

DREAMS

Règles du jeu



Alors que les dieux étaient réunis dans les grandes salles du temple baignées de lumière pour contempler l'obscurité du ciel, il leur vint une idée divine: « NE SERAIT-IL PAS FANTASTIQUE D'OFFRIR AUX HOMMES DES IMAGES, DES VISIONS ET DES RÊVES ? » Les dieux commencèrent alors à illuminer le ciel de constellations. Soudain, ils remarquèrent que les portes du temple étaient restées grandes ouvertes. Se pouvait-il qu'un simple mortel se soit glissé à l'intérieur ? Avait-il l'intention de découvrir l'œuvre des dieux, voire d'en tirer profit personnellement ?

Les dieux décidèrent de découvrir QUI s'était caché parmi eux. Ils choisirent donc une vraie vision et trois mirages. Ensemble, toutes les « personnes » présentes durent placer les étoiles dans le ciel, de manière à ce que tous les dieux puissent y reconnaître la vraie vision. Seul le mortel devrait répartir ses étoiles dans le firmament, au hasard et sans inspiration divine.

« LA VRAIE VISION RESTERA UN MYSTÈRE POUR LUI, CE QUI LE TRAHIRA. »

Et c'est ainsi que les dieux entamèrent le jeu ...

Le jeu

NOUS SOMMES DES DIEUX.
PARMI NOUS S'EST GLISSÉ UN SIMPLE MORTEL.
MAIS LUI SEUL SAIT QU'IL N'EST PAS UN DIEU.

**4 images sont retournées.
3 d'entre elles sont des
mirages.
Seuls les dieux savent quel
rêve est la vraie vision.**



Le mortel essaye de reconnaître la vraie vision parmi nos étoiles divines, pour faire semblant de participer à notre constellation de manière convaincante. Il n'est ainsi pas démasqué et le soupçon retombe sur les dieux.

Nous plaçons des étoiles dans le ciel.

Nous autres, dieux, nous plaçons les étoiles de manière à pouvoir reconnaître la vraie vision dans cette constellation. Mais nous ne le faisons pas trop ouvertement : cette vraie vision doit rester cachée aux yeux du mortel.



**Pour marquer des points sur la voie des dieux, ...
... le mortel ne doit pas être démasqué ;
... le mortel doit découvrir la vraie vision ;
... le dieu doit trouver qui est le mortel ;
... le dieu ne doit pas être soupçonné d'être un mortel.**

Le joueur qui aura le plus progressé sur la voie des dieux à la fin de la partie l'emportera.

Contenu & Mise en place du jeu

1 Installer le **FIRMAMENT** au milieu de la table, à portée de main de tous.

2 Placer à côté les deux parties de la **VOIE DES DIEUX**.

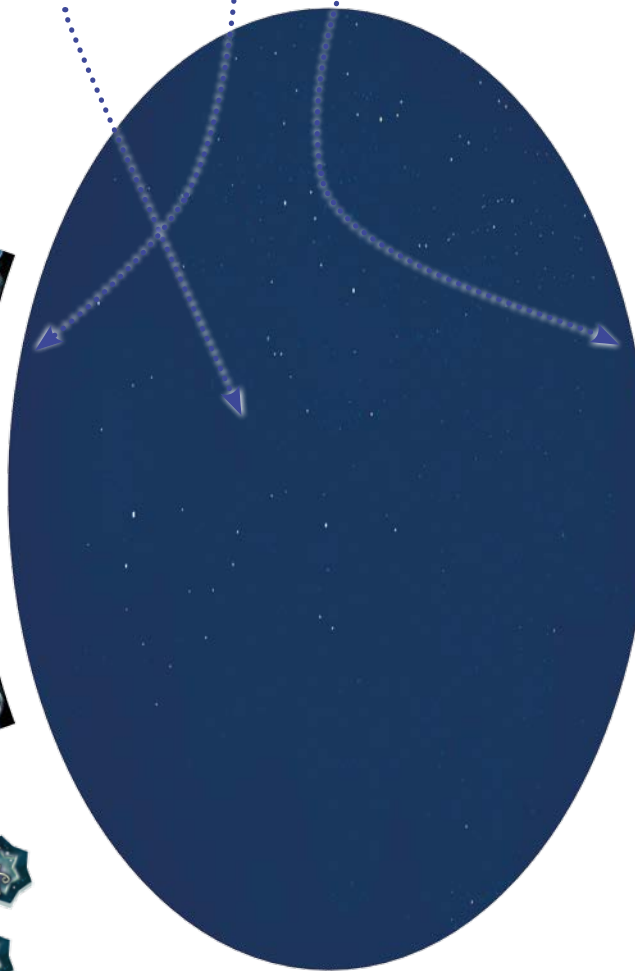
3 Chaque joueur reçoit 1 des 6 **CROISSANTS DE LUNE** de la couleur choisie, qu'il place sur la case 0 de la voie des dieux.

4 Il y a 18 **ÉTOILES**. Chaque joueur en reçoit une de chaque sorte (claire, grise et noire).

5 Chaque joueur prend le **DISQUE DE VOTE** de sa couleur, en forme d'étoile, parmi les 6.

8 Bien mélanger les 72 **CARTES RÊVE** et placer cette pile, face cachée, près du firmament.

7 Garder les 4 **MARQUEURS** à portée de main.



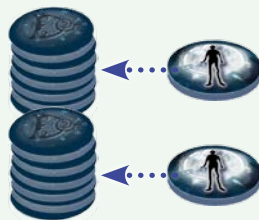
6 Former 4 piles cachées avec les 20 **JETONS DIEU**.



Une pile doit toujours contenir des jetons portant le **MÊME NOMBRE** (un jeton de **MOINS** que le nombre de joueurs).



Glisser ensuite 1 **JETON MORTEL** dans chacune de ces piles.



Les jetons Dieu et les disques de vote non utilisés sont laissés de côté ; ils ne serviront pas pour cette partie.

Avant la première partie, assembler les disques de vote comme indiqué :

étoile supérieure

pastilles autocollantes

axe

pastilles autocollantes

étoile inférieure

rondelle inférieure



Déroulement de la partie

La partie se déroule en plusieurs manches.
Chacune se décompose en 5 phases :

1 Retournement
des rêves

2 Attribution des rôles

3 Placement des étoiles

4 Vote et révélation

5 Marquage des points
sur la voie des dieux.



1 Retournement des rêves

Retourner 4 cartes
Rêve de la pioche et
former un carré.
Veiller à ce que
l'orientation des 4
cartes coïncide
avec celle du tapis
de jeu.



Attribuer un marqueur
à chaque carte.



À chaque carte Rêve correspond
désormais un numéro.

2 Attribution des rôles

PERMUTATION DES JETONS DIEU

1 Les joueurs ferment les yeux, sauf un, désigné au préalable, qui les garde ouverts. Celui-ci PERMUTE (= mélange) LA POSITION des 4 piles de jetons Dieu.

2 Il ferme ensuite les yeux à son tour, tandis que les autres joueurs rouvrent les yeux et modifient eux aussi, comme ils veulent, la position des 4 piles de jetons cachées.



Veiller à NE PAS
modifier le
contenu de
chaque pile !



Plus aucun joueur ne sait désormais quel
nombre se cache dans chacune des piles.

DISTRIBUTION DES JETONS DIEU

Le dernier joueur à avoir fermé les yeux, choisit UNE PILE, la mélange et distribue secrètement à CHAQUE JOUEUR (lui y compris) un jeton de cette pile.



Tous les DIEUX voient un
NOMBRE sur leur jeton.
Celui-ci correspond au
NUMÉRO de la VRAIE VISION.



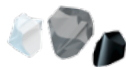
Qui est un DIEU ? Qui est le MORTEL ? Aucun joueur
ne sait quel jeton ont reçu les autres.



Le MORTEL, lui, voit le
SYMBOLE DU MORTEL sur
son jeton. Il ne connaît
donc pas la VRAIE VISION.

Chaque joueur peut maintenant prendre connaissance de son
jeton. AUCUN adversaire ne doit SAVOIR ce qu'il représente.

3 Pose des étoiles



Le joueur qui a distribué les jetons Dieu commence.

Il pose une étoile sur le tapis. Puis c'est au tour de son voisin de gauche, et ainsi de suite, à tour de rôle.

Le joueur qui pose une étoile peut choisir librement ...

... laquelle de ses 3 étoiles il utilise ;

... à quel endroit du firmament il la place.

TOUT PLACEMENT EST DÉFINITIF !

Un joueur n'a pas le droit de déplacer ou de retirer une étoile déjà dans le firmament.

Pour son deuxième coup, il ne disposera donc plus que de ses deux autres étoiles. Pour son troisième coup, il posera sa dernière étoile.



MARQUER LES DÉTAILS LES PLUS REMARQUABLES !

Il s'agit de placer ses pierres dans le firmament pour représenter certains points de la vraie vision.

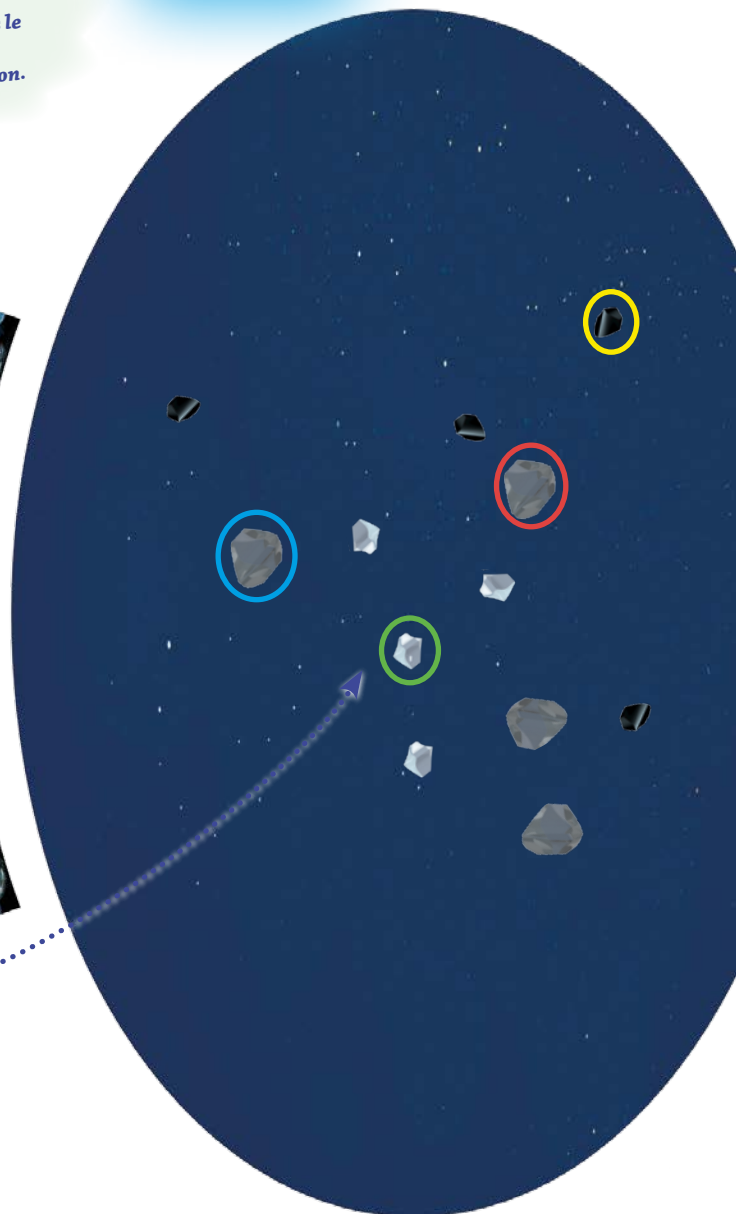


Chacun a maintenant posé SES 3 ÉTOILES.

Exemple :
Valentine commence par poser son étoile claire.
Jules choisit son étoile noire.
Bruno et Ruth se décident tous les deux pour leur étoile grise.

DIEUX, ATTENTION AUX REGARDS !

Le mortel n'arrivera pas à lire dans vos yeux si vous regardez une image avec plus d'intérêt qu'une autre.



DISCUTEZ ET BLIFFEZ
TRANQUILLEMENT... DE
TOUTE FAÇON, PERSONNE
NE VOUS CROIRA !
Il n'est pas nécessaire de commenter
ses choix, mais ça n'est pas interdit !
Toute affirmation peut être vraie ou
fausse...

4 Vote et révélation

Tous les joueurs votent **SECRETÈMENT** en tournant leur disque jusqu'à ce que leur choix apparaisse à la place de LA BRANCHE MANQUANTE de l'étoile supérieure :

Chaque **DIEU** parie sur la **COULEUR** du **JOUEUR MORTEL** ;

Le **MORTEL** parie sur le **NUMÉRO** DE LA **VRAIE VISION**.

Une fois que tous les joueurs ont voté,
... ils dévoilent leur disque en même temps.
... ils retournent leur jeton Dieu.

Exemple :

Le mortel (**Bruno / joueur bleu**) a parié sur l'image 2. Faux ! La vraie vision était la 3. Mais les dieux aussi se sont trompés : personne n'a parié sur **BLEU (Bruno)**. Seuls **JAUNE (Jules)** et **VERT (Valentine)** ont été soupçonnés d'être le mortel.



Chacun découvre alors ...
... quelle image est la vraie vision ;
... qui est le joueur mortel.

5 Marquage des points sur la voie des dieux

Les points récompensent les joueurs qui ont bien parié et placé astucieusement leurs étoiles.
Chacun marque ses points en déplaçant son croissant de lune sur la voie des dieux.

Dans l'exemple en haut, **Bruno** marque 3 points.

Bruno ne marque aucun point. Il a parié sur le mauvais numéro.

Dans l'exemple, personne ne marque de points car personne n'a démasqué le mortel (**Bruno**).

Ruth marque 1 point. Personne ne l'a soupçonnée.

Le **MORTEL** marque :

3 3 points si personne n'a parié sur sa couleur (Il n'a pas été démasqué en tant que mortel !)

2 2 points s'il a parié sur le numéro de la vraie vision (Il a déchiffré la vision des dieux !)

Chaque **DIEU** marque :

2 2 points s'il a parié sur la **COULEUR** DU **MORTEL** (Il a démasqué le mortel !)

1 1 point si personne n'a parié sur sa couleur (Il a su détourner les soupçons d'être un simple mortel, de manière divine.)



Pour éviter toute confusion, il est recommandé d'attribuer les points à chaque joueur à tour de rôle en commençant de préférence par le mortel.

Manche suivante

Si aucun joueur n'a encore atteint 16 points, la partie continue.

- ... Chacun reprend ses étoiles.
- ... Les 4 cartes Rêve utilisées sont mises de côté.
- ... Tous les jetons utilisés (numérotés + celui du mortel) sont réempilés, face cachée, et remélangés.
- ... Le joueur assis à gauche de celui qui l'avait fait précédemment est chargé de mélanger les piles de jetons et de distribuer les rôles.



Fin de la partie et vainqueur

La partie prend fin à l'issue de la manche où (au moins) l'un des joueurs atteint ou DÉPASSE 16 points. Le joueur qui a LE PLUS PROGRESSÉ SUR LA VOIE DES DIEUX est le vainqueur, presque immortel.

IL PEUT Y AVOIR PLUSIEURS DI... EUH...
VAINQUEURS.



Exemple :

Jules, le mortel, a déchiffré la vraie vision. Il marque donc 2 points et atteint la case 16 de la voie des dieux.

Ruth a démasqué Jules comme étant le mortel. Elle marque donc 2 points. **Ruth** atteint ainsi 17 points et remporte la partie.



Auteur: Olivier Grégoire
Illustration & Layout:
Michael Coimbra, Tina Kothe
Traduction: Eric Bouret

©2016
Zoch Verlag
Werkstraße 1
90765 Fürth
D - Allemagne
www.zoch-verlag.com



Épilogue

La légende raconte que le mortel fut bien plus visionnaire et sage que certains dieux dans son placement des étoiles. Qu'en vérité, ce serait un homme mortel qui aurait inventé les rêves en maîtrisant les étoiles reste, encore aujourd'hui, un secret bien gardé des dieux.

