TO-DO *LISTE*

Zeit für Entspannung!

☑ *Kümmere dich um die Pflanzen*
☑ *Dekoriere das Regal*
☑ *Beobachte den Nachthimmel*
☑ *Vergiss nicht, zu träumen*

SPIELMATERIAL

- **5 faltbare Spieltableaus** *zum Entfalten*
- **5 abwischbare Stifte** *zum Ausfüllen*
- **5 Abwischtücher** *zum Korrigieren*
- **2 Würfel** *zum Loslassen*
- **diese Anleitung** *zum Nachschlagen*









SPIELÜBERSICHT

In ***Daydream*** tragt ihr Zahlen in ein Wolkenraster ein, wobei ihr versucht, innerhalb einer Wolkenreihe (waagerecht oder senkrecht) nur unterschiedliche Zahlen einzutragen.

Mit vollständig ausgefüllten Wolkenreihen zeichnet ihr Linien um Gegenstände in euren Regalen herum, für die ihr Punkte bekommt.

Wer die meisten Gegenstände nachgezeichnet bzw. die meisten Punkte hat, gewinnt.

BEVOR DU LOSLEGST

- ☑ **Such dir einen ruhigen und gemütlichen Ort**
- ☑ **Mach dir ein Heißgetränk**
- ☑ **Mach deine Lieblingsmusik an** *(oder schau im Schachtelboden nach)*
- ☑ **Spiel solo oder in Gesellschaft**

SPIELAUFBAU

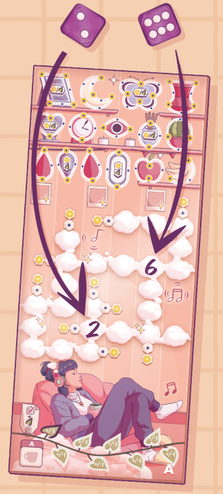
- Nehmt euch jeweils ein **Spieltableau**, einen **Stift** und ein **Abwischtuch**.
- Legt die beiden **Würfel** in die Tischmitte.
- Faltet das Spieltableau in einer Kombination eurer Wahl (siehe rechts). Ihr müsst alle mit derselben Kombination spielen.

Vor Spielbeginn

Werft beide Würfel.

Tragt gleichzeitig die gewürfelten Zahlen in 2 beliebige leere Wolken irgendwo auf eurem Wolkenraster ein.
Mit diesen Zahlen beginnt ihr die Partie.

Tipp: Wählt am besten 2 Wolken aus, die weit auseinanderliegen.



KOMBINATIONEN

Je nachdem, wie ihr das Spieltableau faltet, bildet ihr eine einzigartige Kombination mit speziellen Regeln!

LEICHT

Entspannter Einstieg



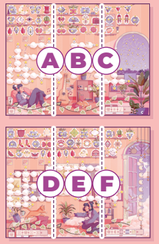
MITTEL

Fordernde Aufgabe



SCHWER

Echte Herausforderung



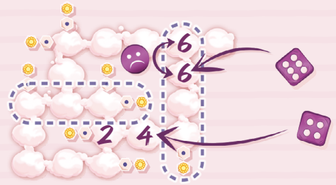
SPIELABLAUF

Eine Partie wird über mehrere Züge gespielt.
Alle spielen **gleichzeitig**.

1. Werft die 2 Würfel.

2. Alle tragen für sich die gewürfelten Zahlen in 2 leere Wolken des eigenen Wolkenrasters ein, die sich **ANGRENZEND zu bereits ausgefüllten** Wolken befinden. Euer Ziel ist es, in einer Wolkenreihe nur unterschiedliche Zahlen einzutragen.

   Eine Wolkenreihe kann waagerecht oder senkrecht verlaufen und hat an einem Ende immer folgende Symbole: ● ✹



Ihr könnt die beiden Zahlen in beliebiger Reihenfolge eintragen. Die zweite Zahl kann sogar in eine Wolke angrenzend zur ersten eingetragen werden.

3. Habt ihr alle eure Zahlen eingetragen, beginnt ihr einfach einen neuen Zug, indem ihr wieder die Würfel werft.

BLÄTTER

- In jedem Zug hast du die Möglichkeit, **EINEN** der Würfel auszulassen. Falls du das tust, umkreise stattdessen ein Blatt unten auf deinem Tableau und trage nur **EINE ZAHL** in dein Wolkenraster ein.
  Mithilfe umkreister Blätter kannst du den Wert eines Würfels verändern.
  Hinweis: Auch wenn du bereits alle Blätter umkreist hast, kannst du trotzdem weiter einen Würfel auslassen.
  (Zu Spielbeginn sind bereits 1 oder mehrere Blätter umkreist.)

- Bevor du eine Zahl einträgst, kannst du ein **UMKREISTES** Blatt ausfüllen, um den Wert eines Würfels um +1 oder -1 zu verändern (nur für dich). Ein ausgefülltes Blatt kann nicht erneut genutzt werden.



Du kannst mehrere Blätter gleichzeitig ausfüllen, um denselben Würfel mehrfach zu verändern (**die Werte können zwischen 0 und 9 liegen**).

GEGENSTÄNDE ZEICHNEN

Hast du **ALLE** Wolken in einer Wolkenreihe ausgefüllt, darfst du Linien um die Gegenstände oben im Regal herum zeichnen. Ob und wie viele Linien du zeichnen darfst, hängt davon ab, wie du die Zahlen eingetragen hast.

Gleiche Zahlen

Kommt mindestens eine Zahl mehrfach in der Reihe vor, streiche beide Symbole ● ✹ am Ende der Reihe durch. Du darfst keine Linien zeichnen.

SCHADE

Unterschiedliche Zahlen

Kommt jede Zahl in der Reihe genau ein Mal vor, kreise den Punkt ● ein.

SUPER

Fortlaufende Zahlen

Sind alle Zahlen in der Reihe **FORTLAUFEND** (aufsteigend oder absteigend), hast du eine perfekte Reihe gebildet! Kreise die Sonne ✹ ein.
(Beispiel für eine fortlaufende Reihe: 2-3-4-5 oder 4-3-2-1)

PERFEKT



Das eingekreiste Symbol zeigt an, wie du Linien zeichnen darfst. Zähle dafür die Anzahl Wolken der ausgefüllten Reihe und zeichne Linien entsprechend der unten aufgeführten Regeln. Zeichne die Gegenstände von links nach rechts, beginnend in der obersten Regalreihe.

● eingekreist: Zeichne so viele Linien, wie Wolken in der ausgefüllten Reihe sind. Jede Linie verbindet dabei zwei Punkte ●.

Beispiel: Elisa hat eine Reihe mit 3 ausgefüllt (nicht fortlaufend). Sie kreist den ● ein und zeichnet 3 Linien zwischen Punkten.



✹ eingekreist: Zeichne so viele Linien, wie Wolken in der ausgefüllten Reihe sind. Jede Linie verbindet dabei 2 Sonnen ✹.

Beispiel: Tom hat eine Reihe mit 3 ausgefüllt (fortlaufend). Er kreist die ✹ ein und zeichnet 3 Linien zwischen Sonnen.



Bonus: Hast du einen Gegenstand mit ✹ nachgezeichnet, kreise einen der verfügbaren Bonusse ein:

✹ : Zeichne eine zusätzliche Linie bis zur nächsten Sonne.

ODER

: Umkreise sofort ein Blatt.

WICHTIG



- Endet deine letzte Linie an einem Punkt ●, aber du darfst eine Linie bis zur nächsten Sonne zeichnen, muss dieser Punkt ● mit der nächsten Sonne ✹ verbunden werden.
- Du musst einen Gegenstand vollständig nachgezeichnet haben, bevor du mit dem nächsten beginnen kannst.
- Hast du mehrere Wolkenreihen im selben Zug ausgefüllt, kannst du sie in beliebiger Reihenfolge abhandeln.
- Wenn du eine Zahl einträgst, kannst du den ersten Würfel auslassen, ein Blatt umkreisen und das Blatt sofort ausfüllen, um den Wert des zweiten Würfels zu verändern.

SPIELENDE

Die Partie endet, sobald jemand **ALLE** Wolken ausgefüllt ODER **ALLE** Gegenstände nachgezeichnet hat.



Zählt eure **VOLLSTÄNDIG** nachgezeichneten Gegenstände und tragt die Zahl als Punkte in das Feld unten auf dem Spieltableau ein.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Für nicht vollständig nachgezeichnete Gegenstände erhaltet ihr keine Punkte.

Bei Unentschieden: Wer mehr Linien bei seinem letzten nicht vollständig nachgezeichneten Gegenstand hat, gewinnt.

Spielt ihr mit einer anderen Kombination als A oder D, erhaltet ihr neben den Gegenständen auch Punkte durch spezielle Sonderregeln (siehe „Tableau-Regeln" auf der anderen Seite).

SOLO-MODUS

Der Solo-Modus spielt sich bis auf folgende Ausnahme gleich:

Immer wenn du einen Würfel auslässt:
Umkreise ein Blatt **UND** male einen Dorn an die Pflanze.
Spielende: 2 Dornen = Minus 1 Gegenstand



Vergleiche deine Punktzahl unter „Tableau-Regeln" (andere Seite).

TABLEAU-REGELN

Hier findet ihr eine Übersicht aller **8 möglichen Kombinationen**, inklusive ihrer Sonderregeln und Punktewertungen.

RUHIGER MORGEN



Es gelten die Grundregeln.
A hat keine Sonderregeln.

Ignoriert die Sterne in den Wolken, Polaroids ▣ und Noten ♪.

Punkte = Vollständige Gegenstände

Wertung Solo-Modus	
0–4	Unruhiger Schlaf
5–8	Sanftes Erwachen
9–12	Völlige Entspannung
13 +	Meditativer Zustand

KAFFEEPAUSE



Es gelten die Grundregeln.
D ist ein wenig kniffliger als A.

Ignoriert die Monde in den Wolken, Polaroids ▣ und Rahmen ▢.

Punkte = Vollständige Gegenstände

Wertung Solo-Modus	
0–4	Kalter Kaffee
5–9	Café Latte
10–13	Cappuccino
14 +	Espresso

UNTER DEN STERNEN



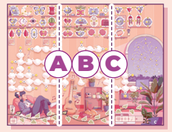
Spielt neben den Grundregeln mit dem Sternbild.

Ignoriert die Noten ♪.

Punkte = Vollständige Gegenstände + eingekreiste Sterne

Wertung Solo-Modus	
0–7	Wolkenbruch
8–15	Blauer Himmel
16–23	Sternenklare Nacht
24 +	Kometenschwarm

ABENDLIED



Spielt neben den Grundregeln mit dem Sternbild und den Noten.

Ignoriert die Polaroids ▣.

Punkte = Vollständige Gegenstände + eingekreiste Sterne + ausgefüllte Notenköpfe

Wertung Solo-Modus	
0–12	Schiefer Ton
13–30	Im Einklang
31–49	Sinnliche Melodie
50 +	Herrliches Konzert

WINTERNACHT



Spielt neben den Grundregeln mit den Polaroids ▣.

Ignoriert die Noten ♪ und Rahmen ▢.

Punkte = Vollständige Gegenstände + Bonusse oder Strafen durch Polaroids ▣

Wertung Solo-Modus	
0–6	Unscharf
7–27	Fokussiert
28–39	Perfekt eingefangen
40 +	Für immer verewigt

SOMMERNACHT



Spielt neben den Grundregeln mit den Polaroids ▣.

Ignoriert die Noten ♪ und Rahmen ▢.

Punkte = Vollständige Gegenstände + eingekreiste Polaroids ▣

Wertung Solo-Modus	
0–8	Unscharf
9–25	Fokussiert
26–34	Perfekt eingefangen
35 +	Für immer verewigt

IM MONDLICHT



Spielt neben den Grundregeln mit der Mondkette.

Ignoriert die Rahmen ▢.

Punkte = Vollständige Gegenstände + eingekreiste Punkte an der Mondkette

Wertung Solo-Modus	
0–6	Über den Wolken
7–14	Erdatmosphäre
15–21	Umlaufbahn
22 +	Mondlandung

LEBENDIGE TRÄUME



Spielt neben den Grundregeln mit der Mondkette und den Rahmen ▢.

Ignoriert die Polaroids ▣.

Punkte = Vollständige Gegenstände + eingekreiste Punkte an der Mondkette + eingekreiste Punkte in den Rahmen ▢

Wertung Solo-Modus	
0–13	Leere Seite
14–32	Farbkleckse
33–54	Abstrakte Malerei
55 +	Meisterwerk

STERNBILD



Einige Wolken haben ein Sternsymbol. Immer wenn du eine Zahl in solch eine Wolke einträgst, zeichne genau so viele Linien auf dem Sternbild rechts auf dem Spieltableau ein.

Beginne beim Punkt unten rechts und folge den gestrichelten Linien. Kreise jeden Stern ein, den du mit einer Linie verbunden hast.

Spielende: Füge die Anzahl der eingekreisten Sterne deiner Punktzahl hinzu.

NOTEN



In den Zwischenräumen einiger Wolken befinden sich Noten ♪.

Einzelnote ♪: Fülle den Notenkopf aus, falls in beiden zu dieser Note angrenzenden Wolken dieselbe Zahl eingetragen ist.

Doppelnote ♫: Fülle einen Notenkopf aus, falls in 2 zu dieser Note angrenzenden Wolken dieselbe Zahl eingetragen ist. Fülle beide Notenköpfe aus, falls in **ALLEN** zu dieser Note angrenzenden Wolken dieselbe Zahl eingetragen ist.

Spielende: Füge die Anzahl der ausgefüllten Notenköpfe deiner Punktzahl hinzu.

POLAROIDS



Oberhalb des Wolkenrasters befinden sich insgesamt 6 Polaroids ▣. Jedes Polaroid ist mit einer Wolke mit einem Sternsymbol oder einem Mondsymbol verknüpft.

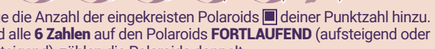
Immer wenn du eine Zahl in eine dieser Wolken einträgst, trage dieselbe Zahl in das Polaroid ▣ **der entsprechenden Spalte** ein.

Spielende: Punkte für Polaroids ▣ zählst du entsprechend der gewählten Kombination (siehe unten).

AD Addiere alle Zahlen der ▣-Polaroids auf der linken Seite. Ziehe davon die Summe der ▣-Polaroids auf der rechten Seite ab. Je nach Ergebnis erhältst oder verlierst du Punkte.

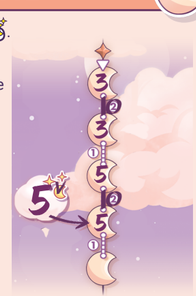


DA Kreise jedes Polaroid ▣ ein, in das eine **unterschiedliche Zahl** eingetragen ist. Haben mehrere Polaroids dieselbe Zahl, kreise nur eins davon ein.



Füge die Anzahl der eingekreisten Polaroids ▣ deiner Punktzahl hinzu. Sind alle **6 Zahlen** auf den Polaroids **FORTLAUFEND** (aufsteigend oder absteigend), zählen die Polaroids doppelt.

MONDKETTE



Einige Wolken haben ein Mondsymbol. Immer wenn du eine Zahl in solch eine Wolke einträgst, trage **dieselbe Zahl** in den ersten leeren Mond der Mondkette von oben ein.

Ist die eingetragene Zahl **dieselbe** wie die Zahl im Mond darüber, verbinde die beiden Monde und kreise die Zahl dazwischen ein.

Spielende: Füge die Summe aller eingekreisten Zahlen an der Mondkette deiner Punktzahl hinzu.

RAHMEN

An der Wand hinter dem Wolkenraster befinden sich 3 Arten von Rahmen ▢, die das Raster in verschiedene Gruppen einteilen.

Wer als Erstes **ALLE** Wolken in einer Gruppe von Rahmen ▢ ausgefüllt hat, kreist die 5-Belohnung für diese Gruppe unten auf dem Spieltableau ein. Alle anderen streichen die Belohnung durch – sie ist nicht länger verfügbar.

Wer als Zweites alle Wolken in einer Gruppe von Rahmen ▢ ausgefüllt hat, kreist die 2-Belohnung ein. Alle anderen streichen sie durch.



Eine Gruppe von Rahmen, die nicht vollständig ausgefüllt ist oder für die es keine Belohnung mehr gibt, bringt keine Punkte.

Sollten mehrere Personen eine Gruppe im selben Zug vollständig ausgefüllt haben, kreisen sie alle die höchste verfügbare Belohnung ein.

Spielende: Füge die Summe aller eingekreisten Belohnungen von den Rahmen ▢ deiner Punktzahl hinzu.

Solo-Modus

Sobald du die erste Linie auf dem Kleeblatt gezeichnet hast: Streiche **ALLE** nicht eingekreisten 5-Belohnungen durch.



Sobald du die erste Linie auf der Fliege gezeichnet hast: Streiche **ALLE** nicht eingekreisten 2-Belohnungen durch.





Daydream



SPIELANLEITUNG

Autoren:
Anthony Perone & Benoit Turpin

Illustrationen:
Memé Candia

Veröffentlichung:
María Paloma Sánchez & Luc Anuszewski (Disto studio)

Produktmanagement:
Benoît Stella (Stellio)