

RÉVELUNE



💡 Christophe Raimbault & Frédéric Dorne 🎨 Anne Heidsieck

BUT DU JEU

Rêvelune est un jeu coopératif mêlant narration et déduction.
Pendant toute la partie, une personne prend le rôle du **Rêveur**, prisonnier de son rêve. Pour se libérer, il doit écouter les autres joueurs qui tiennent le rôle de **Guides**. S'ils arrivent tous ensemble au bout du rêve, le **Rêveur** est libéré et la partie est gagnée.

RÔLES

Les **Guides** inventent tour à tour les péripéties rencontrées par le **Rêveur**, en respectant la contrainte de leur carte *Guide* et en s'aidant de leur carte *Inspiration*

Le **Rêveur** écoute attentivement le récit et doit en deviner le sens caché.

EXEMPLE

Un des Guides a ces 2 cartes en main :

Il doit faire deviner au *Rêveur* la contrainte de sa carte *Guide* intitulée "Obstacle".

Le mot "Ruine" sur sa carte *Inspiration* lui donne une idée :
« Arrivé au pied de la tour, tu constates qu'elle est à moitié en ruines.
Une énorme pierre se détache et manque de peu de t'écraser.
Tu as beau chercher, tu ne trouves aucune entrée à cause des nombreux éboulis. »

Le *Rêveur* doit maintenant jouer une de ses cartes qui lui semble correspondre au sens du récit :
il hésite entre Danger, Description ou Obstacle !



MATÉRIEL



5 cartes CHAPITRE



5 cartes RÉVELUNE



12 cartes RÊVE (recto : Départ / verso : Objectif)



16 cartes RÊVEUR



16 cartes GUIDE

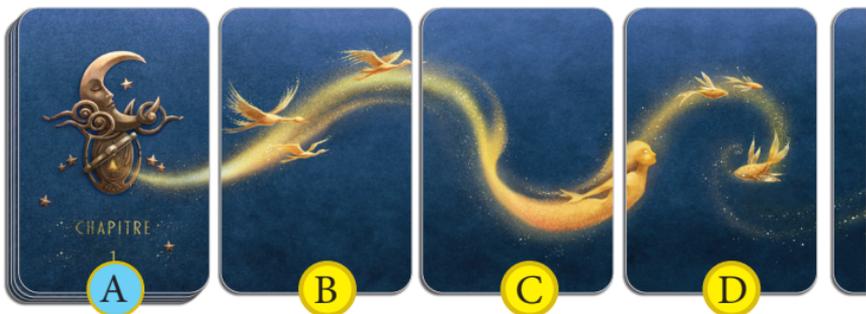


48 cartes INSPIRATION



12 cartes EMPRISE

MISE EN PLACE



- Attribuez le rôle du **Rêveur** à la personne qui se sent le moins à l'aise dans l'exercice de narration. Les autres joueurs seront ses **Guides**.

- Le **Rêveur** prend en main les 7 cartes **Rêveur** comportant le picto suivant :

Note : lors de votre première partie - ou avec des nouveaux joueurs - il est conseillé de lire l'intitulé de ces 7 cartes.



- Mélangez les cartes **Guide** affichant le picto et formez **G** une pile face cachée. Chaque **Guide** pioche une carte.



Note : le **Rêveur** et les **Guides** ont les mêmes intitulés sur leurs cartes (Objectif, Obstacle, etc...)

- Mélangez les cartes **Inspiration** **H** et formez une pile face cachée. Chaque **Guide** pioche une carte.



- Prenez 4 cartes au hasard **Emprise** **I** (ou 5 cartes si il y a 6 joueurs) et formez une pile face cachée.





• Formez le *Grimoire* **A** en empilant les 4 cartes *Chapitre* dans cet ordre : **1-2-3-Final** (comme ci-dessous). Piochez une carte *Rêveur* au hasard parmi celles non utilisées (avec un picto  ou ) et insérez-la, ainsi que la carte *Guide* de même intitulé, sous la carte *Chapitre 1*.

Répétez cette opération sous la carte *Chapitre 2*.

ATTENTION : à 4 joueurs, ajoutez sous la carte *Chapitre 3* une nouvelle paire *Rêveur/Guide*, puis la carte *Chapitre 4*.



À 4 joueurs, posez les cartes *Rêvelune* **B C D** à droite du *Grimoire*.

À 3 et 5 joueurs, posez les cartes *Rêvelune* **B C D E** à droite du *Grimoire*.

À 6 joueurs, posez les cartes *Rêvelune* **B C D E F** à droite du *Grimoire*.

RÈGLES

Pour 3 joueurs, des ajustements de règle sont expliqués en page 10.



S'ENDORMIR

Le **Rêveur** pioche 2 cartes *Rêve* au hasard puis choisit l'une d'elle et la pose devant lui face illustrée. Cette carte servira de point de départ du rêve pour le récit des *Guides*.

Le **Rêveur** retourne la seconde carte *Rêve* et la place à côté de la première. Il révèle ainsi l'objectif que le récit des *Guides* devra atteindre uniquement lors du chapitre final du rêve.

Exemple : pour être libéré de ce rêve qui commence dans un labyrinthe, il faut qu'à la fin du récit *Bébé Panda* retrouve son royaume :



Le rêve peut commencer...

RÊVER

Le rêve est composé de 3 ou 4 *Chapitres*, comportant chacun 3 phases :

- 1 - Guider le rêveur
- 2 - Comprendre le rêve
- 3 - Résolution

1 - GUIDER LE RÊVEUR

Lors de cette phase, chaque *Guide* intervient une fois. L'ordre de prise de parole des *Guides* est libre et lorsqu'une intervention est terminée, n'importe quel autre *Guide* qui ne s'est pas encore exprimé durant ce *Chapitre* poursuit le récit.

Lors de son tour, le *Guide* doit :

- IMAGINER la suite du rêve. Le *Guide* peut dire une seule phrase ou parler autant qu'il le souhaite.
- INTÉGRER dans son récit l'une des quatre propositions de sa carte *Inspiration*.
- ORIENTER le récit de façon à faire deviner au *Rêveur* la direction

narrative imposée par sa carte *Guide*, sans citer le terme inscrit sur la carte (Obstacle, Danger, Tromperie, Transport, etc...)

Exemple : si la carte *Guide* indique de narrer un «Obstacle», on ne peut pas dire «*En entrant dans le tunnel, tu rencontres un obstacle...*», mais on peut dire «*En entrant dans le tunnel, un éboulis de pierres t'empêche d'aller plus loin...*»

À la fin de son intervention, le *Guide* place sa carte *Guide* face cachée sur sa carte *Inspiration* en laissant visible le mot utilisé dans son récit : les deux cartes sont posées d'un côté de la première carte

Rêvelune disponible (voir schéma ci-dessous).

Chaque *Guide* continue le récit en reprenant là où le précédent *Guide* s'est arrêté et place, de la même manière, ses deux cartes, à côté des cartes *Guide* déjà posées.

2 - COMPRENDRE LE RÊVE

Une fois que tous les *Guides* se sont exprimés, le *Rêveur* doit deviner chaque carte *Guide* posée par ses *Guides*. Pour cela, en face de chaque carte *Guide*, il place face cachée une carte *Rêveur* dont il pense que l'intitulé est identique.

Exemple d'une partie à 5 joueurs, le *Rêveur* n'a plus qu'une carte à poser en face du *Guide 4*



Cartes posées par le *Rêveur*

} - RÉSOLUTION

Le premier *Guide* à être intervenu durant ce chapitre révèle la carte *Guide* qu'il a posée à côté de la carte *Révéline*.

Le *Rêveur* retourne sa carte *Rêveur* posée en face.

Si l'intitulé des cartes retournées est identique, c'est un succès et le *Guide* pioche une nouvelle carte *Inspiration* à utiliser lors du prochain chapitre.



En revanche, si les cartes ne correspondent pas, le *Guide* concerné pioche une carte *Emprise* (voir encadré page suivante) à utiliser lors du prochain chapitre. Si cette action n'est pas possible car la pile de cartes *Emprise* est déjà vide, **la partie est perdue.**

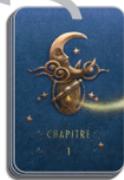


On fait de même avec chaque autre *Guide*.

PRÉPARATION DU CHAPITRE SUIVANT

Défaussez toutes les cartes *Inspiration* du chapitre précédent.

Retournez maintenant la carte *Chapitre* du *Grimoire* (comme si vous tourniez les pages d'un livre). Deux possibilités s'offrent aux joueurs :



1 • **Si la carte du *Grimoire* retournée révèle la carte "Chapitre Final"**: passez à la phase *Se libérer* (voir page suivante).

2 • **Si la carte du *Grimoire* retournée dévoile une carte *Rêveur* et une carte *Guide*** : lisez à haute voix leur intitulé commun.

Le *Rêveur* reprend toutes ses cartes *Rêveur* en main et y ajoute la nouvelle carte issue du *Grimoire*.

Mélangez les cartes *Guide* jouées au chapitre précédent en rajoutant la nouvelle carte issue du *Grimoire*. Chaque *Guide* pioche ensuite une nouvelle carte *Guide* pour le chapitre suivant.

Entamez alors une nouvelle phase "*Guider le Rêveur*".



CARTES EMPRISE

Lorsqu'un *Guide* reçoit une carte *Emprise*, rien ne se passe pour le moment. Cette carte devra être utilisée lors de sa prochaine intervention à la place de sa carte *Inspiration* habituelle.

Cette carte représente une personne ou un objet familier de la vraie vie du *Rêveur*. Si cet objet/personne n'existe pas dans sa réalité, vous pouvez l'inventer.

Exemple : Bernard a reçu une carte *Emprise* (à la place d'une carte *Inspiration*) et doit choisir d'intégrer dans son récit : *Ton Chat* ou *Ton Mariage* ou *Ton amie préférée*.

Peut-être que Sylvia est allergique aux poils de chat et n'est pas mariée mais cela ne vous interdit pas d'inventer cette situation. Si vous ne connaissez pas le nom de son amie préférée, vous pouvez simplement mentionner «Ton amie préférée» sans préciser de qui il s'agit... ou imaginer qu'elle est très amie avec Beyoncé, Greta Thunberg, ...

SE LIBÉRER

Comme au début de chaque chapitre, le *Rêveur* reprend en main ses cartes *Rêveur* et chaque *Guide* pioche une carte *Guide* qu'il ajoute à sa carte *Inspiration* (ou *Emprise*) reçue lors de la résolution du chapitre précédent.

Cependant :

Les informations habituelles inscrites sur les cartes *Rêveur* et *Guide* sont inutiles :

il faut retourner les cartes à 180° et lire le type de fin inscrit en bas de la carte.

En fonction des cartes *Guide* qu'ils ont en main, les Guides désignent leur "champion".

Il sera le seul *Guide* à intervenir lors de cette manche. Il doit alors raconter comment le *Rêveur* arrive (ou non) à atteindre son objectif, en intégrant comme d'habitude le mot de sa carte *Inspiration* (ou *Emprise*) et en finissant le récit de la manière la plus fidèle à la description de FIN de



sa carte *Guide*.

Quand le *Guide* termine le récit du rêve, il prononce clairement le mot "FIN". La partie est alors presque terminée.

La carte *Guide* est placée face cachée, comme d'habitude, à côté d'une carte *Révelune*.

Le *Rêveur* tente de deviner à quelle Fin correspond la narration du joueur en posant, comme d'habitude, une carte *Rêveur* face cachée.

IMPORTANT : Pour chaque carte *Emprise* encore disponible dans la pioche, le *Rêveur* peut poser, face cachée, une carte *Rêveur* supplémentaire.

Exemple : s'il reste encore 2 cartes *Emprise*, le *Rêveur* ajoute deux cartes de sa main à celle déjà posée précédemment.

Il suffit qu'une seule des cartes *Rêveur* posées corresponde bien à la Fin de la carte *Guide* pour que le joueur se libère de son rêve et se réveille : la partie est alors gagnée.

Sinon la partie est perdue !

VARIANTE 3 JOUEURS

Au début du jeu, chaque *Guide* reçoit 2 cartes *Guide* et 2 cartes *Inspiration*.

Lors de chaque chapitre, les 2 *Guides* interviennent chacun 2 fois, en alternant la prise de parole.

À la première intervention, ils peuvent donc choisir quelle combinaison de cartes (*Guide* + *Inspiration*) utiliser.

À chaque nouveau *Chapitre*, ils reçoivent chacun 2 nouvelles cartes *Guide* qui se rajoutent aux 2 cartes *Inspiration/Emprise* récupérées lors de la résolution.

VARIANTE 2 JOUEURS

Disponible
en téléchargement
sur notre site internet
blam-edition.com
avec un set de cartes
supplémentaire
à imprimer.

PRÉCISIONS & CONSEILS

VARIER LE SET DE DÉPART :

Vous pouvez prendre les cartes avec le picto 🌍 ou 🎨 au lieu de 🧠.

AUGMENTER LA DIFFICULTÉ :

Lors de l'installation, ajoutez aux cartes de départ 1 ou 2 paires *Rêveur/Guide* prises parmi les cartes restantes.

POUR LES GUIDES :

- Racontez la suite du rêve en essayant autant que possible de prendre en compte tout ce qui a été dit auparavant.
- Lorsque vous racontez, il est conseillé de tutoyer et de regarder le *Rêveur*, c'est à lui que vous vous adressez.
- Pour une meilleure expérience de jeu, nous vous conseillons de ne pas employer les mots utilisés par les titres des cartes *Guide* dans votre intervention. Si, dans le feu de l'action, vous le faites tout de même, continuez comme si de rien n'était.
- De la même manière, si vous arrivez à la fin de votre intervention sans avoir pensé à utiliser votre carte *Inspiration*, posez-la face cachée (il ne s'agit que d'une aide pour

raconter, ça ne doit pas constituer un blocage pour votre intervention).

- Si vous manquez d'inspiration pour intervenir, demandez de l'aide à l'un des *Guides* voisins. Montrez-lui vos cartes et ce dernier peut vous souffler des idées à l'oreille pour vous aider à raconter la suite du rêve.
- Attention : il n'est pas possible de raconter comment le *Rêveur* réussit à atteindre son objectif avant le chapitre *Final* : si la réalisation de l'objectif devait arriver avant la fin, les joueurs devront collectivement annuler ou modifier l'intervention pour que ce ne soit pas le cas.

POUR LE RÊVEUR :

- Il est possible pour le *Rêveur* de commencer à poser ses cartes pendant la phase "*Guider le Rêveur*", il peut à tout moment changer d'avis. Une fois qu'il a validé la position de chacune de ses cartes, on peut passer à la résolution.
- Il est conseillé au *Rêveur* de faire un rapide résumé de ce qu'il s'est passé juste avant de retourner chaque carte. De cette manière, tous les joueurs gardent bien le fil du rêve en tête.

**Christophe
Raimbault**



Auteur de Colt Express, de Star Clicker et plus récemment de Redwood. Explorateur ludique, il aime naviguer là où l'immersion, le rêve et l'interaction priment sur l'optimisation.

**Frédéric
Dorne**



Joueur invétéré, lecteur infatigable, auteur de plusieurs dizaines de jeux de plateau comme de jeux de rôle, il est aussi le fondateur de la maison d'édition JdR Editions.

Merci à Cédric Lefebvre qui nous a mis sur la voie pour la dernière manche du jeu.

Merci à Simon qui a su, dès le début, voir le potentiel du projet et y croire jusqu'au bout !

**Anne
Heidsieck**



Illustratrice de Meeple War, de la trilogie Welcome ou encore de Honey Buzz. En 2022, elle devient l'une des membres fondatrices de la CIL (Charte des Illustrateur-ices Ludiques). Retrouvez son travail sur www.anneheidsieck.com



10
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



OU
MAGASIN



OU
DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr