

Chris Darsaklis

When I Dream

*De nacht is gevallen en je valt vredig in slaap. Het is de perfecte gelegenheid voor de droomgeesten om jou te bezoeken en jouw dromen positief of negatief te beïnvloeden...
Luister naar de stemmen van de Feeën, maar pas op voor de Boemannen en de Zandmannetjes!
Weet jij bij zonsopkomst nog wat je gedroomd hebt?*



Speloverzicht

When I Dream wordt gespeeld in een aantal rondes dat gelijk is aan het aantal spelers. Elke ronde is opgedeeld in 2 fases: Nacht en Dag. In elke ronde probeert één speler – de Dromer – woorden te raden aan de hand van hints die door de andere spelers – de Droomgeesten (Feeën, Boemannen en Zandmannetjes) – worden gegeven.

Doel van het spel

Aan het einde van het spel wint de speler met de meeste punten.

Inhoud

- 11 Droomgeestkaarten (5 Feeën, 4 Boemannen en 2 Zandmannetjes)
- 110 Droomkaarten (dubbelzijdig, met op elke kaart vier woorden)
- 104 Puntenfiches
- 1 Bed
- 1 Hoofdeinde
- 1 Spelbord
- 1 Slaapmasker
- 1 Zandloper (2 minuten)
- 1 Set Spelregels



Vorbereiding

1. Plaats het spelbord in het midden van de tafel.
2. Plaats het bed in het midden van het spelbord.
3. Schud de Droomkaarten en leg ze op het bed.
Let op: de kaarten dienen grondig geschud te worden om een unieke stapel te vormen.
4. Plaats het hoofdeinde van het bed zodanig op de kaarten dat er maar één van de twee woorden zichtbaar is. De bedekte woorden worden in dit spel niet gebruikt.
5. Plaats de zandloper en de puntenfiches binnen handbereik van alle spelers.
6. Neem het aantal Droomgeestkaarten dat gelijk is aan het aantal spelers en leg de resterende kaarten terug in de doos (deze kaarten worden niet gebruikt in dit spel):



Aantal spelers	4	5	6	7	8	9	10
Feeën	1	2	3	3	4	4	5
Boemannen	1	1	2	2	3	3	4
Zandmannetjes	2	2	1	2	1	2	1

7. De oudste speler wordt de **Dromer** in de eerste ronde. Hij neemt het slaapmasker en legt deze voor zich neer.

Droomgeesten

- **Feeën** moeten de Dromer **helpen** om **zoveel mogelijk Droomkaarten te identificeren**.
- **Boemannen** proberen de Dromer **foutieve antwoorden** te laten geven.
- **Zandmannetjes** balanceren tussen het helpen van de Feeën of de Boemannen om te zorgen dat de Dromer **evenveel goede als foute antwoorden geeft**.



Spelverloop - Nacht

1 - Verdeel de rollen

De Dromer schudt de Droomgeestkaarten en geeft elke speler (**maar niet zichzelf**) 1 kaart. Elke speler bekijkt zijn kaart zonder deze te onthullen. Plaats de resterende Droomgeestkaart zodanig op tafel dat niemand kan zien welke rol er op deze kaart staat.

Daarna zet de Dromer zijn slaapmasker op. Plaats de bovenste Droomkaart onderop de stapel kaarten om de volgende Droomkaart, die de Dromer nog niet gezien heeft, te onthullen.

Zodra iedereen er klaar voor is, draai je de zandloper om.

2 - De Droom

De speler links van de Dromer begint, waarna het spel verder **volgens de wijzers van de klok** verloopt. Elke speler geeft tijdens zijn beurt een hint bestaande uit **Tenkel woord** als beschrijving voor het woord op de Droomkaart. Afhankelijk van je rol in het spel probeer je de Dromer te helpen of te misleiden. Dit gaat door totdat de Dromer je onderbreekt en het gezochte woord probeert te raden. **Het is daarbij mogelijk dat spelers meerdere keren aan de beurt komen tijdens een speelronde.**

Beperkingen: Je mag geen hints geven:

- **Die behoren tot dezelfde 'familie'** als het woord op de Droomkaart.
Voorbeeld: Je mag geen "prins" noemen als het gezochte woord "prinses" is.
- **Die hetzelfde klinken** als het woord op de Droomkaart.
Voorbeeld: Je mag geen "kloon" noemen als het gezochte woord "kroon" is.
- **In een andere taal.**
Voorbeeld: Je mag geen "Niño" noemen als het gezochte woord "kind" is.

Op ieder moment mag de Dromer het spel onderbreken om één antwoord te geven of om "Pas" te zeggen om deze Droomkaart over te slaan en de volgende kaart te onthullen:

- Als de Dromer het **goed** heeft, leg dan de Droomkaart op de **gele** zijde van het spelbord.
- Als de Dromer het **fout** heeft, leg dan de Droomkaart op de **blauwe** zijde van het spelbord.
- Als de Dromer **past**, leg dan de Droomkaart op de **blauwe** zijde van het spelbord.



Vervolgens gaan de spelers verder met een nieuwe Droomkaart.

Belangrijk: De Dromer mag niet weten of zijn antwoord goed of fout was. De spelers moeten discreet blijven!

Nadat de zandloper doorgelopen is na 2 minuten, dan stoppen de spelers met het geven van hints aan de Dromer. Echter, de Dromer mag nog wel een gok wagen om het woord van de laatste Droomkaart te raden, zonder extra hints. Dit is niet verplicht. Als de Dromer besluit dit niet te doen, dan blijft de huidige Droomkaart bovenop de stapel Droomkaarten liggen.

Verduidelijkingen:

- Als een speler geen hint kan bedenken voor de Dromer, dan kan hij zijn beurt overslaan door "Pas" te roepen.
- Als een speler langer dan 5 seconden nodig heeft om een hint te geven, dan gaat de beurt automatisch verder naar de volgende speler.
- Als een speler een hint geeft die niet voldoet aan de regels, dan wordt de huidige Droomkaart voor de speler geplaatst als strafkaart. Aan het einde van het spel zal er voor elke strafkaart 1 punt afgetrokken worden van je score. Ga verder met een nieuwe Droomkaart maar zorg wel dat de Dromer weet dat er een nieuwe kaart actief is.
- Wanneer je kaarten op het bord plaatst, zorg er dan voor dat de spelers de eerder gebruikte woorden nog kunnen zien.



Spelverloop - Dag

1 - Beschrijf je droom

Alvorens zijn slaapmasker af te zetten, probeert de Dromer eerst zijn droom te beschrijven waarbij hij alle woorden gebruikt die hij tijdens de Nacht geraden heeft. Als je jouw droom beschrijft, voel je dan vrij om flink te overdrijven. Wees geïnspireerd door jouw antwoorden en creëer een dromerig, grappig en absurd verhaal...

Voorbeeld: "In mijn droom zag ik een HAAN die aan het vechten was met een VAMPIER om een HAMBURGER terwijl een HOND met een TROMMEL speelde."

Als de Dromer zijn droom beschrijft, dan moet een andere speler de Droomkaarten waarvan de woorden gebruikt worden in de droom, lichtjes draaien om te zorgen voor een eenvoudige puntentelling.

Zodra de Dromer zijn droom beschreven heeft, dan mag hij zijn slaapmasker afzetten.

Verduidelijking: Tijdens deze stap weet de dromer niet welke woorden hij goed heeft geraden en welke woorden niet. Het is dus belangrijk dat de Dromer zich zoveel mogelijk woorden probeert te herinneren om extra veel punten te scoren.

2 - Puntentelling

Spelers onthullen hun Droomgeestkaarten en scoren punten op de volgende manier:



Elke Fee scoort 1 punt voor elke Droomkaart die op de gele zijde van het spelbord ligt (goed antwoord).



Elke Boeman scoort 1 punt voor elke Droomkaart die op de blauwe zijde van het spelbord ligt (fout antwoord of kaart waarbij gepast is).



De Dromer scoort 1 punt voor elke Droomkaart die op de gele zijde van het spelbord ligt (goed antwoord). De Dromer scoort bovendien 2 extra punten als zijn droombeschrijving alle Droomkaarten bevat die op de gele zijde van het spelbord liggen.

Elk Zandmannetje vergelijkt het aantal Droomkaarten op elke zijde van het spelbord:



Bij een **gelijk aantal Droomkaarten** aan beide zijden, dan scoort elk Zandmannetje **1 punt** voor elke kaart op de gele zijde plus **2 extra punten**.

Voorbeeld: Als er 3 Droomkaarten op de gele zijde liggen en 3 Droomkaarten op de blauwe zijde, dan scoort elk Zandmannetje 3 punten + 2 extra punten voor een totaal van 5 punten.



Als er een **verschil is van 1 Droomkaart** tussen de gele en de blauwe zijde, dan scoort elk Zandmannetje **1 punt** voor elke kaart die zich op de zijde met de **meeste** kaarten bevindt.

Voorbeeld: Als er 2 Droomkaarten op de gele zijde liggen en 3 Droomkaarten op de blauwe zijde, dan scoort elk Zandmannetje 3 punten.



Als er een **verschil is van 2 of meer Droomkaarten** tussen de gele en de blauwe zijde, dan scoort elk Zandmannetje 1 punt voor elke kaart die zich op de zijde met de **minste** kaarten bevindt.

Voorbeeld: Als er 4 Droomkaarten op de gele zijde en 2 Droomkaarten op de blauwe zijde liggen, dan scoort elk Zandmannetje 2 punten.

Score voorbeeld: in dit geval scoort elke Fee 3 punten. De Dromer scoort 3 punten plus 2 extra punten omdat hij alle goede antwoorden nog wist te herinneren. Elke Boeman scoort 2 punten en elke Zandmannetje scoort 3 punten.



Aan het einde van de ronde neemt elke speler het aantal **Puntenfiches** dat overeenkomt met het aantal punten dat hij heeft gescoord in deze ronde. Hij legt deze voor zich neer.

3 - Einde van een ronde

Verwijder alle Droomkaarten van het spelbord, schud deze goed door elkaar en plaats ze vervolgens onderop de stapel.

De speler links van de Dromer wordt de Dromer in de volgende ronde. Hij neemt het slaapmasker en alle Droomgeestkaarten, inclusief de kaart die bij het begin van de vorige ronde aan de kant gelegd was.

Een nieuwe ronde kan nu beginnen.

Einde van het spel

Zodra alle spelers de Dromer zijn geweest, eindigt het spel.

Elke speler telt zijn punten; onthoud dat er een punt moet worden afgetrokken voor elke strafkaart die je voor je hebt liggen.

De speler met de meeste punten wint het spel.

Bij een gelijkspel wint de speler met de minste strafpunten.

Als er dan nog steeds een gelijkspel is, dan delen de spelers de overwinning.

Credits

De "Sombrero-dragende Belgen" willen graag de volgende mensen bedanken: Tanguy Greban en Anouk Mertens van Case Départ, de Association des Parents du Centre Scolaire Saint-Barthélémy, de familie Provoost, Hervé Marly, Bart Van Haver, Floriane Schroeder, Auguste Flores, en Timothée Lambry. Speciale dank aan André en Jean-Marie.

De ontwikkelaar wil ook graag zijn familie bedanken als inspiratiebron voor zijn dromen. Hij zou ook graag de "To Keli" groep en John Vidalis bedanken voor het testen van de spellen.

Thomas zou dit spel graag opdragen aan 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
De inhoud van dit spel mag alleen gebruikt worden voor privegebruik.

Auteur: Chris Darsaklis

Ontwikkeling: "De Sombrero-dragende Belgen"

Cédric Caumont & Thomas Provoost

Ontwerper: Alexis Vanmeerbeeck • Grafische vormgeving: Éric Azagury & Cédric Chevalier

Redactie assistent: Théo Rivière • Productie Manager: Guillaume Pilon

Nederlandse vertaling: Charlotte van Hoorick • Nederlandse revisie: Jeroen van Kerckhoven en Stefan Meeuwssen.



REPOS
PRODUCTION



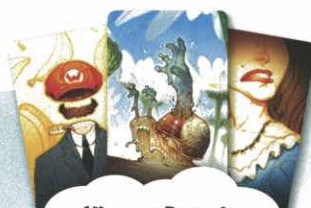
Gaël Lannurien



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