Chris Darsaklis

When I Dream

A noite caiu e você adormece pacificamente.
É a ocasião perfeita para que espíritos dos sonhos visitem você e influenciem seus sonhos para melhor ou pior...
Ouça as vozes das Fadas, mas cuidado com os Bichos-papões e os Sandmen.
Você se lembrará do sonho ao amanhecer?

Visão Geral do Jogo

When I Dream é jogado ao longo de uma série de rodadas igual ao número de jogadores. Cada rodada é dividida em 2 fases: Noite e Dia. A cada rodada, um jogador joga como o Sonhador que deverá identificar cartas baseando-se nas pistas dadas pelos outros jogadores (Fadas, Bichos-papões e Sandmen).

Objetivo do Jogo

No final do jogo, o jogador com mais pontos vence.

Conteúdo

- 11 Cartas de Personagem
  (5 Fadas, 4 Bichos-papões, e 2 Sandmen)
- 110 Cartas de Sonho
  (frente e verso, cada lado com duas palavras)
- 104 Fichas de Ponto
- 1 Cama
- 1 Cabeceira
- 1 Tabuleiro
- 1 Máscara de Dormir
- 1 Ampulheta (2 minutos)
- 1 Livro de Regras

Preparação

1. Coloque o tabuleiro no centro da mesa.
2. Coloque a Cama no centro do tabuleiro.
3. Embaralhe as cartas de Sonho e coloque-as na Cama.
   Nota: Ao embaralhar as cartas de Sonho, coloque-as de ponta cabeça e troque os lados, para ter certeza de que o baralho está totalmente aleatório.
4. Coloque a Cabeceira na Cama para esconder a palavra que não será usada.
5. Coloque a ampulheta e as fichas de Ponto ao alcance de todos os jogadores.
6. Dependendo do número de jogadores, pegue a quantia correspondente de cartas de Personagem e devolva o restante à caixa do jogo (elas não serão usadas durante a partida):

Número de Jogadores	4	5	6	7	8	9	10
Fadas	1	2	3	3	4	4	5
Bichos-Papões	1	1	2	2	3	3	4
Sandmen	2	2	1	2	1	2	1

7. O jogador mais velho se torna **o Sonhador** da primeira rodada. Ele pega a máscara de dormir e a coloca à sua frente.

Personagens

- **Fadas** devem ajudar o Sonhador a identificar **o maior número de cartas de Sonho**.
- **Bichos-papões** devem enganar o Sonhador para que dê **respostas erradas**
- **Sandmen** alternam entre ajudar as Fadas ou Bichos-papões para que o Sonhador dê **um número igual de respostas certas e erradas**.

Jogando o Jogo - Noite

1 - Distribua os Personagens

O Sonhador embaralha as cartas de Personagem e distribui uma para cada jogador **sem contar ele mesmo**.
Cada jogador olha sua carta sem revelá-la aos outros jogadores. Coloque as cartas de Personagem restantes viradas para baixo na mesa– elas não devem ser reveladas.
Então, o Sonhador coloca a máscara de dormir. Coloque embaixo do baralho a carta que está no topo, revelando a próxima carta que o Sonhador ainda não viu.
Quando todos estiverem preparados, vire a ampulheta.

2 - O Sonho

Começando pelo jogador à esquerda do Sonhador e seguindo em **sentido horário**, cada jogador dá uma pista de **uma única palavra para descrever a palavra** na carta do Sonho. Dependendo do seu personagem, cada jogador tenta ajudar ou atrapalhar o Sonhador. Continue dessa forma até que o Sonhador interrompa para tentar adivinhar a palavra. **Como resultado, é possível que os jogadores tenham mais de um turno a cada rodada**.

Restrições: Você não pode dar pistas que:

- Pertençam à mesma família de palavras que a palavra na carta de Sonho.
  Exemplo: Você não pode dizer "Príncipe" se a palavra é "Princesa".
- Tenham som similar ao da palavra na carta de Sonho.
  Exemplo: Você não pode dizer "Pelo" se a palavra é "Gelo."
- Estejam em outra língua.
  Exemplo: Você não pode dizer "Pig" se a palavra é "Porco."

A qualquer momento, o Sonhador pode interromper a rodada para adivinhar a palavra na carta de Sonho, ou dizer "Passo" para pular a carta de Sonho e revelar a próxima:

- Se o Sonhador **acertar**, coloque a carta de Sonho no lado **amarelo** do tabuleiro.
- Se o Sonhador **errar**, coloque a carta de Sonho no lado **azul** do tabuleiro.
- Se o Sonhador **passar**, coloque a carta de Sonho no lado **azul** do tabuleiro.

Então, os jogadores continuam a rodada com a nova carta de Sonho revelada.

Importante: O Sonhador não pode saber se a resposta que deu está certa ou errada durante essa fase. Os jogadores devem manter a discrição!

Quando a areia da ampulheta parar de cair depois de dois minutos, os jogadores devem parar de dar pistas ao Sonhador. No entanto, o Sonhador ainda pode tentar adivinhar a palavra na carta de Sonho final, sem pistas adicionais. Isso não é obrigatório. Se o Sonhador não quiser adivinhar, a carta de Sonho atual permanece em seu lugar, sem efeitos.

Esclarecimentos:

- Se um jogador não conseguir dar uma pista ao Sonhador, ele pode passar dizendo"Passo".
- Se um jogador demorar mais que 5 segundos para dar sua pista, ele perde a vez automaticamente.
- Se um jogador dá uma pista que não respeita as restrições, coloque a carta de Sonho atual na frente desse jogador como penalidade. No final do jogo, cada penalidade reduz a pontuação em 1. Continue com a próxima carta revelada, mas tenha certeza de que o Sonhador saiba que a carta mudou.
- Ao colocar as cartas de Sonho em cada lado do tabuleiro, tenha certeza de que cada palavra usada permaneça visível.

Jogando o Jogo - Dia

1 - Reconte o Sonho

Antes de tirar a máscara de dormir, o Sonhador tenta mencionar todas as palavras que ele acha que acertou durante a Noite recontando seu sonho. Enquanto você reconta seu sonho, sinta-se livre para dramatizá-lo. Inspire-se em suas tentativas para criar uma história criativa, engraçada, boba...
Exemplo: "No meu sonho, eu vi um GALO que lutou contra um VAMPIRO por um HAMBÚRGUER enquanto um CACHORRO tocava BATERIA."

Conforme o Sonhador reconta seu sonho, outro jogador deve girar levemente as cartas de Sonho que o Sonhador incluir em seu Sonho para ajudar durante a contagem de pontos.

Quando o Sonhador terminar de contar seu sonho, ele tira a máscara de dormir.

Esclarecimento: Durante este passo, o Sonhador não sabe quais suas respostas estão certas ou erradas. Portanto, é importante que o Sonhador tente se lembrar do maior número de respostas que ele deu para ter melhor chance de fazer pontos extras.

2 - Pontuação

Os jogadores revelam suas cartas de Personagem e pontuam de acordo com o seguinte:

Cada Fada ganha **1 ponto** para cada carta de Sonho no lado amarelo do tabuleiro (respostas certas).

Cada Bicho-papão ganha **1 ponto** para cada carta de Sonho no lado azul do tabuleiro (respostas erradas ou passadas).

O Sonhador ganha 1 ponto para cada carta de Sonho no lado amarelo do tabuleiro (respostas certas). O Sonhador também ganha 2 pontos extras se, ao recontar seu sonho, ele incluiu com sucesso todas as cartas de Sonho no lado amarelo do tabuleiro.

Cada Sandman compara o número de cartas de Sonho em cada lado do tabuleiro:

Se houver **o mesmo número de cartas de Sonho** nos dois lados, ele ganha **1 ponto** para cada carta no lado amarelo, mais **2 pontos** extras.
Exemplo: Se houver 3 cartas de Sonho no lado amarelo e 3 cartas de Sonho no lado azul, cada Sandman ganha 3 pontos e 2 pontos extras, um total de 5 pontos.

Se houver uma **diferença de uma carta** entre os lados azul e amarelo, ele ganha **1 ponto** para cada carta no lado com **o maior número** de cartas.
Exemplo: Se houver 2 cartas de Sonho no lado amarelo e 3 cartas de Sonho no lado azul, cada Sandman ganha 3 pontos.

Se houver uma **diferença de duas ou mais cartas de Sonho** entre os lados azul e amarelo, eles ganham **1 ponto** para cada lado com **o menor número** de cartas.
Exemplo: Se houver 4 cartas de Sonho no lado amarelo e 2 cartas de Sonho no lado azul, cada Sandman ganha 2 pontos.

*Exemplo de Pontuação: Nesse caso, cada **Fada** ganha **3 pontos**. O **Sonhador** ganha **3 pontos, mais 2 pontos extras** por lembrar de todas as respostas certas. Cada **Bicho-papão** ganha **2 pontos** e cada **Sandman** ganha **3 pontos**.*

No final da rodada, cada jogador pega **fichas de Ponto** equivalentes à sua pontuação e as coloca à sua frente.

3 - Fim da Rodada

Remova todas as cartas de Sonho do tabuleiro, embaralhe-as rapidamente e coloque-as no fim do baralho.

O jogador sentado à esquerda do Sonhador se torna o Sonhador da próxima rodada. Ele pega a máscara de dormir e todas as cartas de Personagem, incluindo a que foi deixada de lado no início da rodada.

Agora, uma nova rodada pode começar.

Fim do Jogo

Quando todos os jogadores jogaram como Sonhador uma vez, o jogo acaba.
Cada jogador conta seus pontos, lembrando de subtrair 1 ponto por cada penalidade à sua frente.

O jogador com mais pontos vence a partida.
No caso de um empate, o jogador com menos penalidades vence.
Caso ainda haja empate, os jogadores compartilham a vitória.

Créditos

A "Sombrero-wearing Belgians" gostaria de agradecer a Tanguy Greban e Anouk Mertens da Case Départ, a Association des Parents du Centre Scolaire Saint-Barthélémy, a família Provoost, Hervé Marly, Bart Van Haver, Floriane Schroeder, Auguste Flores, e Timothée Lambry. Agradecimentos especiais a André e Jean-Marie, o sonho continua...
O designer gostaria de agradecer à sua família por inspirarem seus sonhos. Ele também gostaria de agradecer ao grupo "To Keli" e John Vidalis por testarem tantas partidas.
Thomas gostaria de dedicar esse jogo 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
O conteúdo desse jogo é de uso pessoal e entretenimento privado.

Designer de Jogo: **Chris Darsaklis**
Desenvolvimento: **"The Sombrero-wearing Belgians"**
aka Cédrick Caumont & Thomas Provoost
Direção de Arte: **Alexis Vanmeerbeeck** • Design Gráfico: **Éric Azagury** & **Cédric Chevalier**
Assistente Editorial: **Théo Rivière** • Gerente de Produção: **Guillaume Pilon**
Tradução em Português: **Taís Ortolan** • Revisão em Português: **Priscilla Freitas**
Galápagos Jogos: Equipe formada por pessoas muito legais que acreditam que jogos de tabuleiro são uma forma de entretenimento fantástica!