

*Nastala noc a vy jste upadli do mírumilovného spánku.
To je perfektní příležitost pro návštěvu duchů, kteří chtějí změnit vaše sny,
ať už k lepšímu nebo horšímu...
Poslouchejte hlasy Víl, ale pozor na Bubáky a Rarachy.
Budete si pamatovat svůj sen, až přijde svítání?*

Přehled hry

„Když sním“ se hraje v několika kolech, v závislosti na počtu hráčů. Každé kolo je rozdělené do 2 fází: noc a den. Během noci se jeden z hráčů – Snílek – snaží najít elementy na základě stop, které mu dávají ostatní hráči.

Během dne **Víly** a **Snílek** získají body za každý element, který Snílek správně uhodl.

Bubáci získají body pokaždé, když Snílek neuhodne.

Raraši získají další body pokaždé, když Víly a Bubáci získají stejné množství bodů.

Obsahuje

- 11 karet Snových duchů (5 Víl, 4 Bubáky a 2 Rarachy)
- 110 snových karet (oboustranné, každá se 4 elementy)
- 104 žetonů bodů
- 1 postel
- 1 čelo postele
- 1 herní plán
- 1 masku na oči
- 1 přesýpací hodiny (2 minuty)
- 1 pravidla

Cíl hry

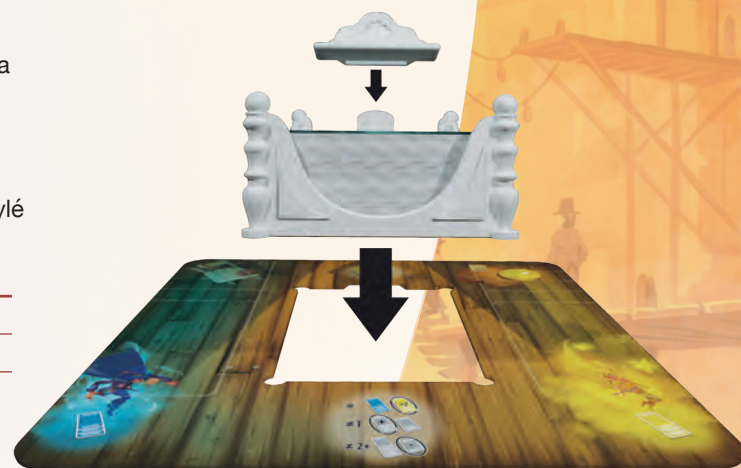
Vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů na konci hry.

Příprava

1. Umístěte herní plán do středu stolu.
2. Umístěte postel do středu herního plánu.
3. Protože jsou snové karty oboustranné, důkladně je zamíchejte (otáčejte je nebo přetácejte) a umístěte je na postel. Umístěte čelo postele tak, aby zakrylo jeden z elementů. Zakrytý element se během hry nepoužije.
4. Umístěte žetony bodů a přesýpací hodiny v dosahu všech hráčů.
5. V závislosti na počtu hráčů si vezměte snové karty. Zbylé karty odložte zpět do krabice, při hře se nepoužijí.

Počet hráčů	4	5	6	7	8	9	10
Víly	1	2	3	3	4	4	5
Bubáci	1	1	2	2	3	3	4
Raraši	2	2	1	2	1	2	1

6. V prvním kole bude Snílkem nejstarší hráč. Vezme si masku na oči a položí ji před sebe.



Průběh hry

Noc

1 - Určete role

Snílek zamíchá karty Snových duchů a rozdá **jednu** každému hráči (mimo sebe). Každý hráč se podívá na svou kartu, ale neukazuje ji ostatním. Zbývající karta se položí lícem dolů na stůl. Nebude se odkrývat.

Poté si Snílek nasadí masku na oči.

Umístěte **vrchní Snovou kartu z balíčku do jeho spodku** (nezapomeňte ji otočit nebo přetočit), a tím odkryjte další element.

Otočte přesýpací hodiny.

2 - Sen

Počínaje hráčem po Snílkově **levici** a následně ve směru hodinových ručiček se každý hráč snaží popsat element na kartě pomocí **jednoslovné nápovědy**. Takto pokračujte, až dokud se Snílek nepokusí tento element uhádnout. **Než se tak stane, může proběhnout několik kol nápověd**. Hráči nesmí dávat nápovědy, které jsou od elementu odvozené nebo zní podobně nebo dokonce přeložit element do jiného jazyka.

Snílek může v kterékoliv chvíli napovídání přerušit a pokusit se **jednou (a pouze jednou)** hádat:

- Pokud Snílek uhodne, umístěte kartu na **žlutou** část herního plánu.
- Pokud Snílek neuhodne, umístěte kartu na **modrou** část herního plánu.

Poté hra pokračuje s další snovou kartou.

Důležité: Snílek neví, jestli byla jeho odpověď správná či nikoliv. Ostatní hráči mu to nesmí prozradit!

Jakmile uplynou 2 minuty, Snílek může zkusit hádat svoji poslední odpověď. To není povinné, pokud se rozhodne nehádat, poslední karta zůstane nevyužitá na vrchu balíčku.

Upřesnění:

- Pokud je Snílek zmatený a odpověď neví, může říct "Vynechávám" a kartu přeskočit. Karta se umístí na modrou stranu herního plánu.
- Pokud hráč nemůže najít vhodnou nápovědu, může říct "Vynechávám" a hádání přeskočit.
- Pokud by hráči trvalo déle než 5 sekund najít vhodnou nápovědu, je automaticky přeskočen.
- Pokud hráč podá nesprávnou a matoucí nápovědu, snová karta se umístí před něj jako pokuta. Na konci hry mu za každou takovou kartu bude odečten 1 bod. Ve hře pokračujte s další snovou kartou. **Ujistěte se, že Snílek ví, že se snová karta vyměnila za novou.**
- Když pokládáte karty na herní plán, rozložte je vedle sebe, aby byly vidět předchozí odehrané elementy.

Špatná nebo
přeskočená odpověď'

Správná odpověď'



Den

1 – Rekapitulace snů

Ještě před sejmutím masky z očí se Snílek pokusí zrekapitulovat své sny a vyjmenovat **všechny** elementy, které během noci hádal.

Při rekapitulaci se nerozpakujte své sny náležitě zdramatizovat. Inspirujte se svými odpověďmi a vytvořte snové, vtipné a bláznivé příběhy...







Například: "Ve svém snu jsem viděl KOHOUTA bojovat proti UPÍROVI o HAM-BURGER a k tomu hrál PES na BUBNY."

Jakmile Snílek zrekapituluje své sny, může si sejmout masku z očí.

Upřesnění: Když Snílek zmiňuje karty ze svých snů, ostatní hráči mohou tyto karty **pootočít** a tím usnadnit následné počítání bodů.

2 – Počítání bodů

Hráči odhalí své karty Snových duchů a získají následující body:

-  **Víly** získají 1 bod za každou snovou kartu na **žluté** straně herního plánu (správné odpovědi).
-  **Bubáci** získají 1 bod za každou snovou kartu na **modré** straně herního plánu (nesprávné nebo přeskočené odpovědi).
-  **Snílek** získá 1 bod za každou snovou kartu na **žluté** straně herního plánu. Navíc získá 2 body, pokud si zapamatoval **všechny** elementy na **žluté** straně herního plánu.
- Raraši** porovnají množství snových karet na obou stranách herního plánu:
 -  **=** * Pokud jsou množství **stejná**, získají 1 bod za každou kartu na **žluté** straně a 2 body navíc.
 -  **≠1** * Pokud je rozdíl **jedna karta**, získají tolik bodů, kolik je karet na straně s **větším** množstvím karet.
 -  **≠2+** * Pokud je rozdíl **dvě a více karet**, získají tolik bodů, kolik je karet na straně s **menším** množstvím karet.

Příklad: Líza a Eva jsou Víly a získaly 3 body. Tomáš je Snílek a získal 5 bodů, protože si zapamatoval všechny elementy (3 + 2). Anna s Michaelou jsou Bubáci a každá získala 2 body. Honza je Rarach a získal 3 body.

3 – Konec kola

Vezměte všechny snové karty z herního plánu a umístěte je dospodu balíčku (nezapomeňte karty různě otočit a přetočit).

Hráč po Snílkově levici bude Snílek v dalším kole. Připrav si masku na oči a všechny karty Snových duchů, včetně karty odložené stranou.



Závěr hry

Hra končí, jakmile se všichni hráči vystřídají v roli Snílka.

Hráči si sečtou své body, včetně odečtení 1 bodu za každou kartu pokuty, kterou mají před sebou.

Vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů.

V případě shody vítězí hráč s menším počtem pokut. Pokud je i nadále shoda, hráči se o vítězství podělí.

Autoři

“Sombrero-wearing Belgians” by rádi poděkovali následujícím lidem: Tanguy Greban a Anouk Mertens z Case Départ, Association des Parents du Centre scolaire Saint-Barthélémy, Hervé Marly, Bart Van Haver, Floriane Schroeder, Auguste Flores a Timothée Lambry.

Autor by rád poděkoval své rodině za snovou inspiraci. Také by rád poděkoval skupině “To Keli” a Johnu Vidalisovi za jejich trpělivé testování hry. Thomas tuto hru věnuje památce Christopha Dieu (1974-2016).

A REPOS PRODUCTION game published by SOMBREROS PRODUCTION © SOMBREROS PRODUCTION (2017) • All rights reserved.
Sombros Production - Rue des comédiens, 22 - 1000 Brussels - Belgium +32 471 95 41 52 • www.rprod.com
The contents of this game can only be used for purposes of personal and private entertainment.

Autor: **Chris Darsaklis**

Vývoji: “**The Sombrero-wearing Belgians**” aka **Cédric Caumont & Thomas Provoost**

Výkonný redaktor: **Théo Rivière** • Umělecké vedení: **Alexis Vanmeerbeek**

Grafický návrh: **Éric Azagury, Cédric Chevalier** • Vedoucí produkce: **Guillaume Pilon**

Příprava české verze: **GameRock Studio, s.r.o.**



Kresby



Gaël Lannurien



Cyrille Bertin



Nicolas Fructus



Vincent Dutrait



Frédéric Navez



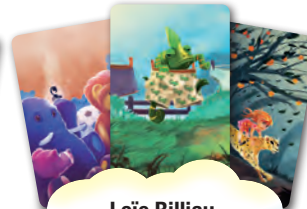
Anne Heidsieck



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