

夜の帳も下りてあなたが深い眠りにつくころ。そう、夢の精霊が訪れて、
あなたの夢をすばらしくも、おそろしくもしてしまう時……
睡魔やブギーマンの言葉と取り違えないように、
妖精の声に耳を傾けましょう。
朝を迎えた時、あなたはその夜に見た夢をおぼえていられるでしょうか？

ゲームの概要

『私が夢みるとき』はプレイ人数と同じ回数のラウンドを行います。各ラウンドは夜と昼の2つのフェイズに分かれます。夜では、プレイヤーのうち1人は「夢みるひと」となり、他のプレイヤーが与えるヒントを手掛かりに、どんな夢を見たのか夢カードのキーワードを当てようとしています。昼では、妖精と夢みるひとは、夢みるひとがキーワードを当てることによって得点します。ブギーマンは、夢みるひとが間違えうたびに得点します。睡魔は、妖精とブギーマンが同じ数の点数を得たときに、追加で点数を得ます。

内容物

- ・ 夢の精霊カード 11枚
(妖精×5、ブギーマン×4、睡魔×2)
- ・ 夢カード 110枚
(両面印刷、1枚につき 4つのキーワード)
- ・ 点数トークン 104個
- ・ ベッド 1個
- ・ ヘッドボード 1枚
- ・ ゲームボード 1枚
- ・ アイマスク 1つ
- ・ 砂時計(2分計) 1個
- ・ ルール 1部



ゲームの目的

ゲーム終了時、もっとも得点の多いプレイヤーを目指します。

ゲームの準備

- 1 ゲームボードをテーブル中央に配置します。
- 2 ベッドをゲームボードの真ん中に配置します。
- 3 夢カードは両面あるので、カードの上下や裏表も変えながらよくシャッフルして、ベッドの上に山にします。ヘッドボードを置いて、2つのキーワード(夢の内容)のうち1つを隠します。隠されたキーワードは今回のゲームでは使用しません。
- 4 砂時計と点数トークンを、全員の手が届く場所に置きます。
- 5 夢の精霊カードをプレイ人数に応じた種類と枚数だけ取り、残りは箱にしまえます(今回のゲームでは使用しません)。

プレイ人数	4	5	6	7	8	9	10
妖精	1	2	3	3	4	4	5
ブギーマン	1	1	2	2	3	3	4
睡魔	2	2	1	2	1	2	1

- 6 最初のラウンドの「夢みるひと」はもっとも年長のプレイヤーになります。夢みるひとはアイマスクを取って自分の前に置いておいてください。

ゲームの進行 夜

1 - 役割の決定

夢みるひとは夢の精霊カードをシャッフルし、他のプレイヤーに1枚ずつ配ります。各プレイヤーは、配られた夢の精霊カードの中身を他のプレイヤーに見られないように秘密裏に確認します。残った夢の精霊カードは裏向きのまま、中身を確認することなくわきによけておきます。

その後、夢みるひとはアイマスクで目を覆います。夢カードの山札の一番上のカードを山札の下にし(この時、カードの上下もしくは裏表を入れ替えてください)、次のキーワードを公開します。砂時計をひっくり返します。

2 - 夢を見る

夢みるひとの左となりのプレイヤーから時計回り順に、キーワードの手がかりを1つの単語で伝えます。この手順を、夢みるひとがキーワードは何であるかを答えるまで続けます。手番は、夢みるひとが答えるまで、何周もする可能性があります。プレイヤーは手がかりを出す時、キーワードを含む単語、キーワードと同じ発音や似た発音の単語、キーワードを別な言語に置き換えた単語は使えません。

夢みるひとはいついかなる時点でも、手番の進行に割り込んでキーワードが何か、1つだけ答えを言うことができます。

- ・ 夢みるひとが正解であれば、カードはゲームボードの**黄色**のエリアに置かれます。
- ・ 夢みるひとが間違っていたら、カードはゲームボードの**青い**エリアに置かれません。

その後、プレイヤーは中断していたプレイの進行を再開し、今度は新しく公開された夢カードのキーワードでゲームを続けます。

重要: 夢みるひとは、自分の言った答えが正しかったのか間違っていたのかは知ることはできません。プレイヤーは結果を悟られないように静かにしましょう。

2分が過ぎたら、最後に1回だけ答えを言えます(言わなくてもかまいません)。言わない場合は、夢カードはそのまま残しておきます。

その他の細則:

- ・ 夢みるひとは、どうしてもわからない場合「パス」を宣言できます。その場合カードは青のエリアに置かれます。
- ・ プレイヤーは、良い手がかりを思いつけない場合、自分の手番を「パス」と宣言して飛ばすことができます。
- ・ プレイヤーが5秒以上手がかりを考え込んでしまった場合、自動的に手番を飛ばしてください。
- ・ プレイヤーが使ってはならない手がかりを言ってしまった場合、夢カードはそのプレイヤーの前にペナルティとして置かれます。これはゲーム終了時に1枚につき1点を減じます。新しく公開された夢カードでゲームを続けますが、夢みるひとに夢カードが新たに公開されたことは必ず伝えてください。
- ・ カードをゲームボード上に置くときは、前のキーワードがわかるようにカードを重ねず広げて置いてください。

間違った答え、もしくは
はパスされた答え

正しい答え



昼

1 - 夢を思い出す

夢みるひとはアイマスクを外す前に、自分の見た夢を思い出し、すべてのキーワードをつなげて昨晚見た夢がどんな夢だったかを語ります。

夢を思い出すときは、恥ずかしがったりしないで物語形式で語ってください。心の赴くままに、文字通り夢のような、奇妙で、おかしな物語を紡ぎましょう……

例:「私が夢見たとき、イヌがドラムを演奏する中、ニワトリとヴァンパイアが、ハンバーガーを賭けて戦っていた。」

夢みるひとが夢を思い出し終わったら、アイマスクを取ります。

その他の細則: 夢みるひとがキーワードをつなげて夢を思い出している間、他のプレイヤーは点数を計算しやすいように、夢カードの向きを変えて正解の印にします。

2 - 点数の獲得

プレイヤーは自分の夢の精霊カードを公開し、以下の手順で点数を獲得します。

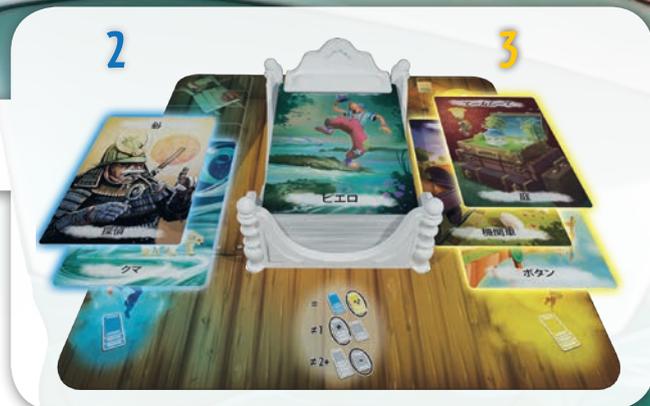
- ・ **妖精**はゲームボードの**黄色**のエリア(答えが正しかった)にあるカード1枚につき1点を獲得します。
- ・ **ブギーマン**はゲームボードの**青い**エリア(答えが間違ってたもしくはパスされた)にあるカード1枚につき1点を獲得します。
- ・ 夢みるひとはゲームボードの**黄色**のエリアにあるカード1枚につき1点を獲得します。加えて、夢を思い出したとき、**黄色**のエリアにあるすべてのカードを思い出していた場合、追加で2点を得ます。
- ・ 睡魔はゲームボードの黄色と青のエリアのカード枚数をそれぞれ比べます。
 - =   * 枚数が同じであれば、**黄色**のエリアにあるカード1枚につき1点を獲得し、加えて2点のボーナス点を得ます。
 - ≠1   * 黄色と青のエリアにあるカードの枚数差が1枚であれば、枚数の多いエリアの枚数に等しい点数を獲得します。
 - ≠2+   * 黄色と青のエリアにあるカードの枚数差が2枚以上であれば、枚数の少ないエリアの枚数に等しい点数を獲得します。

例: リサとエヴァは妖精で、3点を獲得しました。トムは夢みるひとで、すべてのキーワードを思い出したので5点を獲得しました(3 + 2点)。エイミーとメリッサはブギーマンで、それぞれ2点を獲得しました。ジャックは睡魔で、3点を獲得しました。

3 - ラウンドの終了

ゲームボードからすべての夢カードを取り除き、山札の下にいれます(上下、もしくは裏表を入れ替え忘れないように)。

夢みるひとの左隣の人が、次に夢を見る番です。アイマスクと、最初にわきによけた夢の精霊カードも含めたすべての夢の精霊カードを受け取ってください。



ゲームの終了

プレイヤーが全員夢みるひとを1回ずつやったら、ゲームは終了します。
ペナルティとして受け取ったカードの分の減点を忘れずに、得点を確認します。
最も点数が多かったプレイヤーが勝者となります。
同点の場合、ペナルティの少ないプレイヤーが勝者です。それも同じ場合は、勝利を分かち合いましょう。

クレジット

The "Sombrero-wearing Belgians" would like to thank Tanguy Greban and Anouk Mertens from Case Départ, the Association des Parents du Centre Scolaire Saint-Barthélémy, Hervé Marly, Bart Van Haver, Floriane Schroeder, Auguste Flores, and Timothée Lambry.

The author would like to thank his family for inspiring his dreams. He would also like to thank the "To Keli" group and John Vidalis for their many test games.

Thomas would like to dedicate this game to 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 52 • www.rprod.com

The contents of this game can only be used for purposes of personal and private entertainment.

Author: Chris Darsaklis

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

Editorial Assistant: Théo Rivière • Art Direction: Alexis Vanmeerbeek

Layout: Éric Azagury, Cédric Chevalier • Production Manager: Guillaume Pilon



イラストレーター



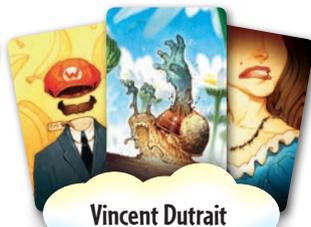
Gaël Lannurien



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