

DREAMS

VIVEZ LES REVES LES PLUS FOUS

Vos envies, vos désirs, vos plaisirs:
aventures palpitantes,
fortunes inespérées,
voyages autour du monde,
métiers enviables,
des amis, des rencontres,
l'amour de votre vie...

Réalisez vos rêves,
c'est maintenant votre objectif !



PRESENTATION:

6 paquets de 32 cartes et 4 liasses de billets rangés dans un sabot, un plateau de jeu composé de cases de la même couleur que les cartes à tirer, voici les moyens dont vous disposez pour réaliser vos rêves.

BUT DU JEU

Chaque rêve rapporte des points (*indiqués en haut de la carte*). Pour gagner, vous devez obtenir le maximum de points en réalisant le plus grand nombre de rêves dans un temps limité. 

DUREE DE LA PARTIE

A vous de la déterminer: les petits nuages autour de l'île représentent le temps qui s'écoule, les mois qui passent.
Partie longue: vous avez 24 mois (*2 tours complets de nuages*).
Partie courte: vous avez 12 mois (*1 tour complet de nuages*).

PREPARATION

1- Dépliez le plateau de jeu et insérez au centre le sabot distributeur de cartes et de billets.

2- Prenez le carton de la roulette-dé (numéroté de 1 à 6), placez au centre, par dessous, le support rond en plastique et, au dessus, fixez l'aiguille dans son support. Placez cet ensemble roulette-dé au centre du sabot distributeur.

3- Séparez les 6 jeux de 32 cartes, mélangez chaque jeu et placez-les, faces cachées, dans les 6 alvéoles du sabot.

4- Triez les billets par couleur et rangez-les dans les 4 guichets distributeurs du sabot pour créer la banque. Pendant la partie, chaque joueur se sert et rend directement ses billets à la banque.

5- Choisissez la durée de la partie:

12 mois (*environ 1 heure*) ou 24 mois (*environ 2 heures*), et placez le pion blanc sur le nuage n°1.

6- Chaque joueur choisit un pion de couleur qu'il pose sur la case départ cerclée de rouge.

7- Déterminez l'héritage de chacun: chaque joueur lance l'aiguille du dé situé au centre du sabot et reçoit un héritage proportionnel au chiffre indiqué:

- 1 = 100 000 francs
- 2 = 200 000 francs
- 3 = 300 000 francs
- 4 = 400 000 francs
- 5 = 500 000 francs
- 6 = 600 000 francs
- = 1 000 000 de francs

8- Le premier joueur est celui qui a obtenu le plus gros héritage.

En cas d'égalité, départagez les joueurs en relançant l'aiguille du dé (*l'héritage précédemment déterminé reste alors inchangé*).

9- Chaque joueur tire une carte rêve qu'il place, **face visible**, devant lui.



REGLES DU JEU

1- Lancez l'aiguille du dé et déplacez votre pion, dans le sens des aiguilles d'une montre, d'autant de cases que le nombre indiqué par la roulette-dé.

Le ● vous permet de choisir votre case, uniquement sur la ligne, délimitée par les deux cases grises, où se trouve votre pion: vous pouvez alors avancer, reculer ou rester sur la même case.

2- Jouez la case sur laquelle vous vous êtes placé.

Il y a 3 types de cases:

- celles où vous devez obligatoirement tirer une carte
(*Achat, Aléas, Argent, Rêve*)

- celles où vous êtes contraint d'exécuter un ordre
(*Saisie, Rupture, Vente, Chômage*)

- celles où vous avez le choix
(*Métier, Rencontre, Echange*)

et la case départ qui oblige à changer de mois, lorsqu'un joueur la franchit ou s'arrête dessus.

A chaque fois qu'un joueur tire une carte, il prend celle qui se trouve au-dessus du paquet correspondant.

CASE METIER

Elle correspond aux cartes à dos vert. Ce sont des métiers qui vous permettent, lorsque vous en possédez un, de toucher le salaire indiqué, à chaque fois qu'un joueur franchit ou s'arrête sur la case départ.

1- Vous désirez un métier, tirez une carte verte, lisez-la à tous les joueurs et placez-la devant vous face visible.

2- Vous désirez changer de métier, placez votre carte métier sous le tas, tirez-en une nouvelle, lisez-la à tous les joueurs et placez-la devant vous face visible.

3- Vous ne voulez pas ou plus de métier, ne tirez pas de carte ou remettez celle que vous possédez sous le tas.

CASE RENCONTRE

Elle correspond aux cartes à dos rose. Ce sont des personnes que vous rencontrez: sponsor, journaliste, impresario, copains, séducteurs, conjoint, voleur, clients-public-électeurs... et qui peuvent vous aider à accomplir vos rêves.

1- Vous désirez faire une rencontre, tirez une carte rose, lisez-la à tous les joueurs et placez-la devant vous face visible.

2- Vous désirez changer de rencontre, placez votre carte rencontre sous le tas, tirez-en une nouvelle, lisez-la à tous les joueurs et placez-la devant vous face visible.

3- Vous ne désirez pas faire de nouvelle rencontre, ne tirez pas de carte et gardez la vôtre.

4- Vous devez absolument être seul pour réaliser votre rêve, vous pouvez, sur cette case, remettre votre carte rencontre sous le tas sans en tirer de nouvelle.

N.B. Parmi les cartes rencontres, certaines vous proposent un mariage et vous permettent, si vous conservez cette carte, de toucher le salaire de votre conjoint aux changements de mois. Les sponsors vous font gagner immédiatement une certaine somme d'argent.

Chaque joueur ne peut garder qu'une seule carte métier et qu'une seule carte rencontre.

CASE ACHAT

Elle correspond aux cartes à dos orange. Ce sont les différentes acquisitions: moyens de transport, biens mobiliers...etc, que vous pouvez effectuer.

Tirez obligatoirement la carte Achat. Lisez-la à tous les joueurs. Si vous voulez l'acheter, payez la somme à la banque et placez-la devant vous face visible. Vous ne pouvez ou ne voulez pas l'acheter, proposez-la aux joueurs suivants, dans l'ordre du jeu, qui seront libres de l'acheter chacun à leur tour. Si personne n'en veut, remettez-la sous le tas.

CASE ALEAS

Elle correspond aux cartes à dos violet. Ce sont les différents événements positifs ou négatifs qui peuvent vous arriver.

Tirez obligatoirement la carte Aléas. Lisez-la à tous les joueurs. Effectuez ses consignes et replacez-la sous le tas.

CASE ARGENT

Elle correspond aux cartes à dos jaune, qui vous proposent des jeux d'argent: à vous de miser, de jouer et de gagner...

Tirez obligatoirement la carte Argent. Lisez-la à haute voix. Effectuez la consigne et replacez-la sous le tas.

Tous les gains au jeu sont à prendre directement à la banque.
Toutes les pertes ou mises perdues sont à rendre à la banque.

N.B. Lorsqu'un joueur a misé et qu'il gagne plusieurs fois la mise: il reprend sa mise et la banque lui paye le nombre de fois qu'il a remporté sa mise. Quand un joueur perd, il verse sa mise à la banque.

CASE DEPART (*cerclée de rouge*)

A chaque fois qu'un joueur passe ou s'arrête sur cette case, il avance le pion blanc d'un mois et tous les joueurs touchent leur salaire plus celui de leur conjoint éventuel.

CASE ECHANGE

Echangez si vous le désirez une des cartes que vous possédez avec un joueur de votre choix (même s'il n'est pas d'accord). Attention: les cartes doivent être de la même nature, par exemple: un métier contre un autre, un achat contre un achat (même si les valeurs ne sont pas égales), ou bien son rêve contre celui d'un autre joueur...
Tout peut être échangé sauf l'argent.

CASE RUPTURE:

Vous perdez votre rencontre. Remettez la carte sous le tas.

CASE CHOMAGE

Vous perdez votre métier. Remettez la carte sous le tas.

CASE REVE

Vous devez obligatoirement changer de rêve.
Remettez votre carte sous le tas. Tirez-en une nouvelle et placez-la devant vous face visible.

CASE SAISIE

Vous avez 2 solutions, au choix:

1- Saisie bancaire:

Vous rendez tout votre argent à la banque.

2- Saisie de biens:

Vous remettez sous leur tas toutes vos cartes achat.

Vous ne possédez que l'un ou l'autre, vous n'avez pas le choix.

CASE VENTE

Vous devez obligatoirement vendre l'une de vos cartes achat aux enchères (*dans le sens du jeu*). La mise à prix se fait au prix d'achat indiqué sur la carte. Le joueur qui en offre le meilleur prix vous paye et emporte la carte.

Si personne n'en veut, gardez-la.

POUR REALISER SON REVE

Il vous faut obtenir tous les éléments indiqués sur cette carte. Une fois les conditions réunies, remettez les cartes nécessaires au rêve sous leur tas et l'argent requis à la banque. Le joueur garde sa carte rêve réalisé et en tire une nouvelle.

FIN DE PARTIE

La durée de la partie écoulée (*12 ou 24 mois*), chaque joueur totalise les points de ses rêves réalisés, celui qui a le plus de points gagne la partie.

REMARQUES:

1- Les dettes ne sont pas autorisées dans le jeu.

Les joueurs ne payent qu'à concurrence de l'argent qu'ils possèdent.

2- Les salaires des cartes métiers sont fictifs et ne correspondent pas obligatoirement à la réalité; pour les besoins du jeu ils sont annuels, mais payés chaque mois (on peut toujours rêver!)

NOS CONSEILS POUR BIEN JOUER

Gardez toujours un oeil
sur le jeu de vos adversaires.

Utilisez la case échange
pour obtenir les métiers,
les achats, les rencontres
ou les rêves que vous désirez.

Sachez qu'à tout moment
un autre joueur peut s'emparer
de votre rêve en cours
et tenter de le réaliser.

N'hésitez pas à acquérir
des "achats", ils pourront
vous servir pour réaliser
d'autres rêves.

