

La noche ha caído y duermes pacíficamente. Es el momento ideal para que te visiten los espíritus del sueño e influyan en tus ensueños... para bien o para mal.

Escucha las voces de las Hadas, pero cuidado con los Hombres del Saco y los Hombres de Arena. ¿Podrás recordar tu sueño cuando amanezca?

Resumen

Una partida de *Mientras sueño* tiene tantas rondas como el número de jugadores. Cada ronda se divide en dos fases: noche y día. Cada noche, un jugador, el Soñador, intenta identificar los Elementos utilizando las pistas que le darán el resto de jugadores. Cada día, las Hadas y el Soñador conseguirán puntos por cada Elemento que el Soñador haya identificado correctamente.

Los Hombres del Saco consiguen puntos cada vez que el Soñador se equivoca.

Los Hombres de Arena consiguen puntos adicionales cuando las Hadas y los Hombres del Saco consiguen el mismo número de puntos.

Contenido

- 11 cartas de Espíritu del Sueño (5 Hadas, 4 Hombres del Saco y 2 Hombres de Arena)
- 110 cartas de Sueño (de doble cara, cada una con cuatro Elementos)
- 104 fichas de puntos
- 1 Cama
- 1 Cabecero
- 1 tablero
- 1 Máscara de dormir
- 1 reloj de arena (2 minutos)
- 1 reglamento



Objetivo del juego

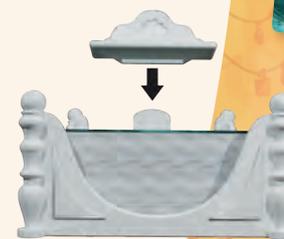
El jugador con más puntos al final de la partida es el ganador.

Preparación

- 1 Colocad el tablero en el centro de la mesa.
- 2 Colocad la Cama en el centro del tablero.
- 3 Dado que las cartas de Sueño están impresas por ambas caras, barajadlas bien (dándoles la vuelta o girándolas) y colocadlas sobre la Cama. Colocad el Cabecero de tal forma que tape uno de los dos Elementos. Los Elementos tapados no se utilizan durante la partida.
- 4 Colocad el reloj de arena y las fichas de puntos al alcance de todos los jugadores.
- 5 Coged las cartas de Espíritu del Sueño apropiadas en función del número de jugadores y dejad el resto de cartas en la caja (no se utilizarán durante la partida).

Número de jugadores	4	5	6	7	8	9	10
Hadas	1	2	3	3	4	4	5
Hombres del Saco	1	1	2	2	3	3	4
Hombres de Arena	2	2	1	2	1	2	1

- 6 El jugador de más edad será el Soñador durante la primera ronda. Coge la Máscara de dormir y la pone frente a sí.



Desarrollo de la partida

Noche

1 - Distribuir los papeles

El Soñador baraja las cartas de Espíritu del Sueño y reparte **una** carta a cada jugador, salvo a sí mismo. Cada jugador mira su carta sin enseñarla a nadie. La carta sobrante se coloca en la mesa, boca abajo, y no debe descubrirse.

Hecho esto, el Soñador se tapa los ojos con la Máscara de dormir. Colocad la **carta de Sueño superior** en el **fondo del mazo** (aseguraos de darle la vuelta) para dejar al descubierto el siguiente Elemento. Dad la vuelta al reloj de arena.

2 - El sueño

Comenzando por el jugador sentado a la **izquierda** del Soñador, y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador da una **pista de una única palabra** que describa el Elemento. Se continúa hasta que el Soñador interrumpe para adivinar el Elemento. Por lo tanto, **es posible que se den varias vueltas a la mesa**. Los jugadores no pueden dar pistas que sean derivados del Elemento, pistas que suenen parecido o que sean traducciones del Elemento a otro idioma.

En cualquier momento, el Soñador puede interrumpir para intentar adivinar el Elemento, dando **una única respuesta**:

- Si el Soñador ha acertado, la carta se coloca en la zona **amarilla** del tablero.
- Si el Soñador ha fallado, la carta se coloca en la zona **azul** del tablero.

Después, los jugadores vuelven a turnarse diciendo palabras, utilizando ahora la nueva carta de Sueño que acaba de descubrirse.

Importante: El Soñador no puede saber si su respuesta ha sido correcta o no. ¡El resto de jugadores deben de ser discretos!

Cuando hayan transcurrido los dos minutos, el Soñador puede dar una última respuesta, aunque no está obligado a ello. Si decide no hacerlo, la última carta de Sueño se queda en la parte superior del mazo, sin ninguna consecuencia.

Aclaraciones

- Si el Soñador está confuso y no tiene ninguna idea, puede descartar la carta de Sueño actual diciendo «paso». La carta se coloca en la parte azul del tablero.
- Si a un jugador no se le ocurre ninguna pista puede saltarse su turno diciendo «paso».
- Si un jugador tarda más de 5 segundos en dar su pista, el turno pasa al siguiente jugador automáticamente.
- Si un jugador da una pista inapropiada, se coloca esa carta de Sueño frente a él como penalización. Al final de la partida, reducirá su puntuación en un punto. Se continúa con la nueva carta de Sueño que acaba de descubrirse. **Aseguraos de que el Soñador sabe que el sueño ha cambiado.**
- Colocad las cartas de Sueño en el tablero de tal forma que los jugadores puedan ver los Elementos pasados.

Respuestas incorrectas o pasadas



Respuestas correctas



Día

1 - Recordar el sueño

Antes de quitarse la **Máscara de dormir**, el Soñador rememora su sueño y trata de mencionar **todos** los Elementos que adivinó durante la noche.

Cuando relates tu sueño no dudes en dotarlo de emocionantes elementos narrativos. Inspírate en tus respuestas para crear una historia onírica, divertida y alocada.

Por ejemplo: «En mi sueño vi como un GALLO peleaba con un VAMPIRO por una HAMBURGUESA mientras un PERRO tocaba la BATERÍA».

Tras narrar su sueño, el Soñador se quita la **Máscara de dormir**.

Aclaración: Mientras el Soñador menciona las cartas de su sueño, los demás jugadores pueden rotar ligeramente las cartas de Sueño para facilitar el recuento de la puntuación.

2 - Contar los puntos

Los jugadores muestran sus cartas de Espíritu del Sueño y consiguen puntos de la manera siguiente:

- Las **Hadas** consiguen 1 punto por cada carta de Sueño en la parte **amarilla** del tablero (respuestas correctas).
- Los **Hombres del Saco** consiguen 1 punto por cada carta de Sueño en la parte **azul** del tablero (respuestas incorrectas o cartas pasadas).
- El **Soñador** consigue 1 punto por cada carta de Sueño en la parte **amarilla** del tablero. Además, consigue 2 puntos adicionales si ha conseguido recordar **todos** los Elementos que están en la parte **amarilla** del tablero.
- Los **Hombres de Arena** comparan el número de cartas de Sueño que hay en **cada** lado del tablero:
 - =  * Si el número de cartas es el **mismo**, consiguen 1 punto por cada carta en el lado **amarillo** y 2 puntos adicionales.
 - ≠1  * Si la **diferencia es de una carta**, consiguen tantos puntos como el lado que **más** cartas tenga.
 - ≠2+  * Si la **diferencia es de dos o más cartas**, consiguen tantos puntos como el lado que **menos** cartas tenga.

Ejemplo: Alicia y Eva son Hadas y consiguen 3 puntos. Tomás es el Soñador y consigue 5 puntos porque recordó todos los Elementos (3+2). Amalia y Mercedes son Hombres del Saco y consiguen 2 puntos cada una. Joaquín es el Hombre de Arena y consigue 3 puntos.

3 - Fin de la ronda

Retirad todas las cartas de Sueño del tablero y colocadlas en la parte de abajo del mazo (aseguraos de darles la vuelta). El jugador sentado a la izquierda del Soñador será el Soñador en la siguiente ronda. Coge la **Máscara de dormir** y todas las cartas de Espíritu del Sueño, incluida la carta que se dejó aparte.



Fin de la partida

La partida termina cuando todos los jugadores han sido el Soñador una vez. Cada jugador cuenta sus puntos, acordándose de restar un punto por cada carta de penalización que tengan delante.

El jugador que tenga más puntos gana la partida.

En caso de empate, el jugador empatado que tenga menos penalizaciones será el ganador. Si el empate persiste, los jugadores comparten la victoria.

Créditos

"Los belgas del sombrero" quieren mostrar su agradecimiento a Tanguy Greban y Anouk Mertens de Case Départ, la Association des Parents du Centre Scolaire Saint-Barthélémy, Hervé Marly, Bart Van Haver, Floriane Schroeder, Auguste Flores y Timothée Lambry.

El autor quiere agradecer a su familia el haber inspirado sus sueños. También quiere mostrar su agradecimiento a grupo «To Keli» y a John Vidalis por sus numerosas pruebas del juego.

Thomas dedica este juego 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

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

Autor: Chris Darsaklis

Desarrollo: "Los belgas del sombrero", también conocidos como Cédric Caumont y Thomas Provoost

Asistente editorial: Théo Rivière • Dirección artística: Alexis Vanmeerbeeck

Maquetación: Éric Azagury, Cédric Chevalier • Director de producción: Guillaume Pilon

Traducción al español: Diego García



Ilustraciones



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