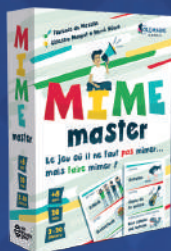


TU VAS ADORER !



- Le jeu de quiz moderne et déjanté : mime, fredonne, ou finis les paroles le plus vite possible !
- 300 000 boîtes vendues et des millions de joueurs conquis par la version mobile

- Devine le thème caché par la chanson : écoute, déduis, réponds !
- Le cadeau qui rassemble : parfait pour jouer en famille ou entre amis.



- Ne mime plus, fais mimer.
- Fous rires garantis !

- Le jeu parfait pour (re)découvrir ses amis.
- Élu meilleur jeu d'ambiance en 2024.



Visions

Bruno Cathala
& Florian Sirieix
Seppyo



La nuit tombe et tu sombres dans un profond sommeil peuplé de songes étranges ...

Sauras-tu éviter les cauchemars et faire des rêves cohérents pour marquer le plus de points et gagner la partie ?

BUT DU JEU

Assemble des Songes et compose les Rêves qui te permettront de marquer le plus de points avant la fin de la nuit, qui arrivera soit quand la pioche se termine, soit si un joueur se réveille en avance.

MATÉRIEL

- 75 cartes **Songe**
3x (5 Environnements × 5 Catégories)
- 5 cartes **Reflét** recto-verso
(2-3 joueurs / 4-5 joueurs)
- 5 cartes « aides de jeu »
- 5 cubes

Environnement
Catégorie



MISE EN PLACE

Mélange les cartes et prends (au hasard) le nombre de cartes correspondant au nombre de joueurs :

30 cartes
à 2 joueurs

45 cartes
à 3 joueurs

60 cartes
à 4 joueurs

75 cartes
à 5 joueurs

(Les cartes restantes sont remises dans la boîte et ne serviront pas pour cette partie.)

1. Forme une pioche face cachée.
2. Distribue 3 cartes à chaque joueur.
3. Révèle les 5 premières cartes de la pioche pour constituer la rivière centrale.
4. Chaque joueur place une carte Reflet devant lui (face adaptée au nombre de joueurs) et son cube sur 0.

Lucas



3



4



Chloé



3



Thomas

2

5 CATÉGORIES



Attrape-rêve



Créatures mythiques



Envol



Musique



Temps

5 ENVIRONNEMENTS



Bouleaux glacés



Désert ardent



Village caché



Bois enchanté



Vallée galactique

DÉROULEMENT DU JEU

La partie représente une nuit durant laquelle chacun tente de composer jusqu'à deux Rêves.

À ton tour, tu dois :

1- Jouer une carte de ta main (en déclenchant ses effets)

2- Compléter ta main à 3 cartes depuis la rivière

La partie se poursuit jusqu'à ce qu'une des deux conditions de fin soit remplie :

- > il ne reste plus de cartes ni dans la pioche ni dans la rivière,
- > un joueur s'est réveillé prématurément grâce aux Reflets.

4

1- JOUER UNE CARTE

Tu choisis une carte de ta main pour :

A DÉBUTER UN NOUVEAU RÊVE

Place une carte face visible devant toi. Cela sera la première carte d'un nouveau Rêve.

🟡 **Notes :** cette action n'est possible que deux fois par partie pour chaque joueur, puisque chacun ne peut avoir que deux Rêves différents. Les deux rêves doivent être placés l'un en dessous de l'autre et bien alignés, comme sur le visuel.

B POURSUIVRE UN RÊVE

Tu ajoutes la carte à un Rêve déjà commencé uniquement si elle a le même Environnement et/ou la même Catégorie que la dernière carte du Rêve.

🟡 **Note :** pour plus de lisibilité, fais chevaucher les cartes à droite de l'icône de catégorie.

C JOUER UN CAUCHEMAR

Tu poses ta carte face cachée à la suite d'un Rêve :

- tu voles une carte au hasard dans la main d'un adversaire ;
- cet adversaire pioche une carte et reconstitue sa main.

Un Cauchemar agit ensuite comme joker : n'importe quelle carte peut suivre, sans avoir à partager l'Environnement ou la Catégorie d'une carte précédemment jouée.

🟡 **Notes :** si aucune de tes cartes ne te permet de commencer ou de poursuivre un rêve, alors tu DOIS faire un cauchemar. Même si l'une de tes cartes te permet de commencer ou poursuivre un rêve, tu peux CHOISIR de faire un cauchemar. **ATTENTION :** il est impossible de faire un Cauchemar s'il n'y a plus de pioche.

A



B



C



LES EFFETS DE JEU

REFLET

Un Reflet se produit lorsque la carte jouée correspond (*Environnement et/ou Catégorie*) à celle placée au même rang dans l'autre Rêve.

Pour chaque correspondance :

- avance ton cube d'1 case
- ajoute 1 carte de la pioche à la rivière qui peut donc TEMPORAIREMENT contenir plus de 5 cartes.

Si ton cube atteint la case "Réveil", tu remportes immédiatement la partie.

Exemple 1

En plaçant la carte « *Temps dans le Désert ardent* », le joueur réalise une correspondance « *Catégorie* » avec la carte « *Temps dans la Vallée galactique* » situé exactement en face dans l'autre Rêve.

- Il avance le cube **d'une case** sur la piste Reflet, garantissant ainsi 5 points pour la fin de partie
- Il ajoute à la rivière **la première carte** de la pioche.



Exemple 2

En plaçant la carte « *Temps dans la Vallée galactique* », le joueur réalise une correspondance *Catégorie* et *Environnement* avec la carte « *Temps dans la Vallée galactique* » situé exactement en face dans l'autre Rêve.

- Il avance son cube **de deux cases** sur la piste Reflet garantissant ainsi 10 points pour la fin de partie
- Il ajoute à la rivière **les deux premières cartes** de la pioche.



🔴 **Note :** si la pioche est vide, tu montes toujours sur la piste mais n'ajoutes plus de carte.

ÉCHO

Tu réalises un Écho si tu poses une carte strictement identique (*même Catégorie + même Environnement*) à une carte déjà présente dans le même Rêve. Y compris, si plusieurs cartes s'intercalent entre les 2 cartes strictement identiques.

→ Tu joues immédiatement une autre carte (*dans ce Rêve ou dans l'autre*).

Si cette nouvelle carte provoque aussi un Écho, tu joues ta dernière carte, et complètes ta main à la fin de ton tour : tu ne peux pas compléter ta main au fur et à mesure.

🔴 **Note :** lorsque tu fais un Écho, si aucune carte de ta main ne te permet de commencer ou poursuivre un rêve, alors tu dois faire un cauchemar (voir p.4).

Exemple

Le joueur a joué la carte « Créature Mythique dans le désert ardent », qui est déjà présente dans le Rêve. Et va donc rejouer une carte.

Même catégorie & même environnement



2- COMPLÉTER SA MAIN À 3 CARTES

À la fin de ton tour, choisis des cartes dans la rivière pour revenir à 3 cartes en main.

Dès que la rivière est vide, reconstitue-la à 5 cartes (ou avec ce qui reste dans la pioche). On ne remplit donc pas la rivière sauf si elle est entièrement vidée ou après un Reflet.

🔴 **Note :** à la fin de chaque tour, tous les joueurs ont donc 3 cartes en main (sauf en fin de partie).

FIN DE PARTIE

La partie s'arrête :

> soit lorsqu'un joueur **atteint la case Réveil** et ce joueur gagne la partie !



> soit lorsqu'il n'y a **plus de cartes** ni dans la pioche ni dans la rivière. Tous les joueurs continuent de jouer leur cartes en main. Si un joueur ne peut plus commencer ou poursuivre un de ses rêves, il passe son tour (*au lieu de jouer*). Lorsque tous les joueurs ont passé, procédez au décompte des points.

DÉCOMPTE FINAL

Ton score final est la somme des 3 scores suivants :

- 1 **Pour le premier Rêve**, multiplie l'Environnement le plus fréquent avec la Catégorie la plus fréquente.
- 2 **Pour le deuxième Rêve**, fais de même.
- 3 Ajoute **la piste des Reflets**

Et le plus haut score l'emporte !

- Environnement : 3 cartes *Bouleaux glacés*
- Catégorie : 4 cartes *Envol*

3 x 4 = 12 pts

- Reflets
= 14 pts



- Environnement : 5 cartes *Village caché*
- Catégorie: 2 cartes *Temps*

2 x 5 = 10 pts

Score final : 1 + 2 + 3 = 36 pts

TU AS UNE QUESTION ?

Si tu as une question, ou une remarque, envoie-nous un mail à salut@olemains.com et on répondra super rapidement !

Tu peux aussi nous mentionner sur Insta pendant tes parties et on t'enverra une petite surprise.

Si t'es timide, contacte nous simplement en DM et on t'enverra aussi la surprise ;-)

ENGAGEMENT ENVIRONNEMENTAL



On a fait le choix de fabriquer nos jeux en Union Européenne, avec des cartes imprimées sur du papier issu de forêts bien gérées (certifiées FSC®) et de matériaux recyclés.

On en est plutôt fiers, on espère que toi aussi.

CREDITS



Auteurs : **Bruno Cathala & Florian Sirieix**



Illustratrice : **Seppyo**



Graphiste : **Florence de Nazelle**