



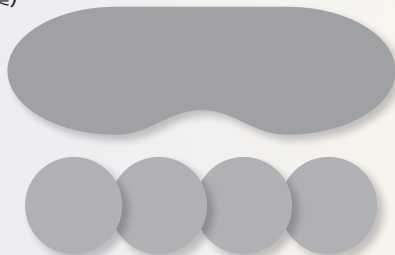
夢境降臨，你安穩地睡在床上。
你可知在睡覺時，會有一群小仙子和惡靈把你的夢境弄得一團糟。
請傾聽小仙子們的歌聲，但不要被惡靈和沙人們干擾了。
當你夢醒之時，你還能記住自己做過的夢嗎？

遊戲總覽

《說夢人》遊戲中，玩家會進行等同於玩家人數的回合。
每個回合分為2個階段：夜晚和白天。每個夜晚，一位玩家扮演夢中人，他要透過其他玩家的提示，猜出卡牌上的單詞。
每個白天，**小仙子和夢中人**會根據猜對的單詞數得分。
惡靈會根據猜錯的單詞數得分。
沙人在猜對和猜錯的單詞數相同時，會獲得額外分數。

遊戲配件

- 11張夢境身份卡
(5張小仙子、4張惡靈、2張沙人)
- 110張夢境卡
(雙面，每張有4個詞彙)
- 94個計分指示物
- 1張床
- 1塊床頭板
- 1張遊戲圖板
- 1副眼罩
- 1個沙漏(2分鐘)
- 1本規則書



遊戲目標

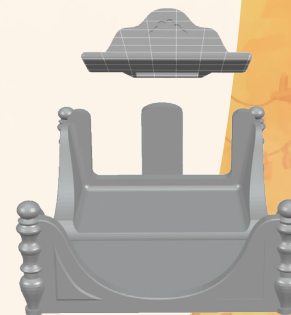
遊戲結束時，分數最高的玩家獲勝。

遊戲設置

- 1 將圖板放在桌面中央。
- 2 將床放在圖板中央。
- 3 所有夢境卡都是雙面的，將它們徹底混洗（旋轉或翻面），然後再將它們放在床上。用床頭板壓住卡牌，並蓋住其中一邊的單詞，這個被蓋住的詞，不會在遊戲中被用到。

玩家人數	4	5	6	7	8	9	10
小仙子	1	2	3	3	4	4	5
惡靈	1	1	2	2	3	3	4
沙人	2	2	1	2	1	2	1

- 4 將沙漏和計分標記放在大家方便拿取的地方。
- 5 根據玩家人數，將對應數量的夢境身份卡拿出，並將剩餘的卡牌放回盒中，遊戲中不會用到這些卡牌。
- 6 年紀最大的玩家扮演第一回合的夢中人。請他戴上眼罩，遮住眼睛。



遊戲流程

夜晚

1- 分配身份

夢中人將夢境身份卡混洗，並發給除了自己以外的玩家每人一張。每位玩家偷偷查看自己的身份，但不要展示給其他玩家。剩餘的卡牌面朝下放在桌面上，請不要翻開這些卡牌。

然後，請夢中人戴上眼罩，遮住雙眼。將最上方的夢境卡放到牌堆底部(請同時將此卡旋轉或翻面)，以展示下一張夢境卡上的詞彙。

將沙漏轉過來，計時開始。

2- 作夢

從夢中人左手邊的玩家開始，順時針方向輪流，每位玩家可以給出一個單詞的線索，來描述卡上的詞彙。玩家輪流給出提示，直到夢中人進行一次猜測為止。所以在夢中人給出猜測前，每位玩家可能會給出多個對同一個詞彙的提示。玩家給出的提示，不得使用卡牌上詞彙所包含的字，也不能使用同音字，也不得將卡牌上的詞彙翻譯成其他語言。

當夢中人給出猜測時，立刻檢查是否正確。注意，每張卡牌夢中人只能猜測一次。

- 如果夢中人猜對，將卡牌放在圖板的黃色區域。
- 如果夢中人猜錯，將卡牌放在圖板的藍色區域。

然後，玩家繼續提供下一張夢境卡的線索。

注意：無論夢中人是否猜對，其他玩家都不可以告訴他猜測的結果是什麼！

兩分鐘結束後，夢中人可以進行最後一次猜測。如果夢中人選擇不猜測，那麼將最後一張卡牌留在牌堆頂部，這張卡牌沒有效果。

注意：

- 如果夢中人實在沒有頭緒，無法判斷當前單詞，可以宣告“放棄”。然後將這張卡牌放在藍色區域。
- 如果其他玩家想不出可以說的提示，也可以說“放棄”來跳過自己的提示部分。
- 如果玩家在給出提示時，思考時間超過5秒，則該玩家自動被跳過。
- 如果玩家故意給出相差太遠的提示，將當前的夢境卡放在那位玩家面前作為懲罰。遊戲結束時，玩家面前每張夢境卡，要扣除一分。出現該情況時，請通知夢中人夢境卡已經被替換。
- 將卡牌放在圖板上時，請將卡牌攤開，確保每位玩家都能看到已經猜過的單詞。

錯誤和跳過的答案

正確答案



白天

1 - 回憶夢境

在取下眼罩之前，夢中人必須回憶他的夢境，盡量用夢中所有猜過的單詞，來組成一個故事。

在你回憶夢境時，可以自由發揮。故事越是瘋狂、滑稽越好，我們期待聽到一個神奇的夢境……

例如：“在我的夢中，我看到一隻**大公雞**，它為了一個**漢堡**，和一個**吸血鬼**打了起來。在旁邊，有一條狗，正在打鼓。”

當夢中人說完了夢境故事後，方可取下眼罩。

注意：在夢中人敘述故事時，其他玩家可以**旋轉夢境卡**，來記錄哪些卡牌上的詞彙已經用過。

1 - 計分

玩家翻開他的夢境身分卡，並根據以下規則計分：

- **黃色**區域每有一張夢境卡(正確答案)，**小仙子**就獲得1分。
- **藍色**區域每有一張夢境卡(錯誤和被跳過的答案)，**惡靈**就獲得1分。
- **黃色**區域每有一張夢境卡，**夢中人**就獲得1分。如果他講述的夢境中，使用了**所有黃色**區域的詞彙，額外獲得2分。

$$\begin{array}{c} \neq 2 \\ - \end{array} / \begin{array}{c} \neq 1 \\ + \end{array} = \begin{array}{c} +2 \\ \text{黃色} \end{array}$$

• **沙人**根據**兩個**區域卡牌的數量得分：

- *如果兩邊卡牌數量**一致**，則**黃色**區域每張卡牌，他獲得1分，然後額外獲得2分。
- *如果兩邊卡牌數量**相差1張**，他獲得分數等於卡牌數量**較多**的一方。
- *如果兩邊卡牌數量**相差2張以上**，他獲得分數等於卡牌數量**較少**的一方。

例如：麗莎和伊娃扮演小仙子，各獲得3分。湯姆扮演夢中人，由於使用了所有正確詞彙，獲得5分(3+2)。艾米和美莎扮演惡靈，各獲得2分。傑克扮演沙人，獲得3分。

3 - 回合結束

將所有圖板上的夢境卡放回牌堆底部(請確保這些卡牌被翻面或旋轉)。然後夢中人左手邊的玩家，成為下一個回合的夢中人。將眼罩和所有身份卡(包括被放在一邊的那張)交給這位玩家。



遊戲結束

當所有玩家都扮演了一次夢中人後，遊戲結束。
每位玩家計算自己的分數，玩家面前每張夢境卡，都要扣除1分。
分數最高的玩家獲勝。

平局時，平手玩家中懲罰較少的玩家獲勝。如果依然平局，則這些玩家共同獲勝。

製作人員

“帶著寬邊帽的比利時人”在此感謝Tanguy Greban and Anouk Mertens from Case Départ、the Association des Parents du Centre Scolaire Saint-Barthélémy、Hervé Marly、Bart Van Haver、Floriane Schroeder、Auguste Flores、和Timothée Lambry。作者在此感謝他的全家，是他們帶來了遊戲靈感。也感謝“To Keli”團隊和John Vidalis，感謝他們協助遊戲測試。Thomas謹以此遊戲，獻給Christophe Dieu (1974-2016)。

Repos Production設計，Sombros Production出版©
Sombros Production (2017)版權所有。Sombros Production - Rue des comédiens, 22 - 1000 Brussels - Belgium +32 471 95 41 32 • www.rprod.com
兒童動力國際有限公司正版引進。www.GoKids.com.tw

本遊戲內容只可用於私人娛樂，嚴禁商用。

遊戲設計：**Chris Darsaklis**

遊戲開發：**Cédric Caumont**與**Thomas Provoost**，又名“帶帽子的比利時人”

協助編輯：**Théo Rivière**

美術指導：**Alexis Vanmeerbeeck**

排版：**Éric Azagury**、**Cédric Chevalier**

產品經理：**Guillaume Pilon**

中文翻譯：**喵A**

中文校對：**Jane**



美術設計



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