

WHEN I DREAM

Introduzione

È scesa la notte. Il giorno è finito e ti stai preparando per una buona notte. Ti stendi sul letto e appena chiudi gli occhi, ti perdi nel magico mondo dei sogni...ma mentre tu stai dormendo, gli Spiriti dei Sogni non perdono la possibilità di farti visita nel sonno profondo e creare molti sogni con cui giocare mentre tu dormi! Tuttavia, alcuni Spiriti sono più impertinenti e hanno qualcosa in mente. Vogliono divertirsi e useranno i loro scherzi per farsi una risata. Ci sono anche alcuni strani Spiriti, gli Imbroglioni, che vogliono mischiare i sogni più strani con immagini surreali nella nostra testa. Cerca di seguire le voci delle Fate e usa tutti i pezzi del sogno che loro ti danno per avere un meraviglioso risultato. Chissà... potresti avere un grande sogno da narrare ai tuoi amici al mattino.

Materiale di gioco

11 carte Spiriti (5 Fate, 4 Diavoletti e 2 Imbroglioni)

2 punteggi (Fate vs Diavoletti)

64 Carte Sogno

94 Punti Sogni

1 maschera

1 clessidra da 2 minuti

Preparazione

1. Mescola le Carte Sogno a faccia giù e posizionale in una pila la centro del tavolo;
2. Posiziona la clessidra, i Punti Sogno e le 2 Carte Punteggio una a fianco all'altra vicino alla pila di CarteSogno;
3. A seconda del numero dei giocatori, prendete il numero corrispondente di Carte Spiriti e lasciate il resto nella scatola (→ vedi tabella);

NUMERO GIOCATORI	4	5	6	7	8	9	10
FATE	1	2	3	3	4	4	5
DIAVOLETTI	1	1	2	2	3	3	4
IMBROGLIONI	2	2	1	2	1	2	1

4. Decidete con quale dei due pezzi della Carta Sogno giocare: in alto o in basso
5. Il giocatore che ha dormito di più la notte scorsa diventa il Sognatore e prende la maschera.

Panoramica del gioco

“When I Dream” è giocato in una serie di round pari al numero dei giocatori e ogni round è diviso in 5 fasi. In ogni round uno dei giocatori diventa il Sognatore e lui deve identificare con delle parole i pezzi di sogni, basandosi sui suggerimenti che gli daranno gli altri giocatori.

Le fate e il Sognatore faranno punti quando il sognatore dirà correttamente i pezzi del sogno. I Diavoletti prendono punti quando il Sognatore dirà parole inesatte. Gli Imbroglioni fanno punti quando Fate e Diavoletti ottengono un punteggio simile.

Fasi del Round

1. Inizio del Round

Il sognatore mescola le carte Spirito e ne consegna una a ogni giocatore, che la guarda senza rivelarla agli altri. Le rimanenti carte vengono posizionate sul tavolo a faccia in giù e non devono essere viste da nessuno. Il giocatore copre gli occhi con la maschera e “si addormenta”. Il giocatore alla sua destra gira la clessidra e il giocatore alla sua sinistra rivela la prima carta della pila di Carte Sogno.

2. Il Sogno

Partendo dal giocatore alla sinistra del sognatore e continuando in senso orario, ogni giocatore diventa il giocatore attivo e può dire una singola parola per descrivere il sogno corrente al sognatore, seguendo le regole per le definizioni.

Regole opzionali: se il giocatore attivo impiega più di 5 secondi a dare la definizione, il giocatore seguente diventa il giocatore attivo.

Comunque, se il sognatore pensa di sapere la definizione del sogno, può dare la definizione. Se il giocatore la dichiara correttamente, la carta Sogno è posizionata sotto alla carta punteggio degli spiriti buoni, altrimenti viene messa sotto la carta punteggio dei diavoletti. Poi una nuova carta sogno è girata dalla pila e inizia il successivo giocatore attivo.

Tuttavia, se ogni giocatore ha dato 2 indicazioni (3 indicazioni se si gioca in 6 o meno giocatori), il tempo viene temporaneamente fermato e il sognatore deve dare una definizione. Riparte il tempo quando una nuova carta Sogno viene rivelata.

Importante: il sognatore NON deve mai sapere se la definizione che ha dato è corretta o meno

Se uno dei giocatori rompe una delle regole riguardanti le definizioni, la corrente carta Sogno viene posizionata davanti a quel giocatore come penalità, che verrà tolta dal suo punteggio finale alla fine del gioco. Poi si rivela una nuova carta Sogno e si continua a giocare.

I giocatori devono essere certi che il sognatore sappia quando la Carta Sogno viene cambiata.

Quando i 2 minuti sono finiti, se c'è una carta sogno ancora in gioco, il sognatore può dare una definizione. Se non la dà, la carta viene scartata, senza effetti.

3. Narrazione

Il sognatore cerca ora di ricordare il suo sogno, cercando di nominare tutti i pezzi di sogno dichiarati durante il round. (Noi ci raccomandiamo di raccontarlo come se stessi raccontando un sogno che hai fatto la notte prima...)

Quando il sognatore pensa di aver ricordato tutti i pezzi del sogno, può togliersi la maschera.

Se il giocatore ha menzionato tutti i pezzi di sogno sotto la carta punteggio delle fate, prende immediatamente 1 punto sogno.

4. Punteggio

I giocatori rivelano i loro Spiriti e contano i punti nel modo seguente:

- il Sognatore prende 1 punto per ogni carta sogno sotto alla carta punteggio fatata.
- le Fate prendono 1 punto per ogni carta sogno sotto alla carta punteggio fatata (come il sognatore)
- i Diavoletti prendono 1 punto per ogni carta Sogno sotto alla carta punteggio dei diavoletti
- gli Impostori comparano il numero delle carte sotto alla carta punteggio fatata con quelle sotto la carta punteggio dei diavoli:
 - a. se una pila contiene esattamente 1 carta in più rispetto all'altra, loro prendono 1 punto per ogni carta della pila più alta;
 - b. se una pila contiene almeno 2 carte in più dell'altra, prendono 1 punto per ogni carta della pila minore;
 - c. se la carte delle due pile sono esattamente uguali, prendono 1 punto per ogni carta di ogni pila più 2 punti bonus.

5. Fine del round

Rimuovere tutte le carte sogno dalle pile sotto le carte punteggio e rimetterle nella scatola.

Il giocatore alla sinistra del sognatore diventa il prossimo sognatore. Riceve la maschera e la carta Spirito

Fine del Gioco

Quando tutti i giocatori hanno giocato una volta come sognatori, il gioco finisce.

Tutti i giocatori contano i loro punti, togliendo i punti penalità.

Il giocatore con il più alto numero di punti, vince.

In caso di parità, il giocatore con meno carte sogno davanti a sé vince.

Se c'è ancora parità il giocatore che ha raccontato il più bel sogno nella fase del sogno vince.

Regole per le definizioni

Come giocatore attivo, anche ogni Spirito può dire una sola parola con le seguenti restrizioni:

- ! nessuna forma o parte del pezzo di Sogno mostrato sulla carta può essere utilizzato
- ! non può essere usata nessuna traduzione del pezzo di Sogno in altra lingua
- ! rumori, suoni e altre cose che non siano una parola non possono essere usate
- ! parole non esistenti non possono essere usate o combinazioni di parole per crearne una nuova inventata

Se il giocatore attivo rompe una di queste regole o **dice più di una parola** durante il suo turno, mette la Carta sogno corrente davanti a sé come penalità e viene rivelata una nuova Carta sogno

Variante per giocatori più esperti

I giocatori non scelgono quale dei due pezzi della carta Sogno usare all'inizio del gioco. Viceversa all'inizio di ogni round il Sognatore dovrà indovinare il pezzo di Sogno in alto della prima carta rivelata; se indovina correttamente, il Sognatore dovrà indovinare il pezzo in alto della carta successiva; se sbaglia il Sognatore dovrà indovinare il pezzo di sogno in basso della carta successiva.

Si raccomanda di evidenziare sempre per gli spiriti quale pezzo della carta Sogno si sta usando in ogni momento.

Si continua fino a quando il round finisce. Tutte le altre regole rimangono invariate.

Suggerimenti

Se siete il Sognatore:

- ! non prendete tutte le definizioni come vere
- ! non abbiate troppa fretta di indovinare, ma non ritardate troppo
- ! state attenti alle definizioni che ogni giocatore vi dà. Se qualcuno vi dà un indizio molto differente dagli altri è probabile che voglia confondervi
- ! cercate di tenere in mente tutte le cose dette durante il round in modo da avere un punto extra durante la fase di Narrazione

Se siete una Fata

- ! ve ne sono molte di voi e quindi provate ad avere vantaggio da questo per aiutare insieme il sognatore. Provate a coordinarvi con quello che gli altri giocatori dicono

Se siete un Diavoletto

- ! provate a dare definizioni simili a quelle che gli altri giocatori stanno dando, ma allo stesso modo guidate il sognatore a dare una parola diversa. Ad esempio se il pezzo di sogno è Ciliegia, provate a far dire al sognatore Fragola
- ! se pensate che un altro giocatore stia dando indicazioni confuse apposta provate a cooperare dando indizi simili ad esse in modo che entrambi sembriate comunque delle fate

Se siete un Imbroglione

- ! Dovrete cambiare parte durante il round in modo da aiutare gli Spiriti che sono indietro dal punto di vista del punteggio
- ! Se durante un round le squadre hanno punteggio uguale provate ad aiutare quella che dal vostro punto di vista è più debole. Questo vi darà un possibile vantaggio per la carta Sogno successiva che verrà scoperta.