

When I Dream

La nuit est tombée et vous vous endormez paisiblement.

C'est l'occasion parfaite pour les esprits du rêve de vous rendre visite et d'influencer, en bien ou en mal, vos songes...

Écoutez la voix des Fées, méfiez-vous des Croque-Mitaines et des Marchands de Sable.

Lorsque le jour se lève, vous souviendrez-vous de votre rêve ?

Vue d'ensemble

Une partie de When I Dream se déroule en plusieurs manches successives correspondant au nombre de joueurs. Chaque manche se divise en 2 phases, la Nuit et le Jour. Durant chaque manche, un joueur devient le Réveur et doit identifier des cartes basées sur les mots que les autres joueurs (Fées, Croque-Mitaines et Marchands de Sable) vont lui donner.

But du jeu

Le joueur qui totalise le plus de points à la fin de la partie est désigné gagnant.

Contenu

- 11 cartes Rôle
- 5 Fées, 4 Croque-Mitaines et 2 Marchands de Sable
- 110 cartes Rêve illustrées au recto et au verso, chacune avec quatre mots
- 104 jetons Point
- 1 Lit
- 1 Tête de lit
- 1 plateau
- 1 masque
- 1 sablier (2 minutes)
- 1 livret de règles



Préparation

1. Placez le plateau au centre de la table.
2. Placez le Lit dans l'emplacement dédié du plateau.
3. Mélangez les cartes Rêve et placez-les dans le Lit.
Conseil: Lorsque vous mélangez les cartes Rêve, prenez soin de changer leur sens et leur face pour en assurer la variété.
4. Placez la Tête de lit pour masquer le mot non utilisé.
5. Placez le sablier et les jetons Point à la portée de tous les joueurs.
6. En fonction du nombre de joueurs, prenez les cartes Rôle correspondantes et replacez les autres dans la boîte (elles ne seront pas utilisées pendant la partie).

Nombre de joueurs	4	5	6	7	8	9	10
Fée	1	2	3	3	4	4	5
Croque-Mitaine	1	1	2	2	3	3	4
Marchand de sable	2	2	1	2	1	2	1

7. Le joueur le plus âgé devient le **Réveur** pour la première manche. Il prend le masque et le place devant lui.

Les rôles

- La **Fée** doit aider le Réveur à deviner le **plus de cartes Rêve possible**.
- Le **Croque-Mitaine** doit faire en sorte que le **Réveur se trompe**.
- Le **Marchand de Sable** aide tantôt les Fées, tantôt les Croque-Mitaines afin que le Réveur donne **autant de bonnes que de mauvaises réponses**.



Tour de jeu - La Nuit

1 - Distribution des rôles

Le Rêveur mélange les cartes Rôle et en distribue une à chaque **autre** joueur qui la regarde sans la révéler aux autres. La carte Rôle restante est placée sur la table, face cachée, et ne doit pas être consultée.

Le Rêveur se couvre les yeux avec le Masque. L'un des autres joueurs retire la première carte Rêve du Lit pour en révéler une nouvelle, inconnue du Rêveur.

Lorsque tout le monde est prêt, retournez le sablier.

2 - Le Rêve

En commençant par le joueur à la gauche du Rêveur puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur donne **un seul mot** indice en lien avec la carte Rêve que doit trouver le Rêveur. En fonction de votre rôle, vous tentez d'aider ou de tromper le Rêveur. Continuez le tour de table tant que le Rêveur ne donne pas de réponse. **Plusieurs tours de table sont possibles.**

Limitations : Vous ne pouvez pas prononcer des mots :

- **Appartenant à la même famille** que la carte Rêve.

Exemple : Vous ne pouvez pas dire Prince pour faire deviner Princesse.

- **Ressemblant phonétiquement** à la carte Rêve.

Exemple : Vous ne pouvez pas dire Sablier pour faire deviner Tablier.

- **Dans une langue étrangère** à la carte Rêve.

Exemple : Vous ne pouvez pas dire Bike pour faire deviner Vélo.

À tout moment, le Rêveur peut interrompre le tour de table pour donner une réponse ou passer à la carte Rêve suivante s'il n'a pas d'idée, en disant « Je passe » :

- Si la **réponse est correcte**, la carte Rêve est placée du **côté Jaune** du plateau.
- Si la **réponse est fausse**, la carte Rêve est placée du côté **Bleu**.
- Si le **Rêveur passe**, la carte Rêve est placée du côté **Bleu**.

Réponses fausses ou passées

Réponses correctes



Ensuite, le tour de table recommence et les joueurs continuent avec la nouvelle carte Rêve révélée.

Remarque : Le Rêveur ne doit jamais savoir si sa réponse est correcte ou fausse pendant le Rêve. Restez discrets !

Lorsque les 2 minutes du sablier sont écoulées, les autres joueurs n'ont plus le droit de parler. Le Rêveur peut, quant à lui, donner une réponse pour la dernière carte Rêve en jeu, sans recevoir d'indices supplémentaires, mais il n'y est pas obligé. S'il décide de ne pas le faire, la carte Rêve reste dans le Lit, sans effet.

Remarques :

- Si un joueur ne trouve pas de mot à proposer au Rêveur, il peut passer son tour en indiquant « Je passe ».
- Si un joueur prend plus de 5 secondes pour proposer un mot au Rêveur, son tour est automatiquement passé.
- Si un joueur prononce un mot qui ne respecte pas les limitations, celui-ci prend la carte Rêve en cours et la place devant lui comme pénalité. Elle réduira son score de 1 point à la fin de la partie. Continuez avec la nouvelle carte Rêve révélée, mais assurez-vous de prévenir le Rêveur que la carte Rêve a changé.
- Lorsque vous placez les cartes Rêve sur le plateau de jeu, veillez à ce que le mot utilisé de chaque carte soit toujours visible.



Coquelicot ?



Tour de jeu - Le Jour

1 - Narration

Avant d'enlever le Masque, le Réveur tente de mentionner toutes les cartes Rêve qu'il pense avoir devinées pendant la Nuit en racontant son rêve. N'hésitez pas à romancer votre rêve. Inspirez-vous de vos réponses pour créer une histoire onirique, amusante, décalée...

Exemple : « Dans mon rêve, j'ai vu un COQ qui se battait contre un VAMPIRE pour un HAMBURGER alors qu'un CHIEN jouait du TAMBOUR. »

Lorsque le Réveur a terminé de raconter son rêve, il retire le Masque.

Au fur et à mesure que le Réveur raconte son rêve, un autre joueur incline légèrement les cartes Rêve mentionnées pour faciliter le calcul des points.

Remarque : Lors de cette phase, le réveur ne sait pas encore quelles sont les bonnes ou les mauvaises réponses parmi celles prononcées. Il est donc important, pour le Réveur, d'essayer de se souvenir de toutes les réponses données pour maximiser ses chances d'obtenir des points bonus.

2 - Calcul des points

Les joueurs révèlent leur carte Rôle et marquent des points de la manière suivante :



Chaque Fée marque **1 point** pour chaque carte Rêve du côté **Jaune** du plateau (réponses correctes).



Chaque Croque-Mitaine marque **1 point** pour chaque carte Rêve du côté **Bleu** du plateau (réponses erronées et/ou passées).



Le Réveur marque **1 point** pour chaque carte Rêve du côté **Jaune** du plateau (réponses correctes). Il gagne également un **bonus de 2 points** si, lors de l'étape de Narration, il s'est souvenir de **toutes** les cartes Rêve placées sur le côté **Jaune** du plateau.

Chaque Marchand de Sable compte et compare le nombre de cartes Rêve de chaque côté du plateau :



S'il y a **autant de cartes Rêve** du côté **Jaune** que du côté **Bleu** du plateau, ils marquent **1 point** pour chaque carte du côté **Jaune** et un **bonus de 2 points**.

Exemple : Il y a 3 cartes Rêve du côté Jaune et 3 cartes Rêve du côté Bleu. Les Marchands de Sable marquent donc 3 points et 2 points bonus pour un total de 5 points.



S'il y a **1 carte Rêve de différence** entre le côté **Jaune** et le côté **Bleu** du plateau, ils marquent **1 point** pour chaque carte du côté où il y en a le **plus**.

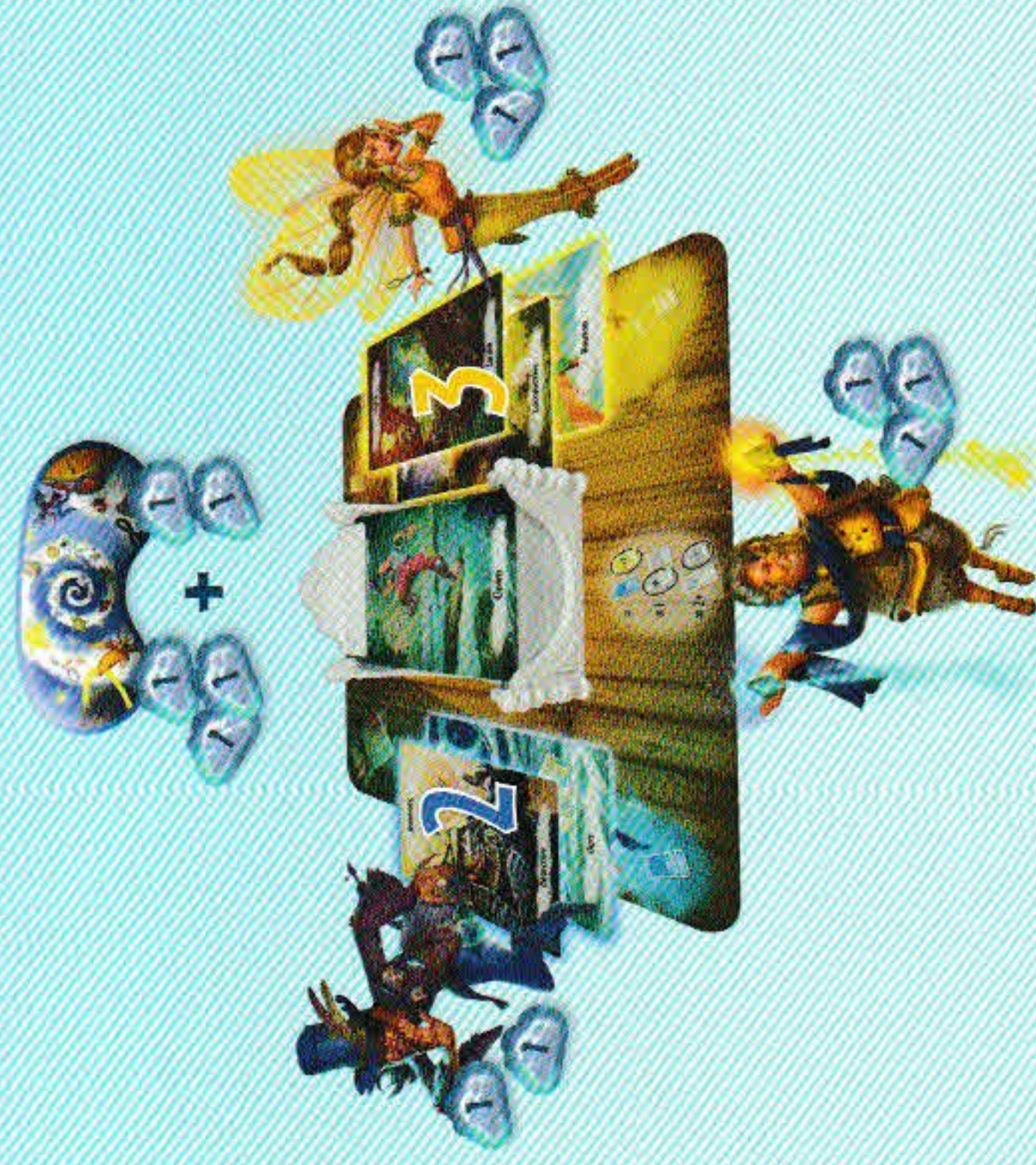
Exemple : Il y a 2 cartes Rêve du côté Jaune et 3 cartes Rêve du côté Bleu. Les Marchands de Sable marquent donc un total de 3 points.



S'il y a **2 cartes Rêve de différence ou plus** entre le côté **Jaune** et le côté **Bleu** du plateau, ils marquent **1 point** pour chaque carte du côté où il y en a le **moins**.

Exemple : Il y a 4 cartes du côté Jaune et 2 cartes du côté Bleu. Les Marchands de Sable marquent donc un total de 2 points.

Exemple d'un score de manche : Les Fées marquent 3 points. Le Réveur marque 3 points et 2 points supplémentaires car il s'est souvenir de toutes les cartes Rêve correctes. Les Croque-Mitaines marquent 2 points chacun et les Marchands de Sable marquent 3 points.



Prenez les jetons Point correspondants à votre score en fin de manche et placez-les devant vous.

3 - Fin d'une manche

Enlevez toutes les cartes Rêve du plateau et remplacez-les sous la pioche du Lit, en prenant soin de changer leur sens et leur face.

Le joueur assis à la gauche du Réveur devient le Réveur de la prochaine manche. Il reçoit le Masque et toutes les cartes Rôle, y compris celle écartée au début de la manche.

Une nouvelle manche peut maintenant commencer.

Fin de la partie

La partie prend fin lorsque chaque joueur a été le Réveur une fois.

Pour chaque carte Rêve de pénalité qui se trouvent devant vous, retirez-vous 1 point. Ensuite, comptez tous vos jetons Point restants pour obtenir votre score final.

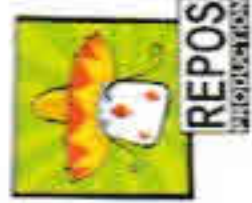
Le joueur avec le score total le plus élevé remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur avec le moins de carte Rêve de pénalité devant lui est déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

Crédits

Les « Belges à Sombreros » tiennent à remercier Tanguy Greban et Anouk Mertens de Case Départ, les comitards du Centre Scolaire Saint-Barthélemy, la Provoost Family, Hervé Marly, Bart Van Haver, Floriane Schroeder, Auguste Flores et Timothée Lambry. Une pensée à André et Jean-Marie, le rêve continue... L'auteur tient à remercier sa famille d'inspirer ses rêves. Il remercie également le groupe « To Keli » et John Vidalis pour leurs nombreuses parties de tests. Thomas dédie ce jeu à Christophe Dieu (1974-2016).

Un jeu REPOS PRODUCTION édité par SOMBREROS PRODUCTION © SOMBREROS PRODUCTION (2017) • All rights reserved.
SOMBREROS PRODUCTION - Rue des comédiens, 22 - 1000 Bruxelles - Belgique • 32 471 95 41 52 • www.rprod.com
Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement strictement personnel et privé.



Auteur : **Chris Darsaklis**

Développement : « Les Belges à Sombreros » aka Cédric Caumont & Thomas Provoost

Direction artistique : **Alexis Vanmeerbeeck** • Graphisme : **Éric Azagury & Cédric Chevalier**

Assistant éditorial : **Théo Rivière** • Responsable de production : **Guillaume Pilon**



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