

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

  
**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**





*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 joue en une série de manches égales au nombre de joueurs. Chaque manche se divise en 2 phases, le Jour et la Nuit. Durant chaque manche, un joueur est le Rêveur et doit identifier des Propositions basées sur les indices que les autres joueurs vont lui donner.

Les Fées et le Rêveur marquent des points lorsque le Rêveur devine correctement les Propositions.

Les Croque-Mitaines marquent des points lorsque le Rêveur se trompe.

Les Marchands de Sable marquent plus de points lorsque les Fées et les Croque-Mitaines marquent un nombre de points similaire.

## Contenu

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

## But du jeu

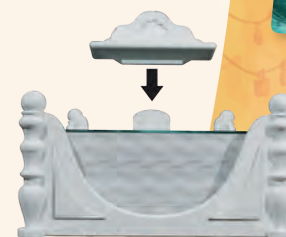
Le joueur qui totalise le plus de points à la fin de la partie est désigné gagnant.

## Préparation

- 1 Placez le plateau au centre de la table.
- 2 Placez le Lit dans l'emplacement dédié du plateau.
- 3 Comme les Cartes Rêve sont recto-verso, mélangez-les en prenant soin de changer leur sens et leur face puis placez-les dans le Lit. Placez la Tête de lit pour masquer les propositions non utilisées.
- 4 Placez le sablier et les jetons Point à la portée de tous les joueurs.
- 5 En fonction du nombre de joueurs, prenez les cartes Esprit du Rêve correspondantes et laissez 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  |

- 6 Le joueur le plus âgé devient le Rêveur pour la première manche. Il prend le masque et le place devant lui.





# Tour de jeu

## La Nuit

### 1 - Distribution des rôles

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

Le Rêveur couvre ses yeux avec le Masque. Remplacez la **carte Rêve visible sous la pioche** (en prenant soin de changer son sens et sa face) pour révéler une Proposition inconnue du rêveur. Retournez le Sablier.

### 2 - Le Rêve

En commençant par le joueur à la **gauche** du Rêveur et ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur dit **un seul mot** pour décrire la Proposition. Continuez ainsi jusqu'à ce que le Rêveur interrompe le tour de Table et donne une réponse. **Plusieurs tours de table sont possibles**. Les joueurs ne peuvent pas prononcer de mot de la même famille que la Proposition, ni des mots qui « sonnent pareil », ni traduire la Proposition dans une autre langue.

À tout moment, le Rêveur peut intervenir et donner **une, et une seule**, réponse :

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

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

**Important :** le Rêveur ne doit jamais savoir si sa réponse était correcte ou fausse. Restez discrets.

Lorsque les 2 minutes sont écoulées, le Rêveur a le droit de donner une réponse mais il n'est pas obligé. S'il décide de ne pas le faire, la carte reste sur le paquet, sans effet.

#### Précisions :

- Si le Rêveur est perdu et n'a pas d'idées, il peut passer la carte en cours en indiquant : « je passe ». La carte est alors placée du côté **Bleu** du plateau.
- Si un joueur ne trouve pas de mot à proposer, il peut passer son tour en indiquant : « je passe ».
- Si un joueur met plus de 5 secondes pour proposer un mot, son tour est automatiquement passé.
- Si un joueur dit quelque chose d'interdit, la carte Rêve en cours est placée en face de ce joueur comme pénalité. Elle réduira son score d'un point à la fin de la partie. Continuez avec la nouvelle carte révélée mais **assurez-vous que le Rêveur sache que la carte Rêve a changé**.
- Veillez à étaler les cartes en laissant les Propositions jouées visibles.

Réponses fausses ou passées

Réponses correctes





# Le Jour

## 1 - Narration

Avant d'enlever le Masque, le Rêveur raconte son rêve et tente de mentionner toutes les Propositions qu'il a devinées pendant la Nuit.

N'hésitez pas à romancer votre rêve. Inspirez-vous de vos réponses pour créer une histoire onirique, amusante, décalée...

*Par 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 Rêveur a terminé de raconter son rêve, il retire le Masque.

Précision: Au fur et à mesure que le Rêveur mentionne les cartes de son rêve, les autres joueurs peuvent légèrement incliner les cartes Rêve pour faciliter la phase de calcul des points.

## 2 - Calcul des points

Les joueurs révèlent leur carte Esprit du Rêve et marquent des points de la manière suivante :

- Les **Fées** marquent 1 point pour chaque carte Rêve du côté **Jaune** du plateau (réponses correctes).
- Les **Croque-Mitaines** marquent 1 point pour chaque carte Rêve du côté **Bleu** du plateau (réponses erronées et/ou passées).
- Le **Rêveur** marque 1 point pour chaque carte Rêve du côté **Jaune** du plateau. Il gagne également un bonus de 2 points s'il s'est souvenu de **toutes** les Propositions placées sur le côté **Jaune** du plateau.
- Les **Marchands de Sable** comptent et comparent le nombre de Carte Rêve de **chaque** côté du plateau :
  - =** Si les nombres sont **identiques**, ils marquent 1 point pour chaque carte du côté **Jaune** plus un bonus de 2 points.
  - ≠ 1** S'il y a une **différence d'une carte**, ils marquent autant de points que le **plus grand** de ces nombres.
  - ≠ 2+** S'il y a une **différence de 2 cartes ou plus**, ils marquent autant de points que le **plus petit** de ces nombres.

*Exemple : Lisa et Élodie sont des Fées, elles marquent 3 points. Tom est le Rêveur, il marque 5 points car il s'est souvenu de toutes les Propositions (3 + 2). Aurélie et Caroline sont des Croque-Mitaines, elles marquent 2 points chacune. Jacques est un Marchand de Sable, il marque 3 points.*

## 3 - Fin d'une manche

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

Le joueur assis à la gauche du Rêveur devient le Rêveur de la prochaine manche. Il reçoit le Masque et toutes les cartes Esprit du Rêve, y compris celle écartée.





## Fin de la partie

Lorsque tous les joueurs ont été le Rêveur une fois, la partie prend fin.

Les joueurs comptent leurs points en pensant à retirer un point par pénalité qu'ils ont devant eux.

Le joueur avec le plus de points gagne la partie.

En cas d'égalité, le joueur avec le moins de pénalités est le gagnant. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

## Crédits

Les « Belges à Sombremos » tiennent à remercier Tanguy Greban et Anouk Mertens de Case Départ, les comitards du Centre Scolaire Saint-Barthélémy, 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 © Sombremos Production (2017) • All rights reserved.

Sombremos Production - Rue des comédiens, 22 - 1000 Bruxelles - Belgique +32 471 95 41 32 • [www.rprod.com](http://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 Sombremos » aka Cédric Caumont & Thomas Provoost

Direction artistique : Alexis Vanmeerbeek • Graphisme : Éric Azagury, Cédric Chevalier

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



## Illustrateurs



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