

Deze vreemde droom lijkt bijna te echt... Die vreemde uil met vier vleugels kan toch niet echt bestaan? Wat doe je hier, op dit mysterieuze eiland? Er zijn hier ook andere mensen beland, en ze lijken net zo bezorgd te zijn als jij. Jullie moeten hier zo snel mogelijk weg.

✦ DOEL VAN HET SPEL ✦

Combineer snel je **segmenten** en probeer een compositie te maken die de **droomtegel** in het midden van de tafel zo dicht mogelijk benadert. Verzamel zoveel **sterrenfragmenten** als je kan, bestrijd **nachtmerries** en verlies vooral geen kostbare tijd! De speler die na 8 rondes de meeste **droompunten**  heeft verzameld, is de winnaar.

✦ INHOUD ✦

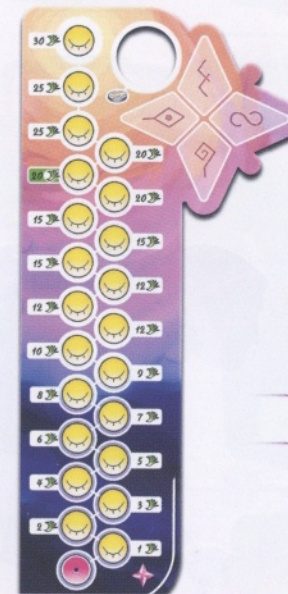


1 Zandloper



8 Scorefiches

(2 per speler)



4 Kalteborden

(1 per speler)



24 Droomtegels

- 6 van niveau 1
- 6 van niveau 2
- 6 van niveau 3
- 6 van niveau 4



18 Kistfiches



60 Muntenfiches



20 Sleutfiches



64 Sterrenfragmentfiches

- 16 blauwe fragmenten
- 16 witte fragmenten
- 16 oranje fragmenten
- 16 groene fragmenten



1 Spelbord



40 Segmenttegels

- 24 neutrale tegels (6 van elke vorm)
- 4 starttegels per speler

VOORBEREIDING

Maak als volgt een **droomstapel** in het midden van de tafel: neem willekeurig 2 droomtegels van niveau 4 en leg ze gedekt neer. Neem dan willekeurig 2 droomtegels van niveau 3 en leg ze gedekt neer op de droomtegels van niveau 4. Ga verder door 2 droomtegels van niveau 2 op de tegels van niveau 3 te leggen, en leg daar 2 droomtegels van niveau 1 bovenop. Stop de rest van de tegels terug in de doos. Leg de stapel in het midden van de tafel zodat alle spelers hem goed kunnen zien 1. Leg het spelbord in de buurt 2.

Opmerking: als je voor de eerste keer speelt, raden we aan om tijdens de voorbereiding de tegels met een ster 3 niet te gebruiken. In latere spelletjes kun je de tegels met en zonder ster samenvoegen.



Iedere speler kiest een kleur en legt het overeenkomstige **kalmtebord** voor zich neer 4. Leg 1 van de 2 scorefiches 5 in je kleur aan het begin van het **sterrenspoor** op het spelbord 5 en het andere op je **kalmtespoor** 6. Neem de 4 segmenten in je kleur en 2 munten, en leg ze voor je neer 7.

Maak 4 gedekte stapels van 6 segmenten (1 stapel voor elke vorm) en leg ze naast het spelbord. Draai het bovenste segment van elke stapel om 8. Sorteer de Kisten per soort en leg ze in 3 gedekte stapels (1 voor elke soort 9) face cachée 9. Leg de sleutelfiches 7, sterrenfragmenten 11 en munten 10 in een voorraad naast het bord 10.

Neem de bovenste droomtegel van de stapel en leg hem gedekt in het midden van de tafel 11. Zet hier de zandloper naast 12.



★ SPELOVERZICHT ★

Iedere ronde kom je een nieuwe **droomtegel** tegen. Je moet je **segmenten** samenvoegen en ervoor zorgen dat ze zo goed mogelijk overeenstemmen met de inhoud van de **droomtegel**. Op die manier verzamel je bonussen (met het **verzameleffect** 🍀) en **bestrijd je nachtmerries** 😱 (met het **strijdeffect** 🔴).



Door **sterrenfragmenten** te verzamelen en **nachtmerries** te **bestrijden** ga je vooruit op het **sterrenspoor** en behoud je je **kalmte** 😊, zodat je aan het einde van het spel de meeste **droopunten** 🌟 scoort. Aan het einde van iedere ronde mag je **munten** betalen om nieuwe **segmenten** of **kalmtepunten** te kopen.

★ SPELVERLOOP ★

Iedere ronde bestaat uit de volgende fases:

- 1 - Een Droom Creëren
- 2 - Composities Afhandelen
- 3 - Verbeteringen Aanbrengen
- 4 - Volgende Ronde Voorbereiden

★ I) EEN DROOM CREËREN ★

In de eerste ronde draait de speler met de zachtste dromen de **droomtegel** in het midden van de tafel om. Dit is de droom die alle spelers tijdens de ronde zullen ervaren. In deze fase moeten alle spelers tegelijkertijd proberen om een overeenkomst te maken met de droom. Ze doen dit door met hun **segmenten** een vierkant van 3x3 te maken, of een vorm die daar zo goed mogelijk op lijkt (zie 'Composities Afhandelen' op pagina 7).

Zodra een speler tevreden is met de ordening van zijn **segmenten** draait hij zijn zandloper om en zet hij hem op het daarvoor voorziene veld op zijn **kalmtebord**. Hij kondigt dit luidop aan en mag zijn compositie vanaf nu niet meer veranderen. Deze speler neemt een **munt** en wordt voor deze ronde de 'eerste dromer'. De andere spelers gaan verder met de afwerking van hun composities. Als de zandloper leeg is, dan is deze fase voorbij en mogen de spelers hun composities niet meer veranderen.

Opmerking: je hoeft tijdens deze fase niet al je segmenten te gebruiken.



★ II) COMPOSITIES AFHANDELEN ★

Je mag de volgende effecten in een volgorde naar keuze afhandelen:

♦ **Samenhangende Droom:** voor elke cel in je compositie die ontbreekt uit een vierkant van 3x3 EN voor elke cel die buiten een vierkant van 3x3 valt, verlies je 1 **kalmtepunt**.

♦ **Strijd:** voor elke cel met een **nachtmerrie** waarop je het **strijdeffect** 🔴 niet toepaste, verlies je het aantal **kalmtepunten** dat op de cel staat aangegeven.

♦ **Verzameling:** voor elke bonuscel waarop je het **verzameleffect** 🍀 toepaste, ontvang je de bonus van die cel. Iedere bonuscel kan 1 of meer van de volgende elementen bevatten: **sterrenfragmenten**, **sleutels**, **munten**, **kalmtepunten**, en **kisten**.

Kalmtespoor: als je geen **nachtmerries** bestrijdt of als je droom niet samenhangend genoeg is, dan verlies je **kalmtepunten** en schuif je je scorefiche naar beneden op dat spoor 1. Hoe verder je naar beneden beweegt, hoe minder **droopunten** je zal scoren aan het einde van het spel. Bereik je bovendien het laatste veld onderaan het spoor, dan word je meteen wakker en verlies je het spel!

★ BONUSSEN ★



Sterrenfragmenten: neem het overeenkomstige **fragment-fiche** uit de voorraad (het 🍀 **fragment** laat je een kleur kiezen). Zodra je 4 **fragmenten** van verschillende kleuren bezit, leg je ze af en schuif je je scorefiche 1 veld omhoog op het **sterrenspoor**.



Kalmte: ontvang 1 **kalmtepunt**.



Sleutel: neem 1 **sleutel** uit de voorraad. Met sleutels kun je **kisten** openmaken (zie 'Speciale Cellen' op pagina 8).



Munt: neem 1 **munt** uit de voorraad. Je mag munten spenderen om **kalmtepunten** of nieuwe **segmenten** te kopen (zie 'Verbeteringen Aanbrengen' op pagina 9).



SPECIALE EFFECTEN



Dit effect werkt net als het **verzameleffect**, maar als je dit effect op een bonuscel toepast, dan ontvang je het dubbele van wat je normaal gesproken zou ontvangen!



Pas **ZOWEL** het **verzameleffect** als het **strijdefect** toe op deze cel.

VOORBEELD



1 Er is 1 ontbrekende en 1 overtollige cel. De speler verliest 2 kalmtepunten.

2 Een van de **nachtmerries** werd niet bestreden. De speler verliest 2 kalmtepunten.

3 De speler ontvangt een sleutelfiche en 2 blauwe fragmenten dankzij de **verzameleffecten** en **x2**.

SPECIALE CELLEN



Octopus: als je deze **nachtmerrie** niet bestrijdt, dan verlies je net zoveel **kalmtepunten** als het aantal **verzamelsymbolen** in je compositie.



Vleermuis: als je deze **nachtmerrie** niet bestrijdt en je deze ronde niet als je **segmenten** hebt uitgespeeld, stop dan 1 van je niet uitgespeelde **segmenten** weer in de doos.



Spin: als je deze **nachtmerrie** niet bestrijdt, dan verlies je 1 **kalmtepunt**. Als je het **verzameleffect** op deze cel speelt, dan ontvang je het overeenkomstige **fragment**. Als je het **strijd/verzameleffect** op deze cel speelt, dan ontvang je het **fragment** zonder **kalmtepunten** te verliezen!



Kisten: als je het **verzameleffect** toepast en over voldoende **sleutels** beschikt, dan open je de **kist**. Draai de bovenste **kist** van de overeenkomstige stapel om, leg de benodigde **sleutels** af en ontvang de inhoud (per ronde kan er slechts 1 **kist** omgedraaid worden en iedere speler die tijdens de ronde deze kist opent, ontvangt hiervan de inhoud).



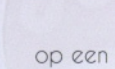
Samenvloeiende Dromen: spelers die het **verzameleffect** op deze cel hebben toegepast, delen hiervan de inhoud. Bereid de inhoud van de cel voor, en daarna mogen al deze spelers in beurtvolgorde 1 van de elementen nemen (te beginnen met de eerste dromer en daarna met de wijzers van de klok mee). Ga zo verder tot alle elementen verdeeld zijn.

Opmerking: als er verschillende effecten bij je optreden, dan mag je zelf de volgorde bepalen waarin ze voor jou afgehandeld worden.

SPECIALE GEVALLEN



♦ Het **x2** effect heeft geen invloed op de hoeveelheid **kalmtepunten** die je verliest als je het op een cel met een **nachtmerrie** speelt.



♦ Het **x2** effect telt als 1 **verzamelsymbool** op een cel met een **octopus**.



♦ Als je het **x2** effect toepast op een cel met een **kist**, dan moet je indien mogelijk de **kist** een tweede keer openmaken, door de overeenkomstige **sleutels** opnieuw af te leggen. In dit geval ontvang je de bonus 2 keer.



♦ Als je het **x2** effect toepast op een cel met een **fragment**, dan ontvang je 2 **fragmenten** van de gekozen kleur.



♦ Als je het **x2** effect toepast op een cel met **samenvloeiende dromen**, dan neem je zoals gewoonlijk deel aan de verdeling van de bonussen. Nadat de bonussen verdeeld zijn, ontvang je de bonussen die je verkreeg een tweede keer.

III) VERBETERINGEN AANBRENGEN

In deze fase mag je **munten** spenderen om een nieuw **segment** en **kalmtepunten** te kopen. Te beginnen met de eerste dromer en daarna met de wijzers van de klok mee mag iedere speler 4 munten spenderen om 1 van de 4 openliggende **segmenten** te kopen (maximum 1 **segment** per speler per ronde). Draai daarna het volgende **segment** van de stapel open.

Op sommige **segmenten** staan **droompunten** en **munten** afgebeeld. Als je een **segment** koopt waar **munten** op staan dan ontvang je meteen dat aantal **munten**. Aan het einde van het spel voeg je de **droompunten** op de **segmenten** die je bezit toe aan je score.

Je mag zo vaak als je wil 3 munten betalen om 1 **kalmtepunt** te ontvangen.



IV) VOLGENDE RONDE VOORBEREIDEN

Stop de **droomtegel** van de afgelopen ronde in de doos en leg de **droomtegel** die bovenop de stapel ligt gedekt in het midden van de tafel. Als er een **kistfiche** geopend werd, stop het dan terug in de doos. De eerste dromer zet de zandloper naast de **droomtegel**. Als alle spelers klaar zijn, draait de eerste dromer de **droomtegel** om en begint er een nieuwe ronde.

✦ EINDE VAN HET SPEL ✦

Na 8 rondes is het spel afgelopen. Om je score te berekenen, tel je de **droompunten** 1 naast je posities op het **sterrenspoor** 2 en je **kalmtespoor** 3 op bij de **droompunten** van je **segmenten** 4. De speler met de meeste **droompunten** wint. Is er een gelijkspel, dan wint de speler met de meeste **munten**.



✦ VOORBEELD VAN EEN RONDE ✦

Aan het begin van de 3e ronde bezit Elisa het volgende:



✦ I) EEN DROOM CREËREN ✦

Dimitri, die tijdens de vorige ronde de eerste dromer was, draait de **droomtegel** van de nieuwe ronde om. De spelers creëren hun composities, en Elisa is als eerste klaar. Ze draait de zandloper om en zet hem op haar bord 1. Ze ontvangt hiervoor 1 munt. De andere spelers werken hun composities verder af.

✦ II) COMPOSITIES AFHANDELEN ✦

Elisa past de fases **verzameling**, **strijd** en **samenhangende droom** toe in een volgorde naar keuze.

✦ **Verzameling:** Elisa beslist om de verschillende **verzameleffecten** in onderstaande volgorde toe te passen.

- 2 Elisa ontvangt 1 sleutel.
 - 3 Elisa ontvangt 4 munten (dankzij het 2 verzamelingseffect).
 - 4 Elisa opent de kist. Om deze kist te openen zijn er 2 sleutels nodig, dus legt ze haar 2 sleutels af. Ze draait het kistfiche om 5 en ontvangt de inhoud: 1 fragment van een kleur naar keuze (ze kiest een 8 fragment) en 4 munten.
- Elisa bezit nu 9 munten, 2 4, 1 8, 1 6 en 1 6. Ze heeft geen sleutels meer. Omdat ze minstens 1 fragment van elke soort bezit, legt ze 4 verschillende fragmenten af 6 en schuift ze 1 veld naar boven op het **sterrenspoor**.

✦ **Samenhangende Droom:** er zijn 2 cellen in haar compositie die niet passen in een vierkant van 3x3 7, Elisa verliest dus 2 kalmtepunten 8.

✦ **Strijd:** Elisa heeft de **nachtmerrie** in de rechteronderhoek niet bestreden 9, waardoor ze 2 kalmtepunten verliest 10.

De andere spelers handelen hun eigen composities af.

✦ III) VERBETERINGEN AANBRENGEN ✦

Te beginnen met Elisa krijgen alle spelers nu de kans om een **segment** te kopen. Elisa is de eerste dromer en kiest ervoor om voor 4 munten een **segment** te kopen 11 waardoor ze 1 munt ontvangt. Met de klok mee mogen nu de andere spelers **segmenten** kopen. Tot slot **spendeert** Elisa haar 6 resterende munten om 2 kalmtepunten te kopen 12.

✦ IV) VOLGENDE RONDE VOORBEREIDEN ✦

Elisa stopt de **droomtegel** en de **kist** terug in de doos. Ze zet de zandloper weer in het midden van de tafel, wacht tot alle spelers klaar zijn, en draait dan de nieuwe **droomtegel** van de volgende ronde open.

