

Scende la notte e ti addormenti placidamente. È l'occasione perfetta per gli Spiriti dei Sogni di farti visita e di influenzare i tuoi sogni nel bene e nel male...

Ascolta le voci delle Fate, ma fa' attenzione ai Babau e ai Sandmen.

Quando arriverà l'alba, ti ricorderai cosa hai sognato?

Panoramica del Gioco

When I Dream si svolge in una serie di round pari al numero dei giocatori. Ogni round è suddiviso in 2 fasi: Notte e Giorno. Ogni notte un giocatore, il Sognatore, cerca di identificare alcuni Elementi basandosi sugli indizi che gli altri giocatori gli forniscono.

Ogni giorno, le Fate e il Sognatore guadagnano punti per ogni Elemento che il Sognatore è riuscito a identificare correttamente.

I Babau guadagnano punti ogni volta che il Sognatore sbaglia.

I Sandmen guadagnano punti extra quando le Fate e i Babau guadagnano lo stesso numero di punti.

Contenuto

- 11 Carte Spirito dei Sogni (5 Fate, 4 Babau e 2 Sandmen)
- 110 Carte Sogno (a due facce, con quattro Elementi ciascuna)
- 1 Letto
- 1 Testiera del Letto
- 1 Tabellone
- 1 Maschera del Sonno
- 1 Clessidra (2 minuti)
- 104 Segnalini Punteggio
- 1 Regolamento



Obiettivo del Gioco

Alla fine della partita, il giocatore con il maggior numero di punti è il vincitore.

Preparazione

- 1 Collocate il tabellone al centro del tavolo.
- 2 Collocate il letto al centro del tabellone.
- 3 Dal momento che le carte Sogno sono a due facce, mescolatele con cura (ruotandole e/o girandole) e collocatele sul letto. Collocate la testiera del letto per coprire uno dei due Elementi. Gli Elementi coperti non saranno usati nel corso della partita.
- 4 Collocate la clessidra e i segnalini Punteggio a portata di mano di tutti i giocatori.
- 5 In base al numero dei giocatori, prendete le carte Spirito dei Sogni corrispondenti e lasciate le altre nella scatola (non saranno usate nel corso della partita).

Numero di giocatori	4	5	6	7	8	9	10
Fate	1	2	3	3	4	4	5
Babau	1	1	2	2	3	3	4
Sandmen	2	2	1	2	1	2	1

- 6 Il giocatore più vecchio sarà il Sognatore nel primo round. Prende la maschera del sonno e la colloca davanti a sé.

Svolgimento del Gioco

Notte

1 – Assegnare i Ruoli

Il Sognatore mescola le carte Spirito dei Sogni e ne distribuisce **una** a ogni giocatore tranne se stesso. Ogni giocatore guarda la sua carta senza rivelarla agli altri giocatori. La carta rimanente viene collocata sul tavolo, a faccia in giù, e non deve essere rivelata.

Fatto questo, il Sognatore si copre gli occhi con la maschera del sonno. Colocate la **prima carta Sogno in fondo al mazzo** (assicuratevi di ruotarla o girarla) per rivelare l'Elemento successivo. Girate la clessidra.

2 – Il Sogno

A partire dal giocatore alla **sinistra** del Sognatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore enuncia **una singola parola** come **indizio** per descrivere l'Elemento. Si prosegue in questo modo finché il Sognatore non interrompe per indovinare l'Elemento. **Di conseguenza è possibile che si svolgano più turni attorno al tavolo**. I giocatori non possono fornire come indizi parole derivate dall'Elemento, indizi che abbiano un suono simile o che traducano l'Elemento in un'altra lingua.

A un certo punto, il Sognatore può interrompere per fare **un solo e unico tentativo** di indovinare:

- Se il Sognatore indovina, la carta viene collocata sul lato **Giallo** del tabellone.
- Se il Sognatore sbaglia, la carta viene collocata sul lato **Blu** del tabellone.

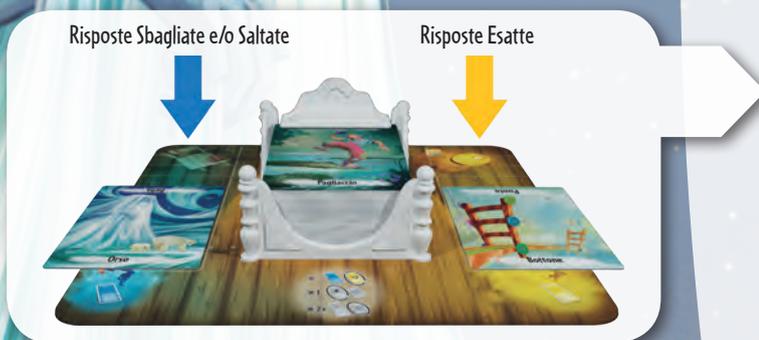
Successivamente, i giocatori riprendono a svolgere i turni, procedendo con la carta Sogno appena rivelata.

Importante: Il Sognatore non deve sapere se la sua risposta era giusta o sbagliata. I giocatori dovranno mantenere il segreto!

Quando scadono i due minuti, il Sognatore può fornire un'ultima risposta (non è obbligato a farlo). Se decide di non farlo, l'ultima carta resta in cima al mazzo senza applicare alcun effetto.

Chiarimenti:

- Se il Sognatore è confuso e non ha alcuna idea, può saltare la carta attuale dicendo: "Passo." La carta viene quindi collocata sul lato Blu del tabellone.
- Se a un giocatore non viene in mente alcun indizio valido da fornire, può saltare il suo turno dicendo: "Passo."
- Se un giocatore impiega più di 5 secondi a fornire il suo indizio, salta automaticamente il turno.
- Se un giocatore fornisce un indizio inappropriato, la carta Sogno attuale viene collocata davanti a lui come penalità. Ridurrà il suo punteggio di un punto alla fine della partita. Proseguite con la carta appena rivelata, ma **assicuratevi che il Sognatore sappia che la carta Sogno è cambiata**.
- Quando collocate le carte sul tabellone, assicuratevi di sparpagiarle in modo che i giocatori possano vedere gli Elementi visibili.



Giorno

1 - Raccontare il Sogno

Prima di rimuovere la maschera del sonno, il Sognatore racconta il suo sogno e cerca di nominare **tutti** gli Elementi che ha indovinato durante la notte.

Nel raccontare il sogno può liberamente vivacizzare il suo racconto, traendo ispirazione dalle sue risposte per creare una storia fantasiosa, divertente e arguta...

Per esempio: "Nel mio sogno ho visto un GALLO che combatteva contro un VAMPIRO per un HAMBURGER mentre un CANE suonava il TAMBURO."

Quando un Sognatore ha terminato di raccontare il suo sogno, rimuove la maschera del sonno.

Chiarimento: Quando il Sognatore nomina le carte del suo sogno, gli altri giocatori possono **separare** leggermente le carte Sogno le une dalle altre per facilitare il calcolo del punteggio.

2 - Contare i Punti

I giocatori rivelano le loro carte Spirito dei Sogni e guadagnano punti nei modi seguenti:

- Le **Fate** guadagnano 1 punto a testa per ogni carta Sogno sul lato **Giallo** del tabellone (le risposte esatte).
- I **Babau** guadagnano 1 punto per ogni carta Sogno sul lato **Blu** del tabellone (le risposte sbagliate e/o saltate).
- Il **Sognatore** guadagna 1 punto per ogni carta Sogno sul lato **Giallo** del tabellone. Guadagna anche 2 punti extra se ha ricordato **tutti** gli Elementi collocati sul lato **Giallo** del tabellone.
- I **Sandmen** confrontano il numero di carte Sogno su **ogni** lato del tabellone:
 - = Se i numeri **coincidono**, guadagnano 1 punto per ogni carta sul lato **Giallo**, più 2 punti extra.
 - ≠1 Se c'è una **differenza di una carta**, guadagnano un numero di punti pari al **maggiore** di quei due numeri.
 - ≠2+ Se c'è una **differenza di due o più carte**, guadagnano un numero di punti pari al **minore** di quei due numeri.

Esempio: Diana e Luna sono Fate, quindi guadagnano 3 punti. Fabio è il Sognatore, quindi guadagna 5 punti dal momento che ha ricordato tutti gli Elementi (3 + 2). Sara e Lorenzo sono Babau e guadagnano 2 punti a testa. Simona è un Sandman, quindi guadagna 3 punti.

3 - Fine del Round

Rimuovete tutte le carte Sogno dal tabellone e collocatele in fondo al mazzo (assicuratevi di ruotare e/o girare le carte).

Il giocatore seduto alla sinistra del Sognatore diventa il Sognatore del round successivo: prende la maschera del sonno e tutte le carte Spirito dei Sogni, inclusa quella che era stata messa da parte.



Fine della Partita

Quando ogni giocatore ha ricoperto una volta il ruolo del Sognatore, la partita termina. Ogni giocatore conta i propri punti, ricordandosi di sottrarne uno per ogni penalità che ha davanti a sé.
Il giocatore che ha più punti vince la partita.

In caso di parità, il giocatore con meno penalità tra quelli interessati è il vincitore. Se la parità persiste, i giocatori condividono la vittoria.

Riconoscimenti

I "Belgi col Sombrero" desiderano ringraziare Tanguy Greban e Anouk Mertens di Case Départ, l'Associazione Genitori del Centro Scolastico di Saint-Barthélémy, Hervé Marly, Bart Van Haver, Floriane Schroeder, Auguste Flores e Timothée Lambry.

L'autore desidera ringraziare la sua famiglia per avere ispirato i suoi sogni, e il gruppo "To Keli" e John Vidalis per la loro attività di playtester.

Thomas desidera dedicare questo gioco a 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
Questo prodotto può essere usato solo per intrattenimento privato.

Autore: Chris Darsaklis

Sviluppo: "I Belgi col Sombrero", alias Cédric Caumont e Thomas Provoost

Assistente Editoriale: Théo Rivière • Direzione Artistica: Alexis Vanmeerbeeck

Progetto Grafico: Éric Azagury, Cédric Chevalier • Direttore di Produzione: Guillaume Pilon

Traduzione Italiana: Fiorenzo Delle Rupi • Revisione Italiana: Denise Venanzetti • Supervisione: Massimo Bianchini



Illustrazioni



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