

# Daydream



## LIVRET DE RÈGLES

Auteurs : **Anthony Perone & Benoit Turpin**

Illustratrice : **Memé Candia**

Éditeur·ice·s : **María Paloma Sánchez & Luc Anuszewski**  
**(Disto studio)**

Chargé de production : **Benoît Stella**  
**(Synergy Games)**

Distributeur : **Neoludis**

Relecture : **France A. / Aurélien S.**  
**Pauline P. / Sébastien G. / Chloé G.**



# TO DO LIST



Il est temps de se poser !

- S'occuper des plantes vertes**
- Décorer l'étagère**
- Compter les étoiles**
- Ne pas oublier de râvasser**

## MATÉRIEL

- 5 plateaux dépliables**  
pour se décontracter
- 5 feutres effaçables**  
pour noter, cocher, colorier
- 5 chiffons** pour effacer les contrariétés
- 2 dés** pour se laisser emporter
- 1 livret de règles**  
pour ne rien oublier



## BUT DU JEU

**Dessiner le plus d'objets sur l'étagère pour gagner des points et remporter la partie.**

Pour cela, remplissez vos grilles de nuages simultanément à l'aide des chiffres indiqués par les dés, tout en essayant de faire en sorte que chaque ligne de nuages (horizontale ou verticale) ne comporte que des chiffres différents.

Dessinez des objets pour chaque ligne correctement complétée.



## AVANT DE JOUER

- Lieu calme et confortable**
- Boisson chaude**
- Un peu de musique**  
(voir fond de la boîte)
- En solo ou bien entouré·e**



## MISE EN PLACE

- Prenez chacun et chacune un plateau, un feutre, un chiffon et posez les 2 dés au centre de la table.
- Pliez ou dépliez le plateau pour choisir la combinaison à laquelle vous voulez jouer (voir « Menu »). Vous devez toutes et tous jouer avec la même combinaison.

## Chiffres de départ

Avant de commencer à jouer, une personne au hasard lance les 2 dés.

Puis reportez toutes et tous, en même temps, les 2 chiffres obtenus sur 2 cases , n'importe où sur votre grille.

Ce sont vos chiffres de départ.

**Astuce :** Choisissez de préférence 2 cases  éloignées l'une de l'autre.



## MENU

Dans Daydream, chaque combinaison du plateau forme une nouvelle grille avec ses règles spécifiques !

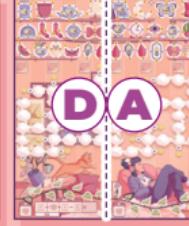
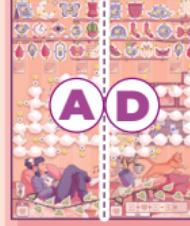
### FACILE

*Pour commencer*



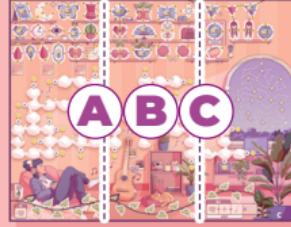
### MOYEN

*Si vous cherchez un peu plus de défis*



### DIFFICILE

*Préparez-vous un café corsé*



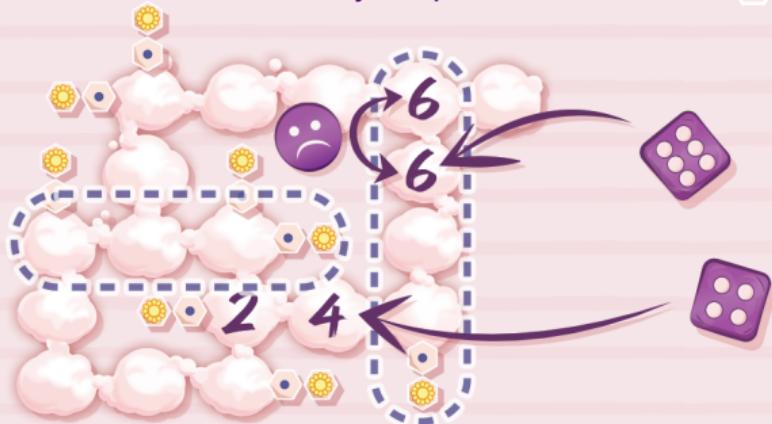
# DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Une partie se joue en plusieurs tours de jeu.  
Les joueurs et joueuses jouent **simultanément**.

**1** Une personne lance les 2 dés.

**2** Reportez toutes et tous, en même temps, les 2 chiffres obtenus dans 2 cases vides **ADJACENTES à des cases déjà remplies** tout en essayant de ne pas inscrire plusieurs fois le même chiffre dans une même ligne de nuages.

Une ligne de nuages peut être horizontale ou verticale et se termine toujours par ces deux icônes :



Les 2 dés sont reportés dans l'ordre que vous voulez.  
Le 2<sup>e</sup> dé peut être reporté sur une case adjacente à celle du 1<sup>er</sup>.

**3** Lorsque tous les joueurs et joueuses ont fini de reporter leurs dés, le tour suivant commence avec les mêmes règles.

## FEUILLES

• Chaque tour, vous avez le choix de renoncer à **UN** des 2 dés. Dans ce cas, entourez à la place une feuille en bas du plateau. Vous ne reportez donc qu'**UN SEUL** dé sur votre grille. Une fois entourées, les feuilles permettent de modifier la valeur des dés.



Vous pouvez renoncer à un dé même si toutes les feuilles sont entourées.

(*Au début de la partie, une ou plusieurs feuilles sont déjà entourées.*)

• Avant de reporter un dé, vous pouvez **colorier** une feuille **ENTOURÉE** pour modifier la valeur du dé de + ou - 1 (uniquement pour vous). Une feuille coloriée ne peut plus être utilisée.



Vous pouvez colorier plusieurs feuilles pour cumuler leur modificateur sur un même dé (les chiffres peuvent aller de **0 à 9**).

## DESSINER DES OBJETS

Vous venez de remplir **TOUTES** les cases d'une ligne de nuages ! Alors, c'est le moment de dessiner des objets sur l'étagère en haut de votre plateau. Passez à l'étape ci-dessous avant de continuer votre tour.

### Les chiffres se répètent

Si au moins un chiffre est présent plus d'une fois dans cette ligne, rayez les icônes   en bout de ligne. Vous ne gagnez rien.

**OUPS...**

### Les chiffres sont différents

Si chaque chiffre ne figure qu'une seule fois dans cette ligne, entourez le point .

**BIEN JOUÉ !**

### Les chiffres se suivent

Si tous les chiffres sont **CONSÉCUTIFS** dans l'ordre croissant ou décroissant (*Exemples: 2-3-4-5 / 4-3-2-1*), la ligne est parfaite ! Entourez le soleil  au lieu du point .

**PARFAIT !**



L'icône entourée indique comment dessiner les objets. Dessinez les objets de gauche à droite en commençant par l'objet le plus haut. Comptez d'abord le nombre de cases  de la ligne complétée, puis tracez autant de traits en suivant les règles ci-dessous.

**Si vous avez entouré **, dessinez autant de traits que de cases . Chaque trait doit relier 2 points .

*Exemple : Elise a rempli une ligne de 3  avec des chiffres différents mais non consécutifs. Elle entoure  et peut dessiner 3 traits sur un objet, de point à point.*



**Si vous avez entouré **, dessinez autant de traits que de cases . Chaque trait doit relier 2 soleils .

*Exemple : Tomy a rempli une ligne de 3  et tous les chiffres sont consécutifs. Il entoure  et peut dessiner 3 traits sur un objet, de soleil à soleil.*



**Bonus :** Si vous terminez un objet avec ce symbole , entourez au choix un seul des 2 bonus.

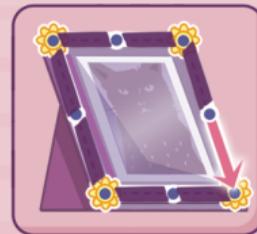
 : Tracez un trait supplémentaire jusqu'au soleil suivant.

OU

 : (Entourez) immédiatement une feuille .

## REMARQUES

- Au moment de dessiner un objet. Si votre dernier trait s'était arrêté sur un point ●, votre prochain trait de type ☼ devra relier ce point ● et le soleil suivant ☼.
- Vous devez d'abord terminer un objet avant de passer au suivant.
- Si vous terminez plusieurs lignes de nuages ☁ en même temps, résolvez-les dans l'ordre que vous voulez.
- Lorsque vous reportez les dés, vous pouvez renoncer au premier dé pour **entourer** une feuille 🍃 et **colorier** immédiatement **cette feuille** 🍃 pour modifier le second dé.



## FIN DE PARTIE



La partie s'achève dès qu'une personne a rempli **TOUTES** les cases ☁ de sa grille ou a dessiné **TOUS** les objets.

Reportez votre nombre d'objets **ENTIÈREMENT DESSINÉS** en bas du plateau.

Celui ou celle qui a le plus d'objets l'emporte.  
Les objets non terminés ne rapportent pas de points.



**En cas d'égalité** : celui ou celle qui a dessiné le plus de traits sur le dernier objet non terminé l'emporte.

Si vous jouez sur une autre combinaison que A ou D, le score tient compte des objets + des particularités de la combinaison choisie (voir «Combinaisons» au verso).

## MODE SOLO

En solo, les règles sont identiques à l'exception d'un point :

**Lorsque vous renoncez à l'un des 2 dés :**

**Entourez** une feuille 🍃 **ET** dessinez une épine sur la plante.

À la fin de la partie : 2 épines = moins 1 objet



Comparez votre score dans la partie «Combinaisons» (voir verso).

## COMBINAISONS

Daydream comporte **8 grilles** différentes avec leurs règles spécifiques.  
Pliez et dépliez votre plateau personnel pour découvrir ces combinaisons.

### MATIN CALME



Les règles de base s'appliquent.  
il n'y a pas de règles supplémentaires.

Ignorez les étoiles dans les cases et les notes de musique .

**Votre score =** Vos objets

#### Tableau des scores solo

<b>0 - 4</b>	Panne d'oreiller
<b>5 - 8</b>	Réveil en douceur
<b>9 - 12</b>	Zen attitude
<b>13 +</b>	Plénitude Totale

### PAUSE CAFÉ



Les règles de base s'appliquent.  
La grille est légèrement plus difficile que la combinaison "A".

Ignorez les lunes dans les cases et les cadres .

**Votre score =** Vos objets

#### Tableau des scores solo

<b>0 - 4</b>	Café froid
<b>5 - 9</b>	Expresso
<b>10 - 13</b>	Grand capuccino
<b>14 +</b>	Double choco macchiato

### SOUS LES ÉTOILES



En plus des règles de base,  
jouez avec la constellation .

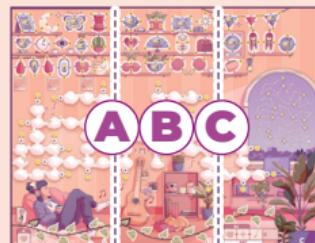
Ignorez les notes de musique .

**Votre score =** Vos objets  
+ Nombre d'étoiles entourées

#### Tableau des scores solo

<b>0 - 7</b>	Ciel nuageux
<b>8 - 15</b>	Soirée tranquille
<b>16 - 23</b>	Nuit enchantée
<b>24 +</b>	Étoile filante

### MÉLODIE DU SOIR



En plus des règles de base,  
jouez avec la constellation et les notes de musique .

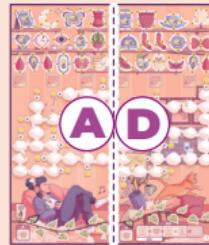
Ignorez les polaroïds .

**Votre score =** Vos objets  
+ Nombre d'étoiles entourées  
+ Nombre de têtes colorierées

#### Tableau des scores solo

<b>0 - 12</b>	Fausses notes
<b>13 - 30</b>	En harmonie
<b>31 - 49</b>	Virtuose
<b>50 +</b>	Oreille absolue

## SOUVENIRS D'HIVER



En plus des règles de base, jouez avec les polaroïds .

Ignorez les notes de musique et les cadres .

**Votre score** = Vos objets + Bonus ou malus des polaroïds

### Tableau des scores solo

0 - 6	Photos floues
7 - 27	Focus
28 - 39	Capturer l'instant
40 +	Gravé à jamais

## SOUVENIRS D'ÉTÉ



En plus des règles de base, jouez avec les polaroïds .

Ignorez les notes de musique et les cadres .

**Votre score** = Vos objets + Nombre de polaroïds  entourés

### Tableau des scores solo

0 - 8	Photos floues
9 - 25	Focus
26 - 34	Capturer l'instant
35 +	Gravé à jamais

## DÉCROCHER LA LUNE



En plus des règles de base, jouez avec la guirlande de lunes .

Ignorez les cadres .

**Votre score** = Vos objets + Somme des récompenses entourées sur la guirlande

### Tableau des scores solo

0 - 6	Dans les nuages
7 - 14	Clair de lune
15 - 21	Vers l'infini...
22 +	Et au-delà !

## RÊVE EN COULEURS



En plus des règles de base, jouez avec la guirlande de lunes et les cadres .

Ignorez les polaroïds .

**Votre score** = Vos objets + Somme des récompenses entourées sur la guirlande + Somme des récompenses entourées des cadres

### Tableau des scores solo

0 - 13	Page blanche
14 - 32	Tout en nuances
33 - 54	Sur tous les tableaux
55 +	Chef d'œuvre

## CONSTELLATION



Certaines cases sont ornées d'étoiles   
Lorsque vous reportez un dé dans une de ces cases, tracez sur la constellation autant de traits que le chiffre inscrit dans la case.

Commencez par le point le plus bas et remontez en suivant les pointillés. Entourez chaque étoile  que vous atteignez sur la constellation.

**À la fin de la partie**, ajoutez le nombre d'étoiles  entourées à votre score.



## NOTES DE MUSIQUE



Dans les interstices de la grille se trouvent des notes de musique .

**Notes simples** ⌚ : Coloriez la tête de la note si les 2 cases ☐ adjacentes à cette note comportent le même chiffre

**Notes doubles** ♪ : Coloriez une tête si 2 cases ☐ adjacentes à la note double comportent le même chiffre.  
Coloriez les 2 têtes si **TOUTES** les cases ☐ adjacentes à la note double comportent le même chiffre.

**À la fin de la partie**, ajoutez le nombre de têtes coloriées à votre score.



## POLAROID



Il y a 6 polaroïds  au dessus de la grille. Chaque polaroïd est lié à une case ornée d'étoiles  ou d'une lune .

Lorsque vous reportez un dé dans une de ces cases, reportez le même chiffre dans le polaroïd **■ de la même colonne**

**À la fin de la partie**, le score des polaroids  change en fonction de la combinaison (AD ou DA).



**AD** Faites la somme des chiffres des 3 polaroïds étoile  d'un côté **moins** la somme des chiffres des 3 polaroïds lune  de l'autre. Vous obtenez ainsi un résultat qui fera office de bonus ou malus.

$$\begin{array}{c} \text{5} \quad \text{6} \quad \text{3} \\ \text{---} \\ \text{1} \quad \text{2} \quad \text{3} \end{array} = 8$$

**DA** Entourez chaque polaroïd  contenant un chiffre **différent**. Si plusieurs polaroïds ont le même chiffre, entourez-en un seul.

Ajoutez le nombre de polaroïds  entourés à votre score.  
Si les **6** chiffres des polaroïds sont **CONSÉCUTIFS** dans l'ordre croissant ou décroissant: les polaroïds comptent double.

# GUIRLANDE DE LUNES



Certaines cases sont ornées d'une lune 🌙. Lorsque vous reportez un dé dans une de ces cases, reportez le **même chiffre** dans la première lune vide 🌙 de la guirlande en partant du haut.



Si le chiffre est **identique** au chiffre inscrit dans la lune précédente, reliez ces deux lunes 🌙 et entourez la récompense à côté.

**À la fin de la partie**, ajoutez la somme des récompenses entourées sur la guirlande 🌙 à votre score.

## CADRES



Au mur, il y a 3 familles de cadres □ qui délimitent des zones.

La première personne qui arrive à remplir **TOUTES** les cases 🌙 d'une même famille de cadres □ entoure en bas du plateau la récompense **5** de la famille correspondante. Les autres la barrent, elle n'est plus disponible.

Idem, la deuxième personne à remplir une famille de cadres □ entoure la récompense **2**. Les autres la barrent.



Une famille de cadres non complétée ou n'ayant plus de récompenses disponibles ne rapporte rien.

Si plusieurs personnes finissent une même famille durant le même tour, elles entourent toutes la plus haute récompense disponible.

**À la fin de la partie**, ajoutez la somme des récompenses entourées des cadres □ à votre score.

## Mode Solo

En solo, lorsque vous commencez à dessiner le trèfle 🍀 sur l'étagère : barrez **TOUTES** les récompenses **5** non obtenues.



Lorsque vous commencez à dessiner le noeud papillon 🎀 sur l'étagère : barrez **TOUTES** les récompenses **2** non obtenues.

