

*Die Nacht ist hereingebrochen und du bist friedlich eingeschlafen.  
Die perfekte Gelegenheit für Traumgeister, dich zu besuchen und deine  
Träume zu beeinflussen, zum Guten wie zum Schlechten ...  
Lausche den Stimmen der Feen und hüte dich vor den Nachtalben und Sandmännern.  
Wirst du dich an deinen Traum erinnern, wenn die Sonne aufgeht?*

## Überblick

Eine Partie *When I Dream* verläuft über so viele Runden, wie Spieler teilnehmen. Jede Runde besteht aus 2 Phasen: Nacht und Tag. In der Nacht versucht ein Spieler, der Träumer, die Dinge zu erraten, die in seinem Traum vorkommen. Dafür geben ihm die anderen Spieler Hinweise. Am Tag erhalten die Feen und der Träumer Punkte für jeden richtig geratenen Begriff.

Die Nachtalben erhalten Punkte für falsche Rateversuche.

Die Sandmänner versuchen die Balance zwischen Feen und Nachtalben zu wahren und erhalten dafür Punkte.

## Spielmaterial

- 11 Traumgeistkarten (5 Feen, 4 Nachtalben, 2 Sandmänner)
- 110 Traumkarten (doppelseitig, jede Kartenseite zeigt zwei Begriffe)
- 104 Punktemarker
- 1 Bett
- 1 Kopfstütze
- 1 Spielbrett
- 1 Schlafmaske
- 1 Sanduhr (ca. 2 Minuten)
- Diese Spielregel



## Ziel des Spiels

Es gewinnt, wer am Ende des Spiels die meisten Punkte hat.

## Spielaufbau

- 1 Legt das Spielbrett in die Mitte des Tisches.
- 2 Stellt das Bett in die Mitte des Spielbretts.
- 3 Mischt die Traumkarten sorgfältig (weil sie doppelseitig sind, solltet ihr sie auch ein paarmal drehen und wenden) und legt sie dann auf das Bett. Benutzt die Kopfstütze, um einen der zwei sichtbaren Begriffe abzudecken. Ihr spielt nur mit den sichtbaren Begriffen.
- 4 Haltet die Sanduhr und die Punktemarker bereit, sodass alle sie gut erreichen können.
- 5 Stellt den Stapel der Traumgeistkarten so zusammen, wie in der Tabelle für eure Spieleranzahl angegeben, und legt die restlichen Traumgeistkarten zurück in die Spielschachtel.

Spieleranzahl	4	5	6	7	8	9	10
Feen	1	2	3	3	4	4	5
Nachtalben	1	1	2	2	3	3	4
Sandmänner	2	2	1	2	1	2	1

- 6 Der oder die Älteste von euch übernimmt in der ersten Runde die Rolle des Träumers und legt die Schlafmaske vor sich ab.

# Spielablauf

## Nacht

### 1 – Die Rollen verteilen

Der Träumer mischt die Traumgeistkarten und teilt **eine** an jeden Spieler außer sich selbst aus. Dann schaut sich jeder Spieler seine Karte an, ohne sie den anderen zu zeigen. Die übrige Karte wird verdeckt auf den Tisch gelegt, niemand darf sie sich anschauen.

Dann verdeckt der Träumer seine Augen mit der Schlafmaske. Ein anderer Spieler legt **die oberste Traumkarte unter den Stapel** (und dreht oder wendet sie), um den nächsten Begriff aufzudecken. Dann wird die Sanduhr umgedreht und der Traum beginnt!

### 2 – Der Traum beginnt

Es beginnt der Spieler **links** vom Träumer. Er gibt einen **Hinweis**, der nur aus genau **einem Wort** bestehen darf, um den sichtbaren Begriff zu beschreiben. So geht es im Uhrzeigersinn weiter, bis der Träumer den Begriff erraten möchte. **Es kann also sein, dass es mehrfach herumgeht**, bevor der Träumer raten möchte. Die Spieler dürfen keine Hinweise geben, die den Begriff beinhalten oder so ähnlich klingen. Ebenso sind Übersetzungen in andere Sprachen nicht erlaubt.

Der Träumer darf zu einem beliebigen Zeitpunkt **einen einzigen** Rateversuch unternehmen:

- Liegt der Träumer richtig, wird die Traumkarte auf die **gelbe Seite** des Spielbretts gelegt.
- Liegt der Träumer falsch, wird die Traumkarte auf die **blaue Seite** des Spielbretts gelegt.

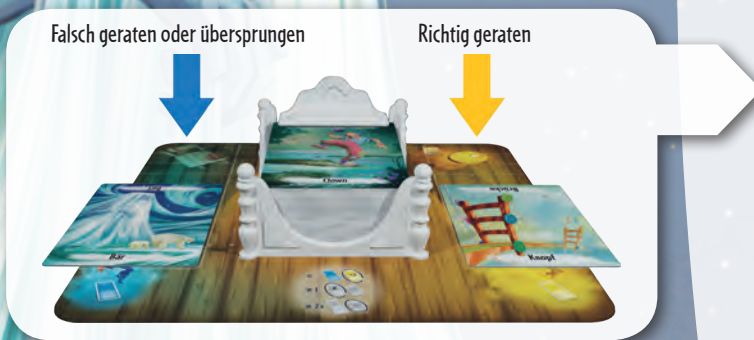
Danach geht es mit dem nächsten Spieler und der neu aufgedeckten Traumkarte weiter.

**Wichtig:** Der Träumer darf nicht erfahren, ob sein Rateversuch richtig oder falsch war. Kein Spieler darf das verraten!

Sobald die Sanduhr abgelaufen ist, darf der Träumer einen letzten Rateversuch unternehmen, wenn er möchte. Falls nicht, lasst ihr die oberste Traumkarte einfach oben liegen.

Weitere Regeln:

- Wenn der Träumer ratlos ist und nicht weiterweiß, kann er „Passe!“ sagen, um die aktuelle Karte zu überspringen. Sie wird dann auf die blaue Seite des Spielbretts gelegt.
- Wenn einem Spieler kein guter Hinweis einfällt, kann er ebenfalls „Passe!“ sagen, um seinen Zug zu überspringen.
- Jeder Spieler hat nur 5 Sekunden Zeit, um einen Hinweis zu geben. Danach wird er automatisch übersprungen.
- Wenn ein Spieler einen ungünstigen Hinweis gibt, muss er die aktuelle Traumkarte vor sich ablegen. Für jede Traumkarte, die am Spielende vor einem Spieler liegt, wird ihm 1 Punkt abgezogen. Dann geht es mit der neu aufgedeckten Traumkarte weiter. **Teilt dem Träumer mit, dass eine neue Karte aufgedeckt wurde.**
- Legt die Karten etwas aufgefächert auf das Spielbrett, damit ihr die bereits gespielten Begriffe sehen könnt.



# Tag

## 1 – An den Traum erinnern

Bevor der Träumer die Schlafmaske abnehmen darf, versucht er sich an seinen Traum zu erinnern, indem er alle Begriffe aufzählt, die er während der Nacht erraten hat.

Dabei darf er seinen Traum gerne mit lustigen oder auch verrückten Details ausschmücken, um für alle Spieler eine traumhafte Geschichte zu erzählen.

*Beispiel: „In meinem Traum sah ich einen HAHN, der sich mit einem VAMPIR um einen HAMBURGER stritt, während ein HUND auf einer TROMMEL spielte.“*

Sobald der Träumer damit fertig ist, nimmt er die Schlafmaske ab.

**Hinweis:** Wenn der Träumer einen Begriff aus seinem Traum richtig nennt, können die anderen Spieler die entsprechende Karte ein bisschen drehen, um anzuzeigen, dass er sich an diesen Begriff erinnert hat.

## 2 – Punkte erhalten

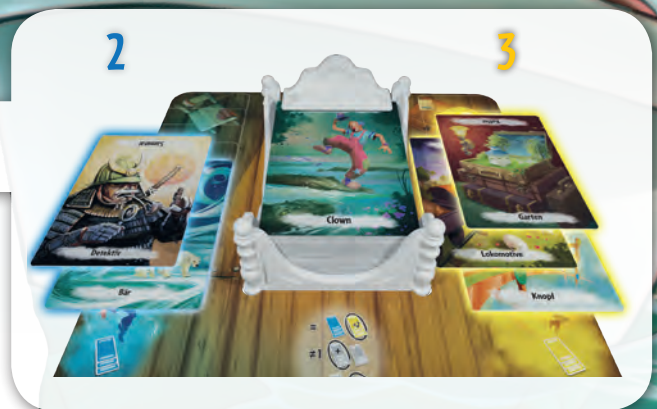
Die Spieler decken nun ihre Traumgeistkarten auf und erhalten Punkte in Form von Punktemarkern:

- Alle **Feen** erhalten 1 Punkt für jede Traumkarte auf der **gelben Seite** des Spielbretts (richtig geraten).
- Alle **Nachtalben** erhalten 1 Punkt für jede Traumkarte auf der **blauen Seite** des Spielbretts (falsch geraten oder übersprungen).
- Der **Träumer** erhält 1 Punkt für jede Traumkarte auf der **gelben Seite** des Spielbretts. Er erhält 2 zusätzliche Punkte, wenn er sich an **alle** Begriffe auf der **gelben Seite** erinnert hat.
- Die **Sandmänner** vergleichen die Anzahl der Traumkarten auf beiden Seiten des Spielbretts:
  - =** **Gleich viele Karten:** Alle Sandmänner erhalten 1 Punkt für jede Karte auf der **gelben Seite** plus 2 zusätzliche Punkte.
  - ≠ 1** **Eine Karte Unterschied:** Alle Sandmänner erhalten die **größere** Anzahl Karten als Punkte.
  - ≠ 2+** **Zwei oder mehr Karten Unterschied:** Alle Sandmänner erhalten die **kleinere** Anzahl Karten als Punkte.

*Beispiel: Lisa und Eva sind Feen und erhalten 3 Punkte. Tom ist der Träumer und erhält 5 Punkte, weil er sich an alle Begriffe auf der gelben Seite erinnern konnte (3+2). Anna und Melissa sind Nachtalben und erhalten jeweils 2 Punkte. Marco ist ein Sandmann und erhält 3 Punkte (eine Karte Unterschied zwischen den beiden Seiten des Spielbretts).*

## 3 – Die Runde endet

Nehmt alle Traumkarten vom Spielbrett und legt sie unter den Stapel (dreht und wendet sie dabei zufällig). Der Spieler links vom Träumer wird zum neuen Träumer. Er nimmt sich die Schlafmaske und sammelt alle Traumgeistkarten ein (auch die verdeckt liegende). Nun seid ihr bereit für die nächste Runde.



## Spielende

Die Partie endet, sobald jeder Spieler einmal der Traumer war. Dann zahlt jeder Spieler seine Punkte. Vergesst nicht, Punkte fur vor euch liegende Karten abzuziehen!

**Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.**

Bei Gleichstand ist der daran beteiligte Spieler mit weniger vor sich liegenden Karten der Sieger. Herrscht immer noch Gleichstand, teilen sich diese Spieler den Sieg.

## Credits

Die „Sombbrero-tragenden Belgier“ bedanken sich bei Tanguy Greban und Anouk Mertens von Case Depart, der „Association des Parents du Centre Scolaire“ in Saint-Barthelemy, Herve Marly, Bart Van Haver, Floriane Schroeder, Auguste Flores und Timothee Lambry.

Der Autor dankt seiner Familie dafur, dass sie ihn stets zum Traumen bringt. Er bedankt sich ebenso bei der „To Keli“-Gruppe und John Vidalis fur ihre vielen Testpartien.

A REPOS PRODUCTION game published by SOMBREROS PRODUCTION © SOMBREROS PRODUCTION (2017) • All rights reserved.

Sombberos Production - Rue des comediens, 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

Entwicklung: „Die Sombbrero-tragenden Belgier“ alias Cedrick Caumont & Thomas Provoost

Redaktionelle Unterstutzung: Theo Riviere • Kunstlerische Leitung: Alexis Vanmeerbeeck

Satz und Layout: Eric Azagury, Cedric Chevalier • Produktion: Guillaume Pilon

bersetzung: Sebastian Wenzlaff • Redaktion und Lektorat: Simon Blome, Sebastian Rapp, Sebastian Wenzlaff



## Mit Illustrationen von



Gaël Lannurien



Cyrille Bertin



Nicolas Fructus



Vincent Dutrait



Frédéric Navez



Anne Heidsieck



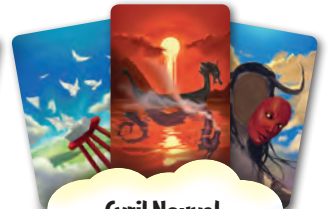
Julien Delval



Jonathan Aucomte



Loïc Billiau



Cyril Nouvel



Eric Azagury



Sebastien Caiveau



Zong



Maeva Da Silva



Swal



Regis Torres



Asterman Studio



Christine Deschamps



Ismael Pommaz



Miguel Coimbra