
UN RÊVE ÉTRANGE

Le jeu de cartes

PRINCIPE ET BUT DU JEU :

Ce jeu est comme une nuit de rêves collectifs. Chaque partie dure en principe entre 20 et 45 minutes. Le joueur qui se débarrasse de toutes ses 'Cartes rêve' en premier l'emporte.

LE JEU SE COMPOSE DE :

- **112 'Cartes rêve'** (elles sont les éléments constitutifs des rêves ; un niveau compris entre 1 et 4 en précise chaque fois la complexité),
- **64 'Cartes spéciales'** (elles sont les effets qui permettent aux joueurs d'agir sur le cours de la partie),
- **1 jeton** ou une pièce de monnaie dit « Roue du rêve »

AVANT DE COMMENCER UNE PARTIE :

On décide en début de partie en combien de points on joue : ce nombre de points peut être de 12, pour une partie rapide, de 15, de 18, ou de 21 pour des parties plus longues.

On définit alors qui commence (joueur le plus jeune, le plus âgé, décision aléatoire ou arbitraire : peu importe...).

Le joueur ainsi désigné prend alors une 'Carte rêve' du niveau de son choix. Chaque joueur, à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, en fait autant jusqu'à ce que chacun ait en main un total de niveaux de 'Cartes rêve' égal au total de points de partie défini préalablement.

Les 'Cartes rêve' restantes sont mélangées ensemble ; le talon ainsi constitué est installé en position demi-couchée dans deux decks et appelé '**Inconscient collectif**'.

On attribue ensuite les 'Cartes spéciales'. Chaque joueur à tour de rôle, à commencer par le premier, prend la 'Carte spéciale' qui se trouve sur le haut du talon, et ainsi jusqu'à ce que chaque joueur ait en main un nombre de 'Cartes spéciales' égal au total de points de partie divisé par 3 moins une (donc 3, 4, 5 ou 6). Les cartes restantes sont mélangées, installées en position demi-couchée dans un deck et constituent désormais le talon '**Turbulences**'.

Chacun prend connaissance de ses cartes.

LA PARTIE PEUT ALORS COMMENCER.

LE DEROULEMENT DE LA PARTIE :

1. Le joueur qui débute commence par lancer la « Roue du rêve » afin de déterminer la tonalité du rêve : si c'est la face avec le chiffre qui est visible, le rêve qui va être lancé devra rester strictement réaliste ; si c'est l'autre face, celle avec le symbole, le rêve pourra éventuellement verser dans l'irréalisme.

2. Le joueur lance ensuite le rêve en disant « Cette nuit, j'ai fait un rêve étrange ». Il extrait alors de sa main une 'Carte rêve' de son choix, la pose au centre de la table et décrit :

- à la première personne,
- en utilisant un temps du passé
- en faisant une seule phrase (avec sujet – verbe – complément au minimum)

une entame de rêve qui intègre l'élément représenté sur sa carte.

Ex : le joueur pose 'train' et dit : « Cette nuit, j'ai fait un rêve étrange... J'étais à bord d'un **TRAIN** de nuit qui roulait vers Barcelone. ».

3. Le joueur suivant pose une 'Carte rêves' à son tour et décrit, de la même façon (avec les mêmes contraintes), la suite du rêve en intégrant l'élément représenté sur la carte qu'il joue.

Ex : le joueur suivant pose la carte 'Jardin' et dit : « Je me baladais de wagon en wagon lorsque tout à coup je suis tombé sur une salle au milieu de laquelle se trouvait un **JARDIN**. ».

→ **Si le joueur bafouille, hésite, marque une pause prononcée au milieu de sa phrase**, le rêve est interrompu ; le fautif prend la 'Carte rêves' qui se trouve sur le haut du talon 'Inconscient collectif' et, quelque soit le niveau de cette carte, l'ajoute à son jeu. De plus, il reprend dans sa main la carte qu'il avait cherché à jouer. Pour gagner la partie, il doit désormais se débarrasser aussi de la 'Carte rêve' qu'il vient de piocher.

→ **Si le joueur déroge à l'une des 3 points énoncés ci-dessus** (temps du passé – première personne...) **ou verse dans l'irréalisme alors que la Roue du rêve a posé un cadre strictement réaliste** (voir plus haut), l'effet est le même que dans le cas d'une hésitation. Charge aux autres joueurs de le remarquer et de faire appliquer la sanction en conséquence.

→ A tout moment, un joueur a la possibilité de passer son tour : il dit simplement « je passe ». Il ne joue donc aucune carte mais ne s'expose pas au risque de commettre une erreur et de piocher une 'Carte rêve' supplémentaire.

IMPORTANT : le joueur doit tenir compte de ce qui a été précédemment posé et inclus dans le rêve et doit lier sa 'Carte' à la précédente.

Par exemple, si le joueur abat la carte 'Créature fantastique*' :

- il peut dire « au sein du jardin, un GREMLIN gambadait en sautant. »
- ou bien « dans le wagon, à côté du jardin, je remarquai aussitôt la présence d'un DRAGON endormi. »
- en revanche, il ne peut pas dire : « je montais alors sur le dos d'un PÉGASE » ou bien simplement « je vis un GRIFFON qui se grattait l'oreille gauche avec la patte de derrière. »
- il préférera : « *constatant qu'un PÉGASE se trouvait aux abords immédiats du jardin*, je décidai de monter sur son dos » ou « *sur les abords du jardin*, je vis un GRIFFON qui se grattait... »

Sans une contextualisation au moins minimale et sans le lien à la 'Carte' précédemment posée, les autres joueurs peuvent considérer que le rêve est interrompu et que le joueur fautif doit piocher une 'Carte rêve'.

Attention : le rêve ne se constitue pas nécessairement dans une cohérence stricte. Contextualiser ne veut pas nécessairement dire 'rester dans la logique' de ce qui a été posé. (Par exemple, la présence d'un pégase dans un wagon est incongrue... De même, une pièce peut subitement avoir des ramifications jusque là non évoquées : un joueur qui poserait la carte 'Casino' à cet endroit du rêve pourrait poursuivre en disant : « Au-delà du jardin, j'aperçus soudain une vaste salle de CASINO, avec machines à sous et tables de poker. »). C'est ici que la tonalité définie avant le début du rêve (réaliste ou irréaliste) joue à plein et limite *éventuellement* les incohérences, les incongruités, les bizarreries...

4. Lorsque le rêve est interrompu, c'est le joueur qui en est la cause qui reprend le nouveau rêve. Il lance d'abord la Roue du rêve (voir plus haut) puis débute un récit en disant : « Cette nuit, j'ai fait un rêve étrange ». Il pose alors une première 'Carte rêve' de son choix et reprend comme indiqué ci-dessus.

IMPORTANT :

Le principe-clef du jeu est « **faites vivre vos cartes !** ».

- Les 'Cartes rêve' comportent souvent un mot simple. Libre au joueur d'étoffer ce mot, de préférer « Anaconda » à « Serpent » ou bien « Vieux grimoire » à « Livre ». Cela donnera souvent une saveur particulière au récit en cours.
- Certaines 'Cartes rêve' sont marquées d'une '*' : cela signifie qu'on attend une précision au moment où l'élément est intégré au rêve, soit un nom (commun ou propre), soit une description. Sans cette précision, le rêve est interrompu.
- Toute 'Carte rêve' peut être utilisée dans sa version féminine ou masculine même si elle n'est pas nommément spécifiée sur la carte elle-même. Il faut juste que cette version existe. Par ex., un joueur qui utilise la carte '(un) ROI' peut poursuivre le rêve en faisant apparaître une « REINE » dans le récit...
- Les 'Cartes rêve' comportent des indications minimales, pour un souci évident de jouabilité. Aussi y aura-t-il peut-être certaines interprétations ou utilisations « limites » de certaines cartes. Les joueurs réunis doivent par conséquent juger, si possible en commun et en toute impartialité, si une carte est utilisée dans le cadre de son intitulé ou pas.
- enfin un conseil : ne vous laissez pas trop influencer par le visuel de la carte afin de garder une amplitude de choix maximale et d'exprimer toute votre inventivité !

INTERVENTION DES 'CARTES SPECIALES' :

Les joueurs ont la possibilité de jouer une de leurs 'Cartes spéciales' quand cela leur semble opportun. Il y en a 64 au total (25 de type différent).

Si le joueur joue une 'Carte spéciale' à son tour, il ne peut poser une 'Carte rêve'.

- Les joueurs peuvent jouer les cartes 'Lucidité onirique', 'Somniloquie', 'Rêve érotique', 'Grand rêve', 'Négatif', 'Insomnie' uniquement à leur tour.
- Il en va de même pour les cartes 'Réminiscence', 'Ellipse' et 'Symbole frappant' mais ces cartes permettent de jouer également une ou des 'Cartes rêve'.
- Les joueurs peuvent ou doivent jouer les cartes 'Réveil', 'Marchand de sable', 'Trou de mémoire', 'Somnifère', 'Rêve agité', 'Cauchemar' et 'Censuré' à un autre moment qu'à l'occasion de leur tour de jeu.

- Les cartes de « genre » obligent les joueurs à teinter en conséquence l'ambiance du rêve qu'ils racontent. Ce « genre » devient ainsi une contrainte dans la continuation du récit. Ces cartes sont aussi accompagnées d'un effet spécifique.
 - Il est précisé sur certaines 'Cartes spéciales' qu'elles ne peuvent être jouées qu'au moment où un rêve est interrompu et avant qu'un autre ne commence. Il n'est donc pas nécessaire dans ce cadre d'avoir la main pour les jouer.
-

Lorsqu'un joueur n'a plus qu'une 'Carte rêve' dans sa main, il doit le signaler en disant « aube ». S'il oublie, tout autre joueur le remarquant doit dire « grasse matinée » : il l'oblige ainsi à piocher la première 'Carte rêve' du talon 'Inconscient collectif' et à l'intégrer à sa main...

EN UN MOT, POUR FINIR, nous vous souhaitons de faire de beaux rêves, qu'ils soient un peu, beaucoup ou pas du tout « étranges »...!

CREDITS :

- Conception du jeu : Marius Moulin, avec la contribution de Charlotte Thirion
Ce jeu s'inspire de principes de règles issus des jeux Elixir, Il était une fois et Uno.
- Les illustrations sont pour l'essentiel issues de recherches intensives sur Google Images. C'est pour cette raison que l'on trouve certaines créations d'artistes reconnus (Diane Arbus, Man Ray...) ou moins connus (Marc Mounier-Kuhn...).
Toutefois, le dos des 'Cartes rêve' et des 'Cartes spéciales' ainsi que certaines illustrations (notamment : (une) Porte, (une) Mégapole, (un) Vieil homme, (un) Ami (ou un) Proche, Situation inspirée d'un souvenir authentique, Prise de conscience, Quelque chose d'écrit, (un) Monument, Réminiscence) sont des créations photographiques de Marius M / Arcane XVII.
- Remerciements : à Solen Texier pour le prêt de sa plastifieuse.

'Un Rêve étrange' est un jeu d'



Les CARTES SPECIALES sont :

- **(6) Réveil** : le rêve est interrompu – le joueur qui a utilisé cette carte débute le nouveau rêve (en disant « Cette nuit... »)
- **(5) Censure** : cette carte fait passer son tour à un joueur au moment où il va prendre la parole pour poursuivre le rêve en cours.
Cette carte doit obligatoirement être jouée avant que le joueur visé n'ait eu le temps de commencer à décrire son développement, sans quoi la carte est jugée nulle et reste dans la main du joueur qui la détient.
- **(5) Trou de mémoire** : cette carte fait passer son tour à un joueur au moment où il vient de poser une carte pour poursuivre le rêve en cours. Il reprend cette carte dans sa main et le joueur suivant ne tient pas compte de cette carte pour la suite du rêve...
- **(4) Rêve agité** : le sens du jeu change.

- **(4) Symbole frappant** : permet à celui qui utilise cette carte de poser deux 'Cartes rêve' au lieu d'une. Il doit associer les deux éléments l'un à l'autre, sans quoi sa carte est jugée sans effet, et seule une des deux 'Cartes rêves' est effectivement posée. Par ex, « je suis dans un train-piscine » ; ou bien « Je suis au supermarché dans une ambiance de fin du monde ! ».
- **(4) Clef des Songes** : jouée pour soi ou pour autrui, cette carte permet de changer une de ses 'Cartes rêve' pour une 'Cartes rêves' de même niveau prise dans le talon 'Inconscient collectif' (si un niveau vient à manquer, on prendra une carte du niveau inférieur disponible).

Attention : cette carte doit être jouée au moment où un rêve est interrompu et avant qu'un nouveau rêve ne commence.

- **(4) Négatif** : à partir du moment où cette carte est jouée, toutes les 'cartes rêves' deviennent l'inverse de ce qu'elles sont. L'effet d'une carte 'Négatif' est annulé par une autre carte 'Négatif' ou si le rêve est interrompu.

NB : Bien des cartes n'ont pas de contraire strict (par ex, train ou jardin).

Il revient alors au joueur de trouver, au moment de jouer, le contraire qui lui sied dans la catégorie à laquelle l'élément décrit par la 'Carte rêve' appartient. Par ex : train étant un moyen de transport, le négatif pourra être un 'vélo' (contraire dans son ampleur), un 'avion' (contraire dans le milieu où évolue ce moyen de transport).... Les 'Cartes' marquées d'un = ne sont pas affectées et restent identiques à elles-mêmes. Si un joueur omet cette contrainte, il passe son tour en piochant une carte de façon normale mais sans que le rêve soit interrompu !

- **(3) Cauchemar** : c'est une **carte de « genre »**, c'est-à-dire que les joueurs doivent en tenir compte dans l'ambiance du rêve qu'ils racontent. De plus, son effet est que le rêve en cours ne connaîtra au mieux qu'un tour supplémentaire avant de s'interrompre. C'est le joueur qui raconte le rêve au moment où cette carte est abattue qui débutera un nouveau rêve.
- **(3) Rêve érotique** : c'est une **carte de « genre »** (voir plus haut) ; de plus, elle permet au joueur qui l'utilise de piocher la première carte du talon 'Turbulences' et d'intégrer la 'carte spéciale' ainsi piochée à son jeu.
- **(3) Lucidité onirique** : celui qui joue cette carte peut défausser une de ses 'Cartes rêve' de niveau 1, 2 ou 3. La carte défaussée est placée sous la pile 'Inconscient collectif'.
- **(2) Somniloquie** : lorsqu'un joueur joue cette carte contre l'un de ses adversaires, il l'oblige à poser devant lui face visible toutes les 'cartes rêve' de son jeu, et cela jusqu'à la fin de la partie. Les cartes éventuellement piochées par la suite resteront quant à elles cachées à l'abri dans la main du joueur.
- **(2) Somnifère** : cette carte permet au joueur qui l'utilise d'annuler immédiatement l'effet d'une 'carte spéciale' au moment où celle-ci vient d'être jouée, sauf s'il s'agit d'une autre carte 'Somnifère', d'une carte 'Réveil' ou de la carte 'Dreamtime' (voir plus bas) - NB : les somnifères désamorcent la possibilité de sommeil paradoxal, qui est le support neurophysiologique de ce qu'on appelle communément le rêve.
- **(2) Docteur Freud** : jouée pour soi ou pour autrui, cette carte permet de changer tout ou partie de ses 'Cartes rêve' pour autant de 'Cartes rêves' de même niveau prise dans le talon 'Inconscient collectif' (NB : si un niveau vient à manquer, le joueur piochera deux cartes : une carte du niveau inférieur + une carte du niveau complémentaire pour atteindre la valeur du niveau manquant. Par ex, si un niveau 3 vient à manquer, on prendra une carte de niveau 2 + une carte de niveau 1).

Attention : cette carte doit être jouée au moment où un rêve est interrompu et avant qu'un nouveau rêve ne commence.

-

- **(2) Docteur Jung** : cette carte permet au joueur qui en bénéficie de remplacer toutes les 'cartes rêve' qui sont encore dans sa main contre autant de 'cartes rêve' tirées au talon 'Inconscient collectif', indépendamment du niveau des cartes. Il place les cartes défaussées sous la pile restante.
Attention : cette carte doit être jouée au moment où un rêve est interrompu et avant qu'un nouveau rêve ne commence.
- **(2) Insomnie** : Cette carte jouée contre un adversaire l'oblige à passer son tour tant que le rêve actuellement en cours n'est pas fini.
- **(2) Envoûtement onirique** : grâce à cette carte, un joueur peut échanger sa 'carte rêve' la plus forte contre la 'carte rêve' la plus faible de l'adversaire de son choix.
Attention : cette carte doit être jouée au moment où un rêve est interrompu et avant qu'un nouveau rêve ne commence.
- **(1) Rêve prémonitoire** : c'est une **carte de « genre »** (voir plus haut) ; elle permet aussi au joueur qui la pose de deviner qui va gagner (note d'un prénom sur un petit papier tenu secret). A la fin du jeu, si la prédiction s'avère exacte, le joueur qui a eu la bonne prémonition gagne à la place du vainqueur.
Attention : cette carte doit être jouée au moment où un rêve est interrompu et avant qu'un nouveau rêve ne commence.
- **(1) Grand rêve** : c'est une **carte de « genre »** (voir plus haut) ; de plus, elle oblige les joueurs à jouer leur 'carte rêve' du niveau le plus fort dans le tour qui suit (ou à passer s'ils considèrent qu'ils ne sont pas en mesure de le faire).
- **(1) Dreamtime** : le joueur qui joue cette carte vient de prendre conscience du « temps du rêve » décrit par les aborigènes d'Australie ; grâce à cette incroyable étincelle de sagesse, il pioche les trois premières cartes du talon 'Turbulences' et intègre les 'cartes spéciales' ainsi piochées à son jeu.
Dreamtime est une révélation si puissante qu'elle n'est pas affectée par la carte 'Somnifère'.
Attention : cette carte doit être jouée au moment où un rêve est interrompu et avant qu'un nouveau rêve ne commence.

= 56 'cartes spéciales' + 8 bonus

AUTRES CARTES AJOUTEES :

- **(1) Surréalisme** : Lorsque cette carte est jouée, les joueurs vont devoir prendre part à un rêve qui ne durera qu'un seul tour. Chaque joueur mélange ses 'Cartes rêve' et en tire une au hasard : c'est cette carte qu'il devra jouer durant ce rêve surréaliste. S'il ne peut le faire ou s'il craint de « trébucher », il peut aussi faire le choix de passer, et ainsi de ne pas prendre part à ce tour spécial. Le rêve suivant sera normal et sera lancé par le joueur qui a débuté le rêve surréaliste.
Attention : cette carte doit être jouée au moment où un rêve est interrompu et avant qu'un nouveau rêve ne commence.
- **(1) Inception** : le joueur qui utilise cette carte prend la main de cartes d'un adversaire de son choix. Après en avoir pris connaissance, il peut soit échanger une de ses 'Cartes rêve' contre une de celles de son adversaire (indépendamment du niveau), soit dérober sans contrepartie une de ses 'Cartes spéciales'.
Attention : cette carte doit être jouée au moment où un rêve est interrompu et avant qu'un nouveau rêve ne commence.
- **(2) Marchand de sable** : Cette carte permet l'annulation de l'effet d'une carte 'Réveil' au moment où elle est jouée. En fait, le rêve reprend normalement là où il s'était interrompu. Cette carte ne peut être annulée par une carte 'Somnifère' (sinon ça compliquerait un peu la situation...).

- **(1) Ellipse** : Cette carte permet à son utilisateur de créer, à son tour de parole, une ellipse dans le récit de rêve en cours. Le contexte global du rêve reste le même mais il n'est pas obligé de respecter les derniers éléments apportés et peut juger qu'un certain temps s'est écoulé depuis les derniers développements du récit.
- **(1) Réminiscence** : Cette carte permet de rejouer immédiatement une seconde 'Carte rêve'. Attention à bien respecter la continuité du récit...
- **(1) Somnambulisme** : Le joueur qui abat cette 'carte spéciale' se lève aussitôt. Les autres joueurs tendent vers lui leur main de cartes face cachée ('Cartes rêve' 'Cartes spéciales' mélangées). Le somnambule tire alors au hasard une carte par main et les incorpore ensuite à son jeu.
- **(1) Voyage astral** : cette carte vous permet de passer derrière les autres joueurs afin d'étudier attentivement toutes leurs cartes.)
Attention : cette carte doit être jouée au moment où un rêve est interrompu et avant qu'un nouveau rêve ne commence.

Les CARTES RÊVE = 112 'cartes rêve'

Niveau I → 42 / 42

(un) Serpent
(un) Arbre ou Forêt
(un) Astre*
(un) Montagne
(un) Chien
(un) Cheval
(un) Lion
(des) Jumeaux
(un) Masque
(une) Rose
(une) Arme à feu *
(une) Arme blanche *
(une) Araignée
Trouver de l'argent (par hasard)
(des) Escalier(s)
(un) Train
(une) Route [passage]
(un) Cours d'eau
(un) Roi / (une) Reine
(un ou du) Feu
(un) Trésor
(une) Clef
(un) Livre
(une) Belle jeune femme / (un) Beau jeune homme
(un) Vieil homme / (une) Vieille femme
Personnage célèbre *
Couleur noir
Chiffre 2
(une) Porte
(un) Ennemi
à boire (ou) à manger *
D'une grandeur surnaturelle
Un très grande nombre de... *
(une) Jardin
(un) Proche (un) ami *
(un) Cadavre
(un) Sorcier / (une) Sorcière
(une) Blessure
c'est la fête*
(un) Mort-vivant
(une) Horloge
(un) Aigle

Niveau II → 32 / 32

S'envoler
Perdre ses dents
Être nu parmi des gens habillés
Être poursuivi

Secret ou caché
Chute dans le vide
Inondation soudaine
(un) Combat / (une) Dispute
Voir quelqu'un d'autre que soi dans un miroir *
Être (à nouveau) un enfant
(un) Enterrement
(à un) Meeting politique
Créature fantastique *
(un) Monument *
((dans une) Eglise
(bord de) Mer
(dans une) Maison inconnue
(dans sa) Salle de bains
(dans une) Caverne
(dans une) Mégalopole
(sur un) Plateau TV
(dans un) Casino
Apparition d'un OVNI
Le temps se gâte
Eprouver un sentiment de plénitude
Eprouver un amour intense
Au cœur de la nuit
(devient) Fou
(en) Ruines
(en) Prison
(Entendre une) Musique magnifique
Faire l'amour

Niveau III → 24 / 24

Contexte Moyen Âge *
Contexte futuriste *
C'est la fin du monde *
Qqç d'écrit : « ... » *
Prendre soudain conscience*
Métamorphose *
Rater un examen
Se retrouver dans une situation de type phobique*
(une) Éclipse totale
Perdre le contrôle d'un véhicule
Découvrir un endroit inconnu (dans un endroit familier)*
Révélation divine : « ... » *
Se perdre dans un labyrinthe
Se noyer
Être face à un jury qui pose de curieuses questions *
Se voir offrir un cadeau incongru *
Se retrouver pris dans une complexité bureaucratique*
Élément / Symbole de forme phallique *
Élément / Symbole de forme circulaire *
Quelque chose d'inanimé devient vivant*
Pouvoir surnaturel (≠ voler) *
Être déguisé (en...) *
Élément inspiré d'un souvenir personnel*
(une) Monstruosité *

Niveau IV → 14 / 14

Absurdité onirique *
Motif entêtant *
(environnement fantastique ou métaphysique)*
Assister à un rite étrange *
Bizarrerie (ou) incongruité*
Expérience de frustration*
(Extrait d'un rêve authentique)*
Élément inspiré de ma vie professionnelle réelle *
Élément inspiré de ma vie affective réelle *
Situation inspirée d'un film célèbre*
Situation inspirée d'un événement historique réel *
Situation inspirée d'une actualité récente *
Deux éléments contradictoires ou incompatibles sont réunis en un seul*
Vous modifiez la tournure du rêve de façon spectaculaire *

+ pont, manif, théâtre, être enceinte / Notes : trop sombre = sorcier + futur ; texte = bureaucratique ; ? = montagne ; fx réveil ; ≠ =