



Oneironautes

**Salut à vous, Oneironautes !
Bienvenue à bord ! Je suis votre instructrice.**

Comme vous le savez, les oneironautes sont capables de plonger dans leurs propres rêves. L'élixir dont ils disposent leur permet de contrôler ce processus. Pour plonger de concert, les oneironautes utilisent des cartes qui leur permettent de se coordonner. Ils communiquent alors comme de véritables plongeurs le feraient : par des signes. De plus, comme en plongée, ils sont toujours accompagnés par un binôme. Ne plongez jamais seul !

Pour obtenir votre premier niveau de plongée onirique, vous devez réussir l'examen de passage et collecter au moins 15 moutons avant que votre réserve d'élixir ne s'épuise. Les moutons aiment se cacher parmi les rêves des oneironautes, et c'est là que vous les trouverez.

Tout comme les plongeurs expérimentés sont capables d'économiser leur oxygène, les bons oneironautes sont capables de consommer moins d'élixir lorsqu'ils parviennent à interpréter correctement les visions qu'ils reçoivent.

But du jeu

Oneironautes est un jeu coopératif : tous les joueurs jouent ensemble. Une partie se joue en plusieurs manches. Au début de chaque manche, le groupe révèle une carte Mot. Chacun s'efforce alors de jouer une carte de sa main qui correspond au mot donné. Les cartes doivent être jouées face cachée. Ensuite, elles sont mélangées et on y ajoute une carte prise dans la pioche, face cachée également : votre mission va être de retrouver cette carte parmi toutes celles qui ont été jouées par vos partenaires. Cependant, vous n'avez pas le droit de parler – vous devez essayer de penser de la même façon que les autres. Si vous y arrivez, la victoire vous tend les bras !

Préparation de l'équipement

- 1** Posez les **cartes Signe** au milieu de la table, dans l'ordre. Utilisez autant de cartes Signe que le nombre de joueurs +1.

Exemple : à 4 joueurs, utilisez 5 cartes Signe.



Cartes Signe



- 2** Placez les **bouteilles d'élixir** et la **piste de moutons** à proximité.



Pion Mouton

- 3** Placez le **pion Mouton** sur la case 0 de la **piste de moutons**.

Piste de moutons

Bouteilles d'élixir

- 5** Chaque joueur pioche **6 cartes Rêve** pour former sa main de départ. Le joueur qui s'est réveillé le plus tard commence.

Cartes Rêve



- 4** Placez le paquet de **cartes Rêve** et le paquet de **cartes Mot** à portée de main de tous les joueurs.

Cartes Mot



Déroulement d'une plongée

1. Révélez une carte Mot

Le premier joueur révèle la première carte du paquet Mots afin que chacun puisse la voir, et la lit à voix haute.



2. Choisissez une carte Rêve de votre main...

Chaque joueur (y compris le premier) choisit une carte Rêve de sa main, qui correspond à ce qui est écrit sur la carte Mot. Chacun place ensuite la carte Rêve choisie **face cachée** au centre de la table.



... puis ajoutez une carte de la pioche

Ajoutez une carte Rêve **face cachée** prise au sommet de la pioche à l'ensemble des cartes jouées par tous les joueurs, puis mélangez le tout.

*Exemple : la carte Mot indique "nature".
Amandine joue face cachée une carte Rêve qui représente un cactus, et qui selon elle correspond parfaitement au thème demandé.*

3. Révélez les cartes Rêve

Révélez maintenant toutes les cartes Rêve qui ont été jouées. Associez chaque carte à une carte Signe, dans l'ordre de révélation, comme indiqué sur le schéma ci-dessous.



4. Vote

Vous n'avez pas le droit de parler ou de commenter les cartes. Un rêve se doit d'être silencieux.

Les joueurs consultent les cartes et cherchent maintenant à identifier la carte qui a été ajoutée depuis la pioche, et non jouée depuis la main d'un joueur. Lorsque tous les joueurs sont prêts, comptez "un, deux, trois !" : tous les joueurs annoncent leur choix en reproduisant le geste associée à la carte qui, selon eux, a été ajoutée depuis la pioche. Chaque geste correspond à une carte.

5. Points

Le premier joueur montre maintenant la première carte et demande qui l'a jouée, et ainsi de suite jusqu'à trouver la carte de la pioche (que personne n'a jouée). L'équipe collecte 1 mouton pour chaque joueur ayant correctement identifié cette carte. Tenez le compte de vos moutons en déplaçant le pion Mouton sur la piste.



Fin de la manche

Une fois que vous avez collecté (ou non) vos moutons, la manche se termine. Retournez la carte Mot et placez-la par-dessus une des bouteilles d'élixir pour marquer qu'elle se vide. Toutes les cartes Rêve jouées sont défaussées. Chaque joueur pioche une nouvelle carte Rêve ; le voisin de gauche du premier joueur devient le nouveau premier joueur.

Plongée parfaite : si TOUS les joueurs, sans exception, ont identifié la carte de la pioche, alors la carte Mot de cette manche est **défaussée** au lieu d'être placée sur une bouteille d'élixir.



Fin de la plongée

Vous perdez la partie si vous êtes amené à placer une sixième carte Mot sur les bouteilles d'élixir : vos réserves sont alors épuisées. Si vous réussissez à collecter 15 moutons avant l'épuisement de vos réserves, alors vous **gagnez** la partie !

Auteur : **Oleksandr Neuskiy**
Développement : **IGAMES Studio**
Conception graphique : **Dmitriy Kryvonos, M81 Studio**
Relecture originale : **Oleg Sidorenko, Suiatoslav Mykhats**
Relecture additionnelle et traduction : **Antoine Prono (Transludis)**
Maquette : **Andriy Bordun**

Remerciements spéciaux à Vitalii Shued, Anton Haiura, Oleg Sidorenko et tous les testeurs.

© IGAMES. Tous droits réservés. La reproduction ou la publication des règles du jeu, des éléments de jeu et des illustrations est interdite.

Il n'y a pas de limite au nombre de plongées oniriques que vous pouvez faire par jour, et ce quelle que soit votre expérience !

