

# DREAM CATCHER

## Doel van het Spel

Wees de eerste speler die zijn bord vult met 12 Droomfiches!

Om dit te doen, moet je op jouw beurt een knuffel kiezen die de nachtmerrie in het midden van de tafel volledig bedekt. Wanneer dit lukt, ontvang je Droomfiches en maak je zachte dromen!

## Het snoezige knuffelverhaal

Er is niets leuks aan nachtmerries! Gelukkig heb je je knuffel die de nachtmerrie zal omtoveren tot mooie verhalen!

## Inhoud en voorbereiding

- \* **4 droomborden**, plaats er één voor elke speler;
- \* **54 Droomfiches**, vul de Kussenzak met alle fiches;
- \* **1 Kussenzak**, plaats deze voor de eerste (en jongste) speler;
- \* **8 Knuffeltegels**, plaats ze in het midden van de tafel;
- \* **30 Nachtmerrie-kaarten** (niet eng!) – meng de kaarten en maak een gedekte trekstapel, plaats de stapel op de tafel. Draai de eerste kaart om, en plaats de kaart in het midden van de cirkel die wordt gevormd door de knuffeltegels, zodat alle spelers deze kunnen zien.

Het spel kan beginnen !

- » 2 to 4 dromers
- » 4 jaar +
- » 15-minuten dutje

## COCOW, ONZE MASCOTTE UIT DE RUIMTE!

Cocow staat aan je zijde wanneer je de spelregels leest. Ze zal je advies en instructies geven, zodat je optimaal kunt genieten van dit spel!



Voorbeeld van een spel met 4 spelers.

## Spelronde

**1.** Na het plaatsen van de *Nachtmerrie*-kaart in het midden van de tafel, zal elke speler, om beurten, een *Knuffeltegeltje* kiezen die, volgens hen, **de *Nachtmerrie*-kaart volledig zal bedekken.**

Wanneer de eerste speler een Knuffel heeft gekozen, plaatst hij deze op zijn Dromenbord. De volgende speler, in wijzerzin, kiest eveneens een *Knuffeltegeltje*, en zo verder. Wanneer alle spelers een Knuffel hebben gekozen, gaan ze verder naar de volgende fase.

### INSTRUCTIES VAN COCOW!



**Belangrijk:** Tijdens deze fase, moeten de spelers de gekozen knuffel op hun eigen dromenbord plaatsen en niet op de *Nachtmerrie*-kaart.



**2.** Elke speler, in de volgorde van de spelronde en beginnende met de startspeler, **plaats zijn gekozen Knuffeltegeltje op de *Nachtmerrie*-kaart.** Spelers mogen de Knuffel op de kaart verplaatsen zodat de nachtmerrie zo goed mogelijk bedekt is.

Er zijn twee mogelijke resultaten:

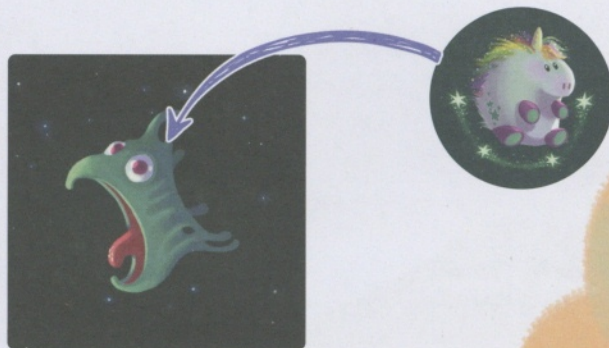
**X** OF **✓**



**1** Kies een Knuffel.



**2** Ga na of de *Nachtmerrie* volledig bedekt is.





Indien de *Knuffeltegels* **de Nachtmerrie niet volledig bedekt**, ontvangt de speler geen enkele *Droomfiche* omdat de Nachtmerrie sterker was. Deze keer tenminste...



Indien de *Knuffeltegels* **de Nachtmerrie volledig bedekt**, verdwijnt deze en wordt het een mooie droom!

## Je hebt de Nachtmerrie overwonnen!

De speler trekt zoveel *Droomfiches* van de *Kussenzak* als er sterren zijn op de gekozen *Knuffeltegels*. Hoe kleiner de *Knuffel*, hoe meer *Droomfiches* de speler kan verdienen!

De gewonnen *Droomfiches* worden op vrije vakken van het *Dromenbord* van de speler geplaatst.

### ADVIES VAN COCOW!



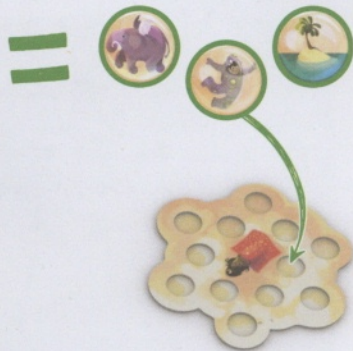
Na het trekken van de *Droomfiches*, kan elke speler zijn droom vertellen op basis van de illustraties op de *fiches*.




**3.** Zodra fase **2** uitgevoerd is, wordt de *Nachtmerrie*-kaart uit het spel verwijderd en worden de *Knuffeltegels* opnieuw in het midden van de tafel geplaatst. De speler links van de startspeler trekt een nieuwe *Nachtmerrie*-kaart en plaatst deze in het midden van de tafel om een nieuwe ronde te beginnen. Deze speler is voor de nieuwe ronde de startspeler en plaatst de *Kussenzak* voor zich neer.



Zie je nog kleine stukjes van de *Nachtmerrie*?  
Volgende keer zal het beter gaan!



*Cocow* kiest het konijn. De *Knuffel* bedekt de *Nachtmerrie* volledig. Ze heeft de *nachtmerrie* verslaan!

Het konijn heeft **3**  sterren, *Cocow* trekt **3** *Droomfiches* uit de *Kussenzak* en plaatst deze op vrije vakken van haar *Dromenbord*.

## Einde van het Spel

Aan het einde van fase **2**, indien één of meer spelers hun *Dromenbord* volledig gevuld hebben met *Droomfiches*, **winnen ze het spel!** Indien gewenst, kunnen de spelers het gelijkspel oplossen door het totaal aantal gewonnen *Droomfiches* op te tellen (het aantal beschikbare vakken op het *Dromenbord* mag overschreden worden).



## “Slaap zacht kindjes !” Coöperatieve Variant

**3 jaar en ouder:** Deze variant kan alleen gespeeld worden of in **samenwerking** met andere spelers. Voor deze variant, plaats je de 8 Knuffeltegels in een cirkel (zie voorbeeld). Daarna, sorteer je de *Nachtmerrie*-kaarten volgens de grootte van de manen. **Hoe groter de maan, hoe hoger de moeilijkheidsgraad.** Kies één van de stapels volgens de moeilijkheidsgraad die je wenst en plaats al het overblijvende materiaal (borden, fiches, zak,...) in de doos. Deze zullen tijdens dit spel niet gebruikt worden.

De eerste (jongste) speler, draait de *Nachtmerrie*-kaart om en plaatst deze in het midden van de cirkel gevormd door de Knuffeltegels. De speler moet een *Knuffel* kiezen die de *Nachtmerrie* volledig bedekt. Om dit te doen, wordt een knuffel met de vinger aangeduid en de spelers beslissen samen of het al dan niet een goede keuze is. Wanneer ze samen hebben gekozen, wordt de Knuffel op de *Nachtmerrie* geplaatst:

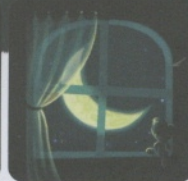
- Indien de Knuffel de ***Nachtmerrie*-kaart volledig bedekt**, is deze overwonnen. De *Knuffel*tegel en *Nachtmerrie*-kaart worden opzij gelegd en het spel gaat verder. De volgende speler, in wijzerzin, trekt een *Nachtmerrie*-kaart.

- Indien de *Knuffel*tegel de ***Nachtmerrie*-kaart niet volledig bedekt**, is het spel onmiddellijk verloren!

Indien aan het einde van de 8 ronden alle *Nachtmerries* overwonnen zijn, winnen alle spelers het spel!



Heel gemakkelijk!



Gemakkelijk!



Minder gemakkelijk!



Niet gemakkelijk!



## “Rusteloze Nacht” Variant

**6 jaar en ouder:** Deze variant wordt gespeeld zoals het basis spel, met één uitzondering : zodra de *Nachtmerrie*-kaart door de startspeler wordt onthuld, **moeten alle spelers zo snel mogelijk een Knuffeltegel nemen** en deze op hun bord plaatsen. Wanneer alle spelers een Knuffel hebben gekozen, wordt het spel verder gespeeld (fase **2**) zoals in het basis spel.

**COCOW BEDANKT JOU!**

Cocow is alle Aardbewoners die het spel hebben gespeeld dankbaar!

© 2020 JD Éditions / Space Cow. All rights reserved.  
Find out more about Space Cow on:

