



Réveille-toi

jeu de société
notice de jeu

Table des matières

| | |
|--------------------------------------|---|
| Introduction..... | 3 |
| Matériel..... | 4 |
| Règles du jeu..... | 5 |
| Installation du plateau..... | 6 |
| Déroulement de la partie de jeu..... | 7 |

Réveille-toi

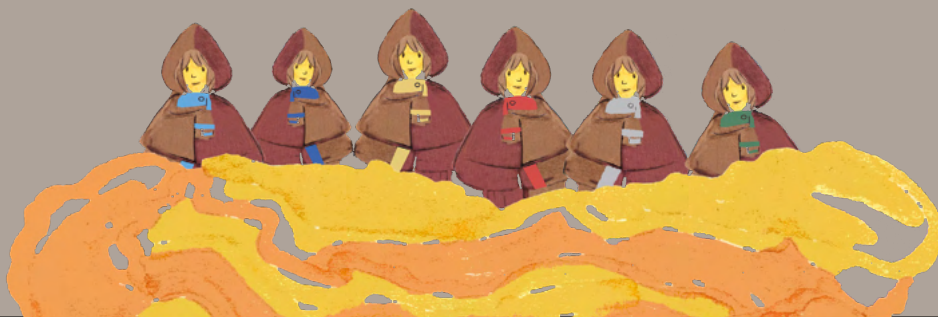


Victor se prépare depuis trois semaines déjà à l'entretien de sa vie, LA présentation qui va lui permettre d'intégrer une grande maison de haute couture. Épuisé par ses nuits blanches, il fait appel à vous, les marchands de sable afin de passer pour une fois une bonne nuit de sommeil, remplie de ses rêves et souvenirs heureux. Mais le rêve d'une soirée apaisée finit par tourner au cauchemar quand les angoisses de Victor le rattrape dans ses méandres. Prisonnier de son sommeil, vous êtes son dernier espoir, s'il y reste trop longtemps, il risque de rater son entretien, mais aussi de ne plus jamais en sortir... Pour l'aider et le sortir de ce mauvais pas, il vous faudra récupérer les 14 souvenirs enfouis dans la mémoire de Victor et les réunir au point de réveil, sans croiser le regard ou tomber nez à nez avec les pères fouettards... bonne chance et bonne nuit..!



Réveille toi est un jeu collaboratif, de 2 à 6 joueurs. Le but du jeu est de récupérer tous les objets souvenirs de Victor, en se frayant un chemin dans le labyrinthe de son esprit, en faisant glisser les couloirs. attention cependant : les cases fixes vous empêchent de tout déplacer!

Vous pouvez aussi jouer de façon à avancer les autres (faciliter l'accès aux objets, déplacer les murs pour vous protéger ; communiquez entre vous, bref soyez stratèges et observateur.rice.s !)



Matériel

- Plateau en 2 parties, à assembler (organisées en axes de chiffres et de lettres) et ses 28 cartes fixes
- 64 cases de chemins (noire ou blanche selon le côté)
- 63 jetons étoiles correspondants (coordonnées de la case) contenus dans un sac en tissu
- 6 pions joueurs (jaune, bleu, bleu clair, blanc, vert et rouge)
- 6 pions pères fouettards (noirs)
- 14 pions objets (couleur bois) représentant les souvenirs de Victor à récupérer) empilables
- un dé et un cartel noir



Installation du plateau

1/ mélangez les cartes de chemins, placez les ensuite aléatoirement sur le plateau sur les emplacements libres, en faisant attention de commencer par le coté clair des cases (le plateau doit être tout blanc!)

note. le départ des joueurs se fait aux coins du plateau

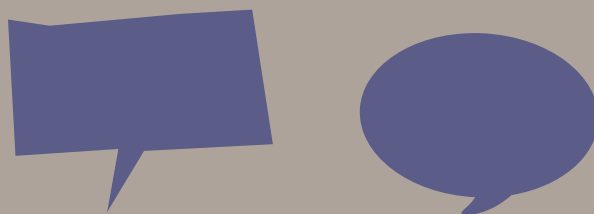
2/ disposez le sac en tissu contenant les jetons (pioche)

3/ placez le cartel dans le même sens de lecture que le plateau

4/ placez les 14 objets souvenirs à votre guise sur les cases aux pastilles argentées

5/ 2 pères fouettards sont présents au début du jeu, placez les où vous le souhaitez sur les ronds noirs

6/ il est temps de commencer : celui qui racontera le meilleur cauchemar commence la partie !



Déroulement de la partie de jeu

Il ne doit vous rester qu'une case de chemin : insérez la dans le labyrinthe (décalant toute sa ligne), de sorte à vous créer un passage qui ira jusqu'à l'objet souvenir le plus proche.
(à chaque tour le carré quittant le plateau devient le poussoir du suivant et ainsi de suite)

Déplacez votre pion où vous le souhaitez dans le passage formé, ensuite piochez un jeton, vous donnant les coordonnées de la case du plateau à retourner (donnant accès à un autre chemin sombre ou l'apparition d'un nouveau père fouettard (pastille noire), on l'y placera donc ou une case noire vide (cauchemar : le passage n'existe plus)



Enfin lancez le dé : le chiffre obtenu vous indique (grâce au cartel noir) dans quelle direction il vous faut déplacer (tous) les pères fouettards (en effet ces derniers, alertés par votre présence, vont avancer d'une case à chaque tour.

note : s'ils arrivent en fin de plateau, on recommence la ligne !

Une fois arrivé sur la même case qu'un objet, on s'en empare en le mettant sur la tête de son pion. Le but étant de les récupérer tous : tous les objets sont empilables de sorte à faire une grande pile, avant de se rendre à la case de réveil.



