

# DREAM ON!

## INTRODUCTION

L'esprit est une étrange contrée. Vous réfléchissez à des choses si curieuses toute la journée. Mais c'est lorsque vous vous endormez que vous commencez *vraiment* à vous amuser. Les rêves sont si EXTRAORDINAIRES ! Des idées et des symboles incohérents qui s'assemblent pour créer les histoires les plus excentriques. C'est génial ! Malheureusement, vous oubliez vos chefs d'œuvres bien trop vite... mais pas cette fois ! Cette nuit, vous allez tenter de vivre le plus intense des rêves et de vous en rappeler dans les moindres détails. Peut-être réaliserez-vous alors le rêve parfait : celui qui transforme des destinées, qui a le pouvoir de changer le monde... ou pas. Maintenant, à vous de rêver !

## MATÉRIEL



1 Sablier  
de 2 Minutes



Individuel



Collectif



Erroné

3 Cartes Score



156 Cartes Rêve

Règle mise en ligne par

didacto.com

© 2008 didacto.com et tous droits réservés

## APERÇU

*Dream On!* est un jeu de cartes coopératif pour 2 à 8 joueurs âgés de 7 ans ou plus. Tissez un rêve étrange, tortueux et farfelu avec vos camarades Rêveurs avant de chercher à vous souvenir de tout ce que vous avez vécu, les bonnes comme les mauvaises choses. Plus votre score sera élevé, mieux vous vous sentirez le matin au réveil !

## MISE EN PLACE

1. Mettez de côté les 3 cartes Score et le Sablier.
2. Distribuez 3 cartes Rêve à chaque joueur.

**NOTE :** *Même s'il s'agit d'un jeu coopératif, ne montrez pas vos cartes aux autres joueurs !*

3. Mélangez toutes les cartes Rêve restantes dans 1 paquet et placez celui-ci face cachée au centre de la table. (Si vous êtes nombreux et/ou que vous jouez sur une grande table, n'hésitez pas à scinder la pioche en plusieurs paquets afin que chaque joueur en ait un à portée de main !)
4. Déterminez qui commence la partie ; le dernier à avoir fait un rêve lucide est désigné premier joueur !

**CONSEIL :** *Si vous jouez plusieurs parties à la suite, nous vous suggérons de mettre de côté les cartes que vous avez déjà utilisées afin que vos rêves soient aussi diversifiés que possible !*





## DÉROULEMENT DU JEU

La partie se compose de 2 phases : le Rêve et le Souvenir. Pendant la Phase de Rêve, les joueurs vont échafauder leur Rêve. Au cours de la Phase de Souvenir, ils tenteront de se rappeler de leur Rêve du début à la fin.

### PHASE 1 : RÊVE

Le premier joueur pioche la première carte du paquet et la pose face visible à portée de tous. Il s'agit de la **pile de Rêve** ! Il utilise ensuite l'image sur la carte face visible pour lancer l'histoire ! Dès que le **Rêve** a commencé, le premier joueur retourne le **Sablier**.

Le Rêve a maintenant débuté. N'importe quel joueur peut immédiatement utiliser une carte Rêve de sa main et la poser face visible sur la pile de Rêve. Il raconte en quelques mots pourquoi il la joue, afin de « créer un lien » avec la carte précédente. Au fur et à mesure qu'ils posent des cartes, les joueurs inventent ainsi ensemble une ou plusieurs histoires composant le rêve.

Après avoir joué une carte, piochez-en une nouvelle du paquet Rêve et placez-la dans votre main. (Vous devez *toujours* avoir 3 cartes en main !)

**IMPORTANT !** Il n'y a pas d'ordre de jeu ! Une fois que le Rêve a commencé, n'importe quel joueur peut poser une carte sur la pile de Rêve. S'il le souhaite, un joueur peut même en utiliser plusieurs à la suite (en piochant une nouvelle carte dès qu'il en a posé une) !

La Phase de Rêve s'achève immédiatement lorsque le Sablier est écoulé !

## EXEMPLE

*Evan a fait un rêve lucide la nuit dernière, il est donc le premier à jouer ! Il retourne la carte au sommet du paquet Rêve et révèle une image représentant un rectangle noir, qu'il pose face visible sur la table pour créer la pile de Rêve. En tant que premier joueur, Evan doit utiliser l'image du rectangle noir pour lancer l'histoire du Rêve ! Il jette un coup d'œil à la ronde et murmure :*

**« Lors d'une nuit noire... »**

*Ayant lancé le Rêve, Evan retourne le Sablier. À présent que le Rêve a commencé, tout le monde peut jouer une carte pour le dérouler ! Camille prend une carte dans sa main et la pose face visible sur la première carte de la pile de Rêve, qui affiche le rectangle noir. Sa carte comporte l'image d'un cadre de fenêtre. Camille dit :*

**« ... une fenêtre vole en éclats... »**

*Après avoir joué sa carte, Camille en pioche immédiatement une nouvelle du paquet Rêve et la place dans sa main. Elena ajoute une carte de sa main sur la pile de Rêve : celle-ci est ornée de l'image d'une maison. Avec un rictus, Elena s'exclame :*

**« ... au dernier étage d'un vieux manoir ! »**

*Elena pioche à son tour une nouvelle carte du paquet Rêve. Dana joue alors sur la pile de Rêve une carte dépeignant un homme âgé, et elle raconte :*

**« Le manoir est hanté par un vieil homme... »**

*Elle pioche une nouvelle carte Rêve et en ajoute aussitôt une seconde sur la pile de Rêve. Celle-ci affiche une image de bateau, et Dana poursuit :*

**« ... qui était autrefois marin. »**

*Dana pioche une autre carte Rêve. Les joueurs continuent ensuite d'ajouter des cartes à la pile de Rêve et déroulent le Rêve jusqu'à ce que le Sablier soit écoulé.*



## PHASE 2 : SOUVENIR

Tous les joueurs défaussent les cartes qu'il leur reste en main. Prenez les 3 cartes Score et placez-les au centre de la table.

À présent que tout le monde a participé au déroulement de ce Rêve étrange et tortueux, les joueurs doivent tenter de s'en souvenir dans l'ordre !

Si vous étiez le dernier joueur à avoir ajouté une carte au Rêve, ramassez la pile et retournez-la face cachée (de sorte que la première carte posée pendant la Phase de Rêve se trouve au sommet). Tant que vous tenez cette pile, vous êtes le joueur actif. Attention à ne pas mélanger les cartes de la pile, sinon la partie sera faussée !

Essayez maintenant de vous souvenir de la carte du dessus de la pile ! Décrivez-la simplement (ou racontez le début du Rêve !), puis révélez cette carte. Mais attention : pour chaque carte, une seule réponse est possible.

**IMPORTANT !** Vous pouvez soit décrire la carte, soit répéter ce qui a été dit au moment où elle a été jouée. Dans les deux cas, la réponse est considérée comme valable.

Les autres joueurs peuvent indiquer s'ils ont une idée de la carte et préciser qui l'a posée, selon eux, **mais ils ne peuvent rien dire ou faire de plus**. Amis Rêveurs créatifs, le mime est donc évidemment interdit !

**Si le joueur actif se souvient de la carte Rêve**, placez-la face visible près de la carte Score Individuel. L'équipe de Rêveurs reçoit 2 points !



Si le joueur actif ne se souvient plus de cette carte, il peut demander à UN camarade de son choix. Si certains joueurs ont déjà indiqué avoir des informations sur la carte, à vous de désigner celui qui s'en rappelle pour de bon !

# DREAM ON! RÈGLES DU JEU

Si un autre joueur se souvient de la carte Rêve, placez-la face visible près de la carte Score Collectif. L'équipe de Rêveurs reçoit 1 point !

**IMPORTANT !** Si vous essayez de vous rappeler la prochaine carte et qu'un camarade donne un indice ou une piste sans y avoir été invité, vous ne pouvez plus placer la carte Rêve près de la carte Score Individuel – même si vous auriez pu vous en souvenir tout seul. Elle sera au mieux placée près de la carte Score Collectif, au pire près de la carte Score Erroné : tout dépendra de la réponse donnée. L'enthousiasme pour le jeu est une excellente chose, mais prenez garde à ne rien laisser échapper tant qu'on ne vous demande pas votre avis !



Si personne ne se souvient de la carte Rêve (que ce soit individuellement ou collectivement) ou que la réponse est fausse, placez-la face visible près de la carte Score Erroné. L'équipe de Rêveurs reçoit -2 points !



Dès qu'une carte est placée près de la carte Score appropriée, donnez la pile de Rêve au joueur suivant en sens horaire. Il est désormais le joueur actif et il doit tenter de se souvenir de la prochaine carte !

**NOTE :** Pendant la Phase de Souvenir, les Rêveurs peuvent à tout moment regarder les cartes dont ils se sont déjà rappelés afin de se replonger dans le déroulement total du Rêve.

Lorsque toutes les cartes de la pile de Rêve ont été révélées, il est temps de compter vos points !

## CALCUL DU SCORE

Très bien Rêveurs, voyons à quel point vos souvenirs sont précis !

### 15 Points ou Moins :

Dès votre réveil, les images de votre rêve s'estompent rapidement. Au cœur d'un brouillard mental, vous passerez la journée à ruminer.

### 16 à 30 Points :

Quelques images saisissantes flottent dans votre esprit encore somnolent, mais vous ne pouvez hélas pas les remettre en ordre.

### 31 à 45 Points :

Vous parvenez à recréer des scènes entières de votre rêve, ce qui illumine le reste de votre journée.

### 46 à 60 Points :

Ah, quel rêve incroyable ! Que d'images précises et pleines de rebondissements ! Voilà le genre de rêve dont vous vous souviendrez pour toujours.

### 61 Points ou Plus :

WAOW ! C'est le rêve parfait : celui que tout le monde voudrait faire, qui transforme des destinées et qui a le pouvoir de changer le monde ! Vous devriez en être fiers !

## VARIANTES

Il existe deux variantes dans *Dream On!*, qui rendent le jeu plus facile ou plus difficile :

### « **Enfantalage** »

Tous les joueurs tentent de trouver les cartes ensemble. Ils mettent de côté la carte « +1 » et n'utilisent que les deux autres.

Chaque carte Rêve dont l'équipe se souvient vaut +2 points, et chaque carte oubliée vaut -2 points.

Les joueurs peuvent discuter librement mais doivent se mettre d'accord avant de révéler la carte, puisqu'ils n'ont toujours droit qu'à une seule proposition par carte Rêve !

### « **Canche-mar** »

Aucun joueur ne peut piocher de nouvelle carte tant qu'il n'a pas joué toutes les siennes ! Lorsque sa main est vide, le joueur pioche 3 nouvelles cartes et la partie continue. Bon courage pour alimenter le rêve !

## CRÉDITS

**Conception du Jeu :** Julien Prothière et Alexandre Droit

**Illustrations :** Valentina Moscon

**Conception Graphique :** Mathieu Harlaut, Louise Combal, et Marc Brouillon

**Rédaction des Règles :** Colin Young

**Production :** Thiago Aranha, Thiago Gonçalves, Guilherme Goulart, Isadora Leite, Sergio Roma et Renato Sasdelli

**Éditeur :** David Preti

### Version Française

**Traduction :** Elodie Nelow

**Relecture :** Pauline Marcel

**Responsable éditorial Edge :** Stéphane Bogard

### Remerciements des Auteurs

**Alexandre Droit :** Un grand merci à...Julien pour cette belle idée, la complicité et l'amitié, toute la team CMON, Valentina Moscon pour ses magnifiques illustrations, Fabienne Guillot pour tout ! Et tout ce beau monde pour plein de raisons : Thierry Gislette, Matthieu d'Epenoux, les CAListes, les boutiques et autres lieux « magiques » où l'on joue, tous ceux qui ont joué, jouent ou joueront à *Dream On!*, et « toi » que j'ai oublié !

**Julien Prothière :** Merci à Alex bien sûr pour son approche sensible, attentive et professionnelle. Merci à toute l'équipe de CMON d'avoir cru en notre jeu. Grand merci à tous les testeurs pour leurs retours positifs et enjoués. Et merci tout simplement aux copains pour leur soutien sans faille dans cette création.

## DÉROULEMENT DU JEU

### PHASE 1 : RÊVE

Le premier joueur pioche la première carte du paquet et la place face visible à portée de tous. Il utilise l'image de cette carte pour lancer le **Rêve**, puis il retourne le **Sablier**.

N'importe quel joueur peut ensuite jouer une **carte Rêve** de sa main et la poser face visible sur la pile de Rêve, poursuivant ainsi le récit du Rêve. Après avoir joué une carte, piochez-en une nouvelle et placez-la dans votre main.

(Vous devez toujours avoir 3 cartes en main !)

**IMPORTANT !** *Il n'y a pas d'ordre de jeu ! Une fois que le Rêve a commencé, n'importe quel joueur peut poser une carte sur la pile de Rêve. S'il le souhaite, un joueur peut même en utiliser plusieurs à la suite (en piochant une nouvelle carte dès qu'il en a posé une) !*

La Phase de Rêve s'achève immédiatement lorsque le Sablier est écoulé !

### PHASE 2 : SOUVENIR

Tous les joueurs défaussent les cartes qu'il leur reste en main. Placez les cartes Score au centre de la table.

Le dernier joueur à avoir ajouté une carte au Rêve ramasse la pile et la retourne face cachée. Il tente à présent de se rappeler la première carte posée pendant la Phase de Rêve, et il la révèle.

**Si le joueur actif se souvient de la carte Rêve**, placez-la face visible près de la carte Score Individuel. **L'équipe de Rêveurs reçoit 2 points !**

**Si un autre joueur se souvient de la carte Rêve**, placez-la face visible près de la carte Score Collectif. **L'équipe de Rêveurs reçoit 1 point !**

**Si personne ne se souvient de la carte Rêve** (que ce soit individuellement ou collectivement) ou que la réponse est fausse, placez-la face visible près de la carte Score Erroné. **L'équipe de Rêveurs reçoit -2 points !**

Dès qu'une carte est placée près de la carte Score appropriée, donnez la pile de Rêve au joueur sur votre gauche. Il doit tenter de se souvenir de la prochaine carte !

## CALCUL DU SCORE

### 15 POINTS OU MOINS :

Dès votre réveil, les images de votre rêve s'estompent rapidement. Au cœur d'un brouillard mental, vous passerez la journée à ruminer.

### 16 À 30 POINTS :

Quelques images saisissantes flottent dans votre esprit encore somnolent, mais vous ne pouvez hélas pas les remettre en ordre.

### 31 À 45 POINTS :

Vous parvenez à recréer des scènes entières de votre rêve, ce qui illumine le reste de votre journée.

### 46 À 60 POINTS :

Ah, quel rêve incroyable ! Que d'images précises et pleines de rebondissements ! Voilà le genre de rêve dont vous vous souviendrez pour toujours.

### 61 POINTS OU PLUS :

WAOW ! C'est le rêve parfait : celui que tout le monde voudrait faire, qui transforme des destinées et qui a le pouvoir de changer le monde ! Vous devriez en être fiers !