



FAISEUR de RÊVES



Un jeu d'**Erwan Morin** et **Alexia Cochin**

But du jeu

Trouver les éléments communs entre cinq cartes pour reconstituer un rêve.

Matériel : 40 grandes cartes, 1 guide, 1 livret des solutions

Préparation du jeu

Chaque **carte** comporte plusieurs **clés** qui donnent chacune accès à un rêve particulier.

Chaque **rêve** possède sa clé **de couleur et de forme différente des autres rêves**.

Rêves faciles : les clés sont situées en haut à gauche des cartes.

Rêves difficiles : les clés sont situées en haut à droite des cartes.

Déroulement de la partie

- Pour commencer, il est conseillé de créer un **rêve facile**.
- Les joueurs sélectionnent les **cinq cartes** ayant la **clé de même forme et couleur**.
Exemple: la clé verte triangulaire (en haut à gauche). Le reste des cartes est écarté.
- Ils prennent une carte **au hasard** parmi les cinq et la placent face visible sur la table: c'est la première carte du rêve.
- Les **quatre autres cartes** sont posées dessous :



- Les joueurs **observent attentivement** les cartes et cherchent ensemble **un élément commun** entre la première carte du rêve et une des quatre autres cartes.
L'élément commun entre deux cartes a toujours **la même couleur** et **la même forme**.
En revanche, il pourra être de **taille différente**, être **partiellement caché**, avoir été **pivoté**, et **ne pas avoir la même fonction**.
- Le joueur qui trouve en premier l'élément commun entre les deux cartes place la carte **à gauche ou à droite** de la première carte du rêve.
- Les joueurs poursuivent le jeu en cherchant **un nouvel élément commun** entre une carte et l'une des deux cartes posées. Quand un joueur l'a trouvé, il place la carte à côté de celle qui possède cet élément commun, et ainsi de suite.
- Quand les **cinq cartes du rêve sont posées**, les joueurs les retournent une à une (comme une page de livre), en veillant à ce qu'elles soient bord à bord.

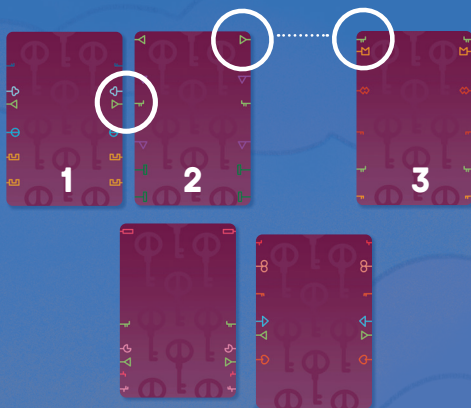
Fin de la partie

Si la **clé choisie au début de la partie** est bien reconstituée quatre fois entre les cartes, les joueurs ont réussi à créer leur rêve !

Que faire quand les joueurs sont bloqués ?

Par exemple, les deux premières cartes du début d'un rêve (**1** et **2**) sont posées sur la table, mais les joueurs ne trouvent aucun élément commun avec une troisième carte. Ils retournent face cachée ces deux cartes déjà jouées :

- Une clé complète n'apparaît pas entre les deux cartes : ils reprennent la partie au début.
- Une clé entière apparaît entre les deux cartes : ils retournent alors les trois cartes restantes face cachée sous les deux premières cartes et en cherchent une qui peut être placée à gauche ou à droite d'une des deux cartes pour former une nouvelle clé entière (**3**).



Puis, ils retournent toutes les cartes face visible pour poursuivre la partie.

Note : le jeu permet ainsi d'ajouter une nouvelle carte au rêve, mais il n'est pas défendu aux joueurs de chercher l'élément commun !

En dernière extrémité, les joueurs peuvent retrouver les 30 rêves dans le livret des solutions.