

Règles de Daydream

Comment jouer à Daydream

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Dessiner un maximum d'objets sur votre étagère pour marquer le plus de points.
- **Mécanique principale** : Un jeu de **roll & write** en simultané où l'on note les résultats des dés dans une grille de nuages.
- **Condition de victoire** : Avoir le plus d'objets entièrement dessinés quand la partie s'arrête.

Installez-vous confortablement, préparez une boisson chaude, et laissez-moi vous présenter **Daydream**, un petit **roll & write** tout doux où l'on remplit des grilles de nuages en lançant des dés. Le principe est simple : on partage les mêmes lancers de **dés**, mais chacun gère sa propre **grille** dans son coin. Plus vos lignes sont bien remplies, plus vous dessinez de jolis objets sur votre étagère.

Si vous aimez les jeux de dés à cocher dans le style de [Qwixx](#), vous allez vous sentir tout de suite en terrain connu.

Le matériel et la préparation

Avant de commencer, sortez tout ce qu'il faut de la boîte :

- 5 **plateaux dépliables** (un par joueur)
- 5 **feutres effaçables**
- 5 **chiffons** pour effacer
- 2 **dés** communs

Chacun prend un plateau, un feutre et un chiffon. Les deux dés restent au centre de la table.

Choisir une combinaison

Le plateau se plie et se déplie pour proposer 8 **combinaisons** différentes (de A à H). Tout le monde doit jouer sur la même. Pour une première partie, restez sur la combinaison « Matin calme » (la plus simple). Les autres ajoutent des éléments bonus comme la **constellation**, les **notes de musique**, les **polaroids**, la **guirlande de lunes** ou les **cadres**.

Les chiffres de départ

Quelqu'un lance les 2 dés. Chaque joueur note les deux chiffres obtenus dans deux cases vides au choix sur sa grille. Petite astuce : placez-les bien éloignés l'une de l'autre, ça vous laissera plus de flexibilité ensuite.

Déroulement d'une manche

Tout le monde joue en même temps, c'est ça le charme du jeu. Une partie enchaîne plusieurs manches identiques :

1. Une personne lance les **2 dés**.
2. Chaque joueur reporte les deux chiffres dans deux cases vides de sa grille, à condition qu'elles soient **adjacentes** à des cases déjà remplies.
3. Quand tout le monde a fini, on relance.

Vous choisissez l'ordre d'utilisation des dés. Le second dé peut même être placé à côté de la case du premier que vous venez de remplir.

L'objectif d'une ligne

Une **ligne de nuages** peut être horizontale ou verticale, et se termine toujours par deux icônes (un point et un soleil). Le but : éviter de mettre deux fois le même chiffre dans la même ligne. Idéalement, on cherche même à avoir des chiffres qui se suivent.

Renoncer à un dé grâce aux feuilles

À chaque manche, vous pouvez renoncer à **un seul** des 2 dés. Dans ce cas, entourez une

feuille en bas de votre plateau et ne reportez que l'autre dé.

Les feuilles entourées servent ensuite à **modifier** la valeur des dés. Avant de reporter un dé, vous pouvez colorier une feuille déjà entourée pour ajouter ou retirer 1 au chiffre (de 0 à 9).

Vous pouvez en colorier plusieurs pour cumuler les modificateurs sur un même dé. Une fois coloriée, la feuille est définitivement consommée.

Petit conseil de stratégie : ne gaspillez pas vos feuilles trop vite, gardez-en pour les moments critiques où un +1 ou un -1 peut sauver une ligne entière.

[IMAGE_MATERIEL]

Dessiner les objets sur l'étagère

Voilà le moment satisfaisant : dès que vous remplissez TOUTES les cases d'une ligne de nuages, vous regardez le résultat avant de continuer votre tour.

Les trois résultats possibles

- **Chiffres en double** dans la ligne : rayez les icônes en bout de ligne, vous ne gagnez rien (oups...).
- **Tous les chiffres différents** : entourez le **point** en bout de ligne. Bien joué !
- **Chiffres consécutifs** (croissants ou décroissants, ex : 2-3-4-5) : entourez le **soleil** à la place. Parfait !

Tracer les traits sur les objets

L'icône entourée vous dit comment dessiner. Comptez le nombre de cases dans la ligne complétée, puis tracez autant de traits sur le prochain objet de votre étagère (de gauche à droite, en commençant par celui le plus haut).

- Si vous avez entouré un **point** : chaque trait relie 2 points.
- Si vous avez entouré un **soleil** : chaque trait relie 2 soleils.

Si vous finissez un objet sur un symbole bonus, choisissez : soit un trait supplémentaire jusqu'au soleil suivant, soit entourez immédiatement une nouvelle feuille.

Quelques précisions utiles

- Si votre dernier trait s'est arrêté sur un point, le prochain trait de type point doit relier ce point au soleil suivant.
- Terminez toujours un objet avant de passer au suivant.
- Si plusieurs lignes se complètent en même temps, résolvez-les dans l'ordre que vous voulez.

Les modules optionnels selon la combinaison

Selon la **combinaison** choisie, vous activez des éléments supplémentaires qui rapportent (ou coûtent) des points.

Constellation et notes de musique

Les cases avec une **étoile** : quand vous y reportez un dé, tracez sur la constellation autant de traits que le chiffre inscrit. Chaque étoile atteinte est entourée et vaut 1 point en fin de partie.

Les **notes de musique** dans les interstices : coloriez une tête de note si les 2 cases adjacentes contiennent le même chiffre. Pour les notes doubles, coloriez les 2 têtes si TOUTES les cases adjacentes ont le même chiffre. Chaque tête coloriée vaut 1 point.

Polaroids, guirlande de lunes et cadres

Les **polaroids** sont liés aux cases étoilées ou lunaires. Quand vous remplissez l'une de ces cases, recopiez le chiffre dans le polaroid de la même colonne. Le calcul varie selon la combinaison (somme étoiles moins lunes, ou nombre de polaroids avec chiffres tous différents, double si tous consécutifs).

La **guirlande de lunes** : à chaque case « lune » remplie, recopiez le chiffre dans la première lune vide de la guirlande. Si c'est le même chiffre que la lune précédente, reliez-les et entourez la **récompense** à côté.

Les **cadres** forment 3 familles. La 1ère personne à compléter toutes les cases d'une famille entoure la grosse récompense, la 2ème entoure la plus petite, les autres barrent. Une famille

incomplète ne rapporte rien.

Mode solo

Les règles sont les mêmes, avec une petite variante : quand vous renoncez à un dé, en plus d'entourer une **feuille**, vous dessinez une **épine** sur la plante. À la fin, chaque paire d'épines vous coûte 1 objet. Pour les cadres en solo, dès que vous commencez à dessiner le trèfle, barrez toutes les récompenses non obtenues. Idem au moment du nœud papillon.

Comparez ensuite votre score au tableau de la combinaison que vous avez jouée pour voir votre niveau (de « Panne d'oreiller » à « Plénitude totale »).

[IMAGE_FIN]

Fin de partie et comptage des points

La partie s'arrête dès qu'un joueur remplit TOUTES les cases de sa grille OU dessine TOUS les objets de son étagère. On termine la manche en cours, puis on compte.

Seuls les objets **entièrement dessinés** rapportent. Les objets non terminés ne valent rien (snif). En cas d'égalité, celui qui a tracé le plus de traits sur son dernier objet inachevé l'emporte.

Tableau récapitulatif des scores selon la combinaison

Combinaison	Calcul du score
Matin calme (A)	Vos objets uniquement
Pause café (B)	Vos objets uniquement
Sous les étoiles (C)	Objets + étoiles entourées
Mélodie du soir (D)	Objets + étoiles + têtes de notes coloriées
Souvenirs d'hiver (E)	Objets + bonus/malus des polaroids
Souvenirs d'été (F)	Objets + polaroids entourés
Décrocher la lune (G)	Objets + récompenses de la guirlande
Rêve en couleurs (H)	Objets + récompenses guirlande + récompenses cadres

Et voilà, vous savez tout ! Daydream est un jeu doux et malin où chaque décision compte.

Petite mise en garde amicale : ne placez pas vos premiers chiffres au hasard, c'est souvent ce qui plombe une partie. Si vous aimez l'ambiance dés et grille, jetez aussi un œil aux [règles du Yams](#), à [Miams](#) ou encore aux [règles du Wazabi](#) pour varier les plaisirs autour de la table.