

Suite Dreams

Règles du jeu



 20 min

 + 10 ans

 2 à 4 Joueurs





LE MAÎTRE DES CAUCHEMARS A MÉLANGÉ TOUS LES RÊVES, VOUS DEVREZ, EN ÉQUIPE, LES REMETTRE EN ORDRE AVANT QUE LE RÉVEIL NE SONNE SINON LE MONDE DES RÊVES S'EFFONDRE...

CONTENU:

4 cartes «Mouton»



3 jetons «Sable Magique»



1 Horloge à monter

6 jetons «Lapin»



2 jetons «Mouton»



6 Rêves de 11 cartes numérotées de 1 à 11

Vue d'ensemble

Suite Dreams est un jeu collaboratif dans lequel il faudra faire des suites en remettant les cartes numérotées dans l'ordre croissant sans faire de bruit pour ne pas réveiller le Rêveur.

A tour de rôle, chaque joueur regardera, en secret, une carte et la placera là où il pense qu'elle devrait se situer pour respecter la suite. Tout cela, avant que l'heure du réveil ne sonne...

LES ÉPREUVES

INITIATION

La première expérience !

Afin de vous familiariser avec la tâche qui vous attend, nous vous invitons à débiter avec 1 rêve (soit 11 cartes), essayez, en suivant le nombre de coups autorisés (cf : tableau), de remettre le rêve à l'endroit. Commencez avec 3/5/7 cartes.

Chaque rêve est représenté par un symbole



ENTRAINEMENT

Les choses sérieuses commencent...

Le nombre de « rêves » est égal au nombre de joueurs.

Exemple : Lorsque vous êtes 3 joueurs, vous allez choisir 3 rêves, donc vous aurez 33 cartes au total.

Voici le tableau qui vous indique le nombre de coups par joueurs (en vert) dont vous disposez en fonction du nombre de joueurs et du nombre de cartes choisies :

Nombre de joueurs			
Nombre de cartes	2	3	4
3 cartes	2	---	---
5 cartes	3	2	---
7 cartes	4	3	3
9 cartes	5	4	4
11 cartes	6	5	5
Nombre de coups par joueur			

COMBAT CONTRE LE MAÎTRE DES CAUCHEMARS

Prenez la totalité des rêves, donc les 66 cartes. Prenez l'horloge et placez l'aiguille sur le 12.

Il est Minuit, tous les rêveurs sont endormis, le Maître des Cauchemars a trouvé une nouvelle façon de perturber leur sommeil. Il a décidé de mélanger tous les rêves !

Le Marchand de Sable veille mais il n'a pas le temps de gérer ce genre de problème, il va falloir que vous preniez les choses en main. Il ne vous laissera pas tomber ! Il vous donne 3 sacs de Sable magique qui permet de reculer le réveil d'une heure. Vous aurez donc 3 possibilités de vous tromper. Attention, si vous venez à faire une erreur, vous devrez remettre les cartes de cette manche sous les autres dans le paquet, rendre le jeton « Sable Magique » et remonter l'horloge d'une heure.

Vous devrez, au début de la partie, décider ensemble du niveau que vous allez jouer en vous référant au tableau ci-dessous. Vous ne pourrez plus le changer. En fonction du niveau de difficulté choisi, référez-vous à l'heure du réveil pour connaître le nombres de parties autorisées pour « vider » le paquet et remettre les rêves à l'endroit :

Niveaux	Heure du réveil
Facile	11h00
Moyen	10h00
Difficile	9h00
Expert	8h00
Grand Maître	7h00



A chaque début de tour, le joueur s'étant levé le plus tard ce matin, avance le réveil d'une heure. Une fois un rêve rangé, mettez les cartes de côté. Si à la fin de la nuit il reste un nombre pair de cartes, prenez en compte le chiffre supérieur. Exemple, il reste 6 cartes, vous aurez 4 coups pour 2 joueurs. Si vous avez réussi à remettre tous les rêves en ordre avant l'heure du réveil, bravo ! Vous êtes venus à bout du Maître des Cauchemars... pour cette nuit !

VARIANTE DU MOUTON NOIR (4 JOUEURS)



Vous pensiez que le Maître des Cauchemars allait s'avouer vaincu aussi facilement ? C'est mal le connaître...

Dans cette variante, un Mouton Noir, complice du Maître des Cauchemars, va venir troubler votre mission. Le jeu se déroule de la même façon que lors d'un combat avec quelques petits changements.

Avant de débiter, il faudra choisir parmi vous un capitaine, un joueur qui aura une voix qui compte double lors de la « dénonciation ». Prenez ensuite les 4 cartes « Mouton », mélangez-les et choisissez chacun une carte. Celui qui a le mouton Noir, devient le complice. Il devra saboter les suites sans se faire découvrir par les autres joueurs. Son objectif est de faire échouer la mission.

La partie débute comme dans un combat classique, vous choisissez le niveau, mettez en place les sacs de « Sable Magique » et l'horloge. Une différence cependant, le joueur qui débute la manche a un coup en plus et devient donc celui qui finit (il faut changer à chaque manche). C'est parti.

Toutes les 3 manches, vous aurez une occasion de dénoncer le Mouton Noir. En votant à la majorité, vous comptez jusqu'à 3 et vous pointez du doigt le joueur que vous pensez être le traître. Si c'est le Mouton Noir, il est éliminé et vous récupérez la totalité des sacs de « Sable Magique » perdus, si ce n'est pas le Mouton Noir, la partie continue. En cas d'égalité, la voix du capitaine compte double.

Vous pourrez retenter une dénonciation toutes les 3 manches mais la possibilité de récupérer des sacs de « Sable Magique » n'est valable que lors de la première dénonciation.

Fin de Partie : Si quand le réveil sonne il reste des rêves mélangés, le Mouton Noir sort vainqueur ! Si tous les rêves sont en ordre, le Maître des Cauchemars et son acolyte seront battus.

Mise en place

1. Prenez les jetons « Mouton », le petit représente le plus petit chiffre, placez le à gauche. Le grand représente le plus grand chiffre, placez le à droite. Placez les cartes « Rêve » entre ces jetons. (CF: Tableau des épreuves)



2. Prenez les 6 jetons « Lapin » et placez les sur le côté. Ces jetons serviront à compter les tours de jeu. A chaque tour de jeu, le joueur qui débute défausse 1 jeton « Lapin » dans la boîte.

3. La pile de cartes mélangées est posée sur le côté.

4. Après chaque suite réussie, les cartes utilisées sont défaussées dans la boîte.

En fonction de l'épreuve choisie, les autres éléments du jeu devront être placés à proximité.

Tour de jeu

Après avoir décidé du nombre de cartes mises en jeu, mélangez les rêves et disposez les cartes face cachée sur la table. Le premier joueur prend une carte, la regarde discrètement et la replace parmi les cartes posées sur la table là où il pense qu'elle devrait se situer pour réussir la suite (le plus petit nombre vers le petit mouton et le plus grand vers le grand mouton). Il défusse ensuite un jeton « Lapin » (seul le premier joueur effectue cette action à chaque tour). C'est au joueur suivant de choisir une carte et de la replacer à l'endroit qu'il pense juste et les tours se poursuivent de la même manière jusqu'à la vérification.

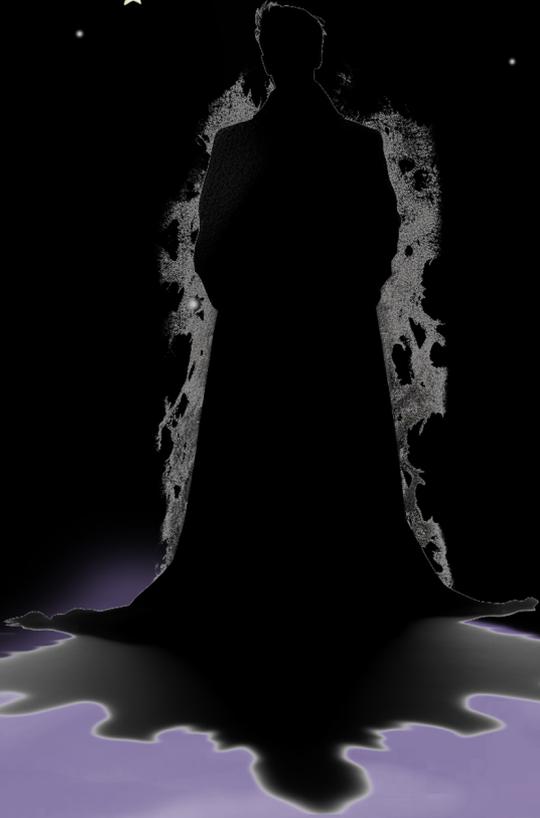
Une fois la nuit terminée, le premier joueur retourne les cartes et vérifie que la suite est juste. Si les chiffres sont dans l'ordre croissant c'est gagné. Si une erreur est commise, on remet les cartes sous le paquet et on recommence. Il peut y avoir plusieurs fois le même chiffre dans une suite, la règle de l'ordre croissant doit toujours être respectée.

Attention, des variantes existent en fonction de l'épreuve choisie.

Exemple de suite réussie avec 2 rêves et 2 mêmes chiffres:



The End...



 Emmanuel Thiault & Giny Masson

 Giny - Images générées par 

