



# WHEN I DREAM

## BUT DU JEU

## (REPOS PROD.)

VOUS INCARNEZ UN RÊVEUR À LA RECHERCHE DE PLUSIEURS MOTS. VOUS ÊTES INFLUENCÉ PAR DES PERSONNAGES LIÉS AU MONDE DU RÊVE, INCARNÉS PAR LES AUTRES JOUEURS. VOUS FEREZ VOUS INFLUENCER PAR LE CROQUE-MITAINÉ TOUJOURS PROMPT À MENTIR, PAR LA FÉE, HONNÊTE DANS CES INDICES OU LE MARCHAND DE SABLE, PRÊT À TOUT POUR ÉQUILIBRER VOS MAUVAISES ET BONNES RÉPONSES ?



## 1 / MISE EN PLACE



- Placez le **lit** au centre du plateau.
- Mélangez les **cartes** (recto-verso, haut-bas) et placez-les dans le lit.
- Positionnez la **tête de lit** pour masquer le mot de la partie supérieure de la carte.
- Mettez de côté le **sablier** et les **marqueurs points**.
- Distribuez les **cartes rôle** selon le nombre de joueurs :

Nombre de joueurs	4	5	6	7	8	9	10
<b>Fée</b>	1	2	3	3	4	4	5
<b>Croque Mitainé</b>	1	1	2	2	3	3	4
<b>Marchand de sable</b>	2	2	1	2	1	2	1

## 2 / TOUR DE JEU

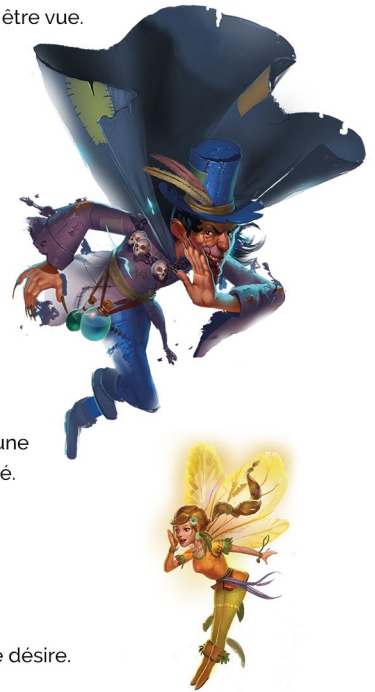


### DISTRIBUTION DES RÔLES :

- Le rêveur distribue à chaque joueur une carte *rôle* secrète. La dernière carte restante est défaussée sans être vue.
- Chaque joueur découvre son rôle :
  - **Fée** : aide le rêveur à deviner le plus de mot possible.
  - **Croque-mitainé** : induit en erreur le rêveur pour qu'il se trompe.
  - **Le marchand de sable** : aide aussi bien la fée que le croque-mitainé afin qu'il y ait autant de bonnes que de mauvaises réponses.
- Le rêveur recouvre ses yeux avec le bandeau.
- Retirez la 1ere carte du paquet et retournez le sablier pour débiter le rêve.

### LE RÊVE :

- A tour de rôle, en commençant par le joueur à gauche du rêveur, les joueurs proposent un mot en lien ou non, avec le mot à faire deviner sur la carte. Ils ont 5 secondes pour le faire, sinon ils doivent passer.
- Le rêveur va tenter de deviner le plus de mots possible en un temps imparti (sablier), en tentant de distinguer le vrai du faux dans les indices donnés par les autres joueurs.
- Tant que le rêveur n'a pas donné de réponse, on continue le tour de table.
- Interdit pour les joueurs de proposer un mot de la même famille / ressemblant phonétiquement / dans une langue étrangère. Si un joueur ne respecte pas ces limitations, il prend la carte devant lui comme pénalité.
- Le rêveur peut passer et tenter sa chance sur le mot de la carte suivante.
- Quand le rêveur propose un mot :
  - si la réponse est correcte : la carte est posée sur le côté jaune du plateau.
  - si la réponse est fausse ou si le rêveur passe : la carte est posée sur le côté bleu du plateau.
- Le rêveur ne doit pas savoir si sa réponse est correcte ou non.
- Le tour du rêveur s'arrête à la fin du sablier. Il peut encore faire une proposition pour le mot en cours s'il le désire.



### LA NARRATION :

- Avant d'enlever son masque le rêveur doit raconter son rêve en intégrant les différents mots précédemment devinés.
- les joueurs inclinent les cartes jaunes quand elles sont mentionnées dans la narration du rêveur.

### CALCUL DES POINTS :

- **Le rêveur** : il marque 1 point pour chaque mot deviné. Il obtient un bonus de 2 points s'il mentionne dans son rêve, la totalité des mots côté jaune.
- **Les fées** : elles marquent 1 point pour chaque carte posée côté jaune ce tour-ci.
- **Les croque-mitainés** : ils gagnent 1 point pour chaque carte posée côtés bleu ce tour-ci.
- **Les marchands de sable** :
  - S'il y a autant de cartes côté jaune que coté bleu : ils marquent 1 point par carte jaune + 2 points de bonus.
  - S'il y a une différence d'une carte entre le côté bleu et le jaune : 1 point par carte du paquet le plus important.
  - S'il y a plus d'une carte de différence entre le côté bleu et le jaune : 1 point par carte du paquet le moins important.



## 3 / FIN DE PARTIE



- La partie prend fin quand tous les joueurs ont été *Rêveur*.
- Retirez 1 point pour chaque carte de pénalité devant vous.
- Le joueur avec le plus de points gagne la partie.
- En cas d'égalité, le joueur avec le moins de cartes de pénalité l'emporte.