av planen.
- Om drömmaren har fel läggs kortet på den **blå** sidan.

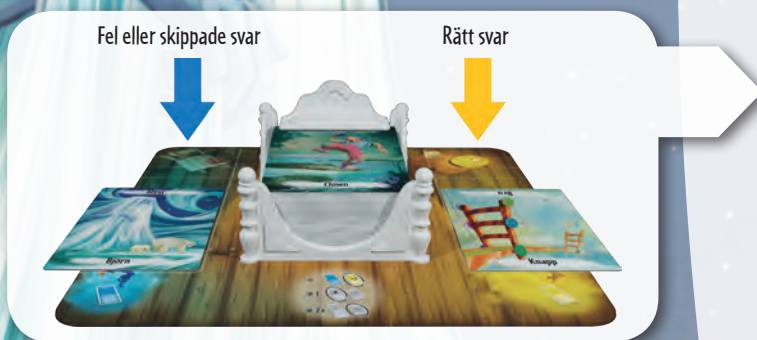
Sedan fortsätter spelarna i tur och ordning med det nya drömkortet.

**Viktigt:** Drömmaren får inte veta om svaret var rätt eller fel. Spelarna måste vara diskreta!

När de två minuterna är slut får drömmaren ge ett sista svar, men det är inte obligatoriskt. Om drömmaren inte svarar blir det sista kortet kvar ovanpå leken, utan effekt.

Förtydliganden:

- Om drömmaren är förvirrad och inte har någon aning går det att gå förbi det aktiva kortet genom att säga "pass". Då läggs kortet på den blå sidan av planen.
- Om en spelare inte kan hitta på en bra ledtråd kan spelaren säga "pass" för att hoppa över sin tur.
- Om en spelare tar mer än 5 sekunder på sig att ge sin ledtråd går turen automatiskt vidare.
- Om en spelare ger en felaktig ledtråd placeras det aktiva drömkortet framför den spelaren som straff. Det sänker spelarens poäng med 1 i slutet av spelet. Fortsätt med det nya kortet, men **kom ihåg att säga till drömmaren att drömkortet har bytts ut.**
- Se till att sprida ut alla kort som läggs på planen så att alla spelare kan se tidigare element.





# Dag

## 1 - Kom ihåg drömmen

Innan ögonmasken tas av ska drömmaren redogöra för sin dröm och försöka nämna alla element som gissades rätt under natten.

Drömmaren får gärna gestalta sin dröm under återberättandet. Inspireras av svaren för att skapa en drömlig, rolig, galen historia.







*Till exempel: "I min dröm såg jag en TUPP som slogs mot en VAMPYR om en HAMBURGARE medan en HUND spelade TRUMMOR."*

När drömmen har återberättats får drömmaren ta av sig ögonmasken.

Förtydligande: När drömmaren nämner korten från sin dröm kan de andra spelarna rotera drömkorten för att underlätta poängsättningen.

## 2 - Räkna poängen

Spelarna avslöjar sina andekort och får poäng enligt följande:

-  **Feer** får 1 poäng för varje drömkort på den **gula** sidan av planen (rätt svar).
-  **Monster** får 1 poäng för varje drömkort på den **blå** sidan av planen (fel eller skippade svar).
-  **Drömmaren** får 1 poäng för varje drömkort på den **gula** sidan av planen. Drömmaren får dessutom 2 extrapoäng för att minnas **alla** element som ligger på den **gula** sidan av planen.
- Sandmän** jämför antalet drömkort på **varje** sida av planen:
  -  **=** \* Om det är **lika många** kort får de 1 poäng för varje kort på den **gula** sidan, plus 2 extra poäng.
  -  **≠ 1** \* Om det **skiljer ett kort** får de lika många poäng som den **större** korthögen.
  -  **≠ 2+** \* Om det **skiljer två eller fler kort** får de lika många poäng som den **mindre** korthögen.

*Exempel: Lisa och Eva är feer och får 3 poäng. Tom är drömmare och får 5 poäng för att han minns alla element (3 + 2). Mia och Melissa är monster och får 2 poäng var. Jack är sandman och får 3 poäng.*

## 3 - Omgångens slut

Ta bort alla drömkort från planen och lägg dem underst i leken (kom ihåg att rotera och/eller vända korten). Spelaren till vänster om drömmaren blir nästa drömmare. Spelaren tar ögonmasken och alla andekort, inklusive det som lades undan.





## Spelets slut

När alla spelare har varit drömmare en gång är spelet slut.

Varje spelare räknar sina poäng, och drar av ett poäng för varje straffkort de fått.

Spelaren med flest poäng vinner spelet.

Om flera spelare har samma poäng vinner spelaren med minst straffpoäng. Om det fortfarande är flera spelare med samma poäng delar de vinsten.

## Medverkande

De "sombroberörande belgarna" vill tacka Tanguy Greban och Anouk Mertens från Case Départ, Association des Parents du Centre Scolaire Saint-Barthélémy, Hervé Marly, Bart Van Haver, Floriane Schroeder, Auguste Flores och Timothée Lambry.

Skaparen vill tacka sin familj som inspirerat hans drömmar. Han vill också tacka "To Keli"-gruppen och John Vidalis för deras många provspelningar.

Thomas vill tillägna spelet till Christophe Dieu (1974–2016).

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

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

Detta spel får bara användas för personlig och privat underhållning.

Skapare: Chris Darsaklis

Utveckling: "De sombroberörande belgarna", alltså Cédéric Caumont och Thomas Provoost

Redigeringsassistent: Théo Rivière • Art Direction: Alexis Vanmeerbeek

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

Svensk översättning: Alexander Katourgi • Svensk korrektur: Anna Wärn



## Illustrationer



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