

LA FABRIQUE À RÊVES

Un jeu d'Antoinn Boccara
et Romaric Galonnier



12 +



2 - 5



25 min

Vous venez d'être embauchés à la Fabrique à rêves, l'endroit où, chaque nuit, des millions de rêves sont créés pour faire vivre aux rêveurs du monde entier des aventures extraordinaires. Votre mission : créer, tous ensemble, les prochains rêves en respectant bien les consignes données par le Grand Marchand de sable.

Matériel



200 cartes Pensée recto-verso



50 cartes
Thème de nuit



1 plateau de score



2 tuiles Décompte recto-verso



5 tablettes effaçables



5 tuiles Fiole numérotées de 1 à 5



5 feutres

5 chiffonnettes



6 jetons Outil



1 tuile Pensée vierge effaçable

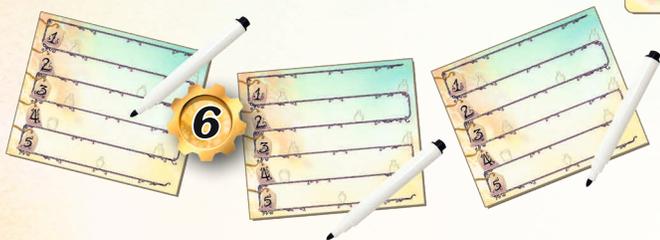


1 pion Fiole

Principe du jeu

La Fabrique à Rêves est un jeu coopératif. À chaque partie, les joueurs devront créer ensemble 5 rêves en respectant le thème de la nuit. Pour cela, ils devront, dans un premier temps, ajouter des cartes Pensée – prenant la forme de mots – dans les 5 tuiles Fiole en créant des associations d'idées en rapport avec le thème. Ils pourront également s'aider des précieux jetons Outil à leur disposition. Dans un deuxième temps, ils devront inscrire secrètement sur leur tablette, pour chaque fiole, un rêve (matérialisé par un mot ou un groupe de mots) en associant les mots dans chaque fiole. Les joueurs marqueront des points en fonction du nombre de rêves similaires mais aussi en fonction du nombre de cartes Pensée dans chaque fiole.

Mise en place



- 1** Alignez les 5 tuiles Fiole au centre de la table.
- 2** Mélangez les cartes Pensée et faites-en 8 piles à peu près égales que vous placez au-dessus des tuiles Fiole. Ce sont les réservoirs de Pensées.
- 3** Placez les jetons Outil « **Flacon du doute** », « **Poudre de fée +1** » et « **Coup de Balai** » à droite des tuiles Fiole. Les autres jetons ainsi que la tuile Pensée vierge sont remis dans la boîte si vous jouez au mode de base.
 
- 4** Placez le plateau de score représentant la Fabrique à proximité de la zone de jeu et placez le pion Fiole sur la case 0.
- 5** Placez également à proximité la tuile Décompte correspondant au nombre de joueurs de la partie.
 
- 6** Distribuez à chacun des joueurs une tablette, un feutre et une chiffonnette.
- 7** Séparez les cartes Thème de nuit par niveau de difficulté et choisissez-en une au hasard dans le niveau de difficulté souhaité (**voir encadré ci-contre**). Révélez-la face visible à gauche des cartes Pensée. Cette carte indique le thème que les joueurs devront respecter pour créer les rêves au cours de cette partie.

Vous êtes prêts à vous lancer !

Les thèmes de nuit

Le thème de nuit tiré en début de partie indique la contrainte que devront respecter les rêves de la nuit, c'est-à-dire les mots ou groupes de mots que les joueurs écriront sur leur tablette en associant les cartes Pensée dans chaque fiole.

Le titre du thème, souvent explicite, indique ce qui est attendu des joueurs. Par exemple, pour la nuit des véhicules, les joueurs devront écrire des noms de véhicules ; et pour la nuit des couleurs... des couleurs.

Certains thèmes, plus difficiles, demanderont aux joueurs d'explorer une thématique plus large voire subjective. Dans ce cas, le texte de description leur sera très utile et apportera des précisions et des exemples, aidant à borner le thème. Par exemple, la Nuit américaine demandera aux joueurs d'écrire toutes sortes de choses évoquant les États-Unis, leur histoire, leurs symboles sans oublier les clichés.

La Nuit des cauchemars demandera, quant à elle, d'écrire des choses qui font peur ou qui peuvent être sources de phobies.

Le but étant d'écrire les mêmes rêves que vos coéquipiers pour marquer le plus de points !

Il existe plusieurs niveaux de difficulté :



Initiation : 5 thèmes



Niveau 1 : 20 thèmes



Niveau 2 : 15 thèmes



Niveau 3 : 10 thèmes

Pour les premières parties, choisissez un thème parmi les thèmes d'initiation afin de mieux appréhender la mécanique du jeu. Pour les suivantes, laissez libre cours à vos envies !



La partie se déroule en 3 phases :

1 Association des pensées

2 Création des rêves

3 Réveil

1 Association des pensées



Important ! Lors de cette phase, les joueurs ne peuvent pas communiquer entre eux.

À son tour de jeu, un joueur doit effectuer l'une des actions suivantes :

- **Prendre la première carte Pensée de l'un des 8 réservoirs de Pensées et placer cette carte sous une fiole de son choix, dans la limite de 3 cartes par fiole.**
ou
- **Utiliser un jeton Outil encore disponible (voir « Les jetons Outil » p.5)**
ou
- **Passer son tour.** Attention ! Pour passer son tour, il faut qu'il y ait au moins une carte Pensée dans chaque fiole. Quand un joueur a passé son tour, il ne pourra plus jouer jusqu'à la fin de cette phase.

Une fois que tout le monde a passé son tour ou que les 5 fioles contiennent toutes 3 mots, les joueurs passent à la phase de Création des rêves.

Exemple

Le thème de la nuit est « **Nuit électrique** ».
Pour les rêves de cette nuit, les joueurs devront écrire des choses qui nécessitent l'électricité pour fonctionner.

1 Malo voit le mot « **corde** » disponible sur l'une des piles et décide de le poser dans la fiole n°1 car il voit une association d'idées avec instrument en rapport avec le thème.



2 À son tour, Calista place le mot « **poussière** » dans la fiole n°4 car elle voit une association d'idées avec « **sac** » en rapport avec le thème.

Au lieu de placer une carte Pensée dans une fiole, elle aurait pu jouer un jeton Outil (voir p.5) ou bien passer.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

La nuit continue ainsi jusqu'à ce que tout le monde ait passé ou qu'il y ait 3 mots par fiole. Les joueurs passent ensuite à la phase de création des rêves.

2 Création des rêves

Lors de cette phase où ils vont créer les rêves de la nuit, les joueurs ne peuvent toujours pas communiquer entre eux. Pour cela, chaque joueur prend sa tablette et note secrètement, en face de chaque numéro, un mot ou un groupe de mots qu'il associe aux cartes Pensée dans la fiole correspondante.

Rappel : ces mots ou groupes de mots doivent être en rapport avec le thème de la nuit.

Remarques :

- Un même mot ne peut pas être écrit plusieurs fois sur la même tablette.
- Un mot ne peut pas être écrit sur la tablette s'il est également visible sur une carte Pensée utilisée dans l'une des fioles lors de cette nuit (ou s'il s'agit d'un mot de la même famille).

Une fois que tous les joueurs ont écrit quelque chose devant chaque numéro de leur tablette, ils passent à la phase du Réveil.

Exemple

Pour chaque fiole, Calista doit écrire sur sa tablette quelque chose qui nécessite l'électricité et qui est en lien avec les cartes Pensée dans cette même fiole.

Pour la fiole n°1, elle associe « **instrument** » et « **corde** » et pense tout de suite à « **guitare** ».
Elle écrit donc ce mot devant le numéro 1 de sa tablette.

Pour la fiole n°2, elle associe « **voyage** », « **wagon** » et « **vapeur** » ; elle écrit le mot « **train** » devant le numéro 2 de sa tablette.

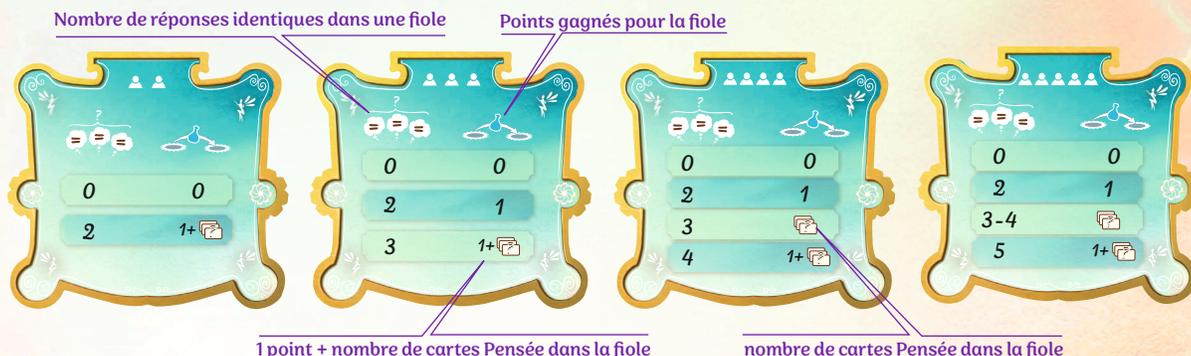
Elle procède ainsi pour toutes les fioles en réfléchissant aux associations d'idées possibles en lien avec le thème de la nuit.



3 Le réveil

Les joueurs effectuent le décompte de points **fiolle par fiolle**, en se référant à la tuile Décompte.

Pour chaque fiolle, les joueurs révèlent le mot ou groupe de mots (=le rêve) qu'ils ont inscrit sur leur tablette. Plus il y a de réponses identiques dans cette fiolle, plus les joueurs marquent des points. Les points dépendent du nombre de joueurs mais aussi du nombre de cartes Pensée dans la fiolle correspondante.



Les joueurs avancent au fur et à mesure le pion Fiolle sur la piste de score et comparent leur résultat au barème en page 6 pour juger de la qualité des rêves créés.

Précisions

- Les vrais synonymes sont acceptés sans équivoque. Par exemple, « médecin » et « docteur » ou encore « livre » et « bouquin » sont considérées comme des réponses similaires, mais « arbre » et « bois » ne le sont pas.
- Si vous avez un doute sur la validité d'un mot, discutez et décidez ensemble.
- À 4 et 5 joueurs, si pour une fiolle, deux réponses différentes ont été écrites plusieurs fois, les joueurs ne marquent que les points de l'une des réponses.

LES JETONS OUTIL

Il existe 3 jetons Outil pour le jeu de base. Les 3 autres jetons seront utiles pour le mode Défi (voir p.6). Utiliser un jeton Outil constitue l'action du tour du joueur.

À l'exception du jeton « Coup de balai » qui est défaussé après utilisation, les autres jetons sont placés sur une fiolle.

Important : il ne peut y avoir qu'un seul jeton Outil par fiolle.



Coup de balai : le joueur remet le jeton dans la boîte et défausse la première carte Pensée de chacun des 8 réservoirs de Pensées.



Flacon du doute : le joueur place le jeton sur une fiolle où les joueurs pourront faire deux propositions au lieu d'une lors de la phase de Création des rêves. Lors du décompte, les joueurs choisissent le mot ou groupe de mots qu'ils souhaitent comptabiliser, c'est-à-dire celui qui est le plus représenté et qui leur fait marquer le plus de points.



Poudre de fée +1 : le joueur place le jeton sur une fiolle sur laquelle les joueurs marqueront un point supplémentaire, s'ils parviennent à marquer au moins un point sur cette même fiolle.

Exemple



instrument voyage argent sac antenne

corde wagon ordinateur poussière

vapeur pièce



Pour décompter les points, les 3 joueurs comparent leurs propositions fiole par fiole et se réfèrent à la tuile Décompte pour 3 joueurs :

Fiole n°1 : Les 3 joueurs ont marqué « *guitare* ». Comme il y a 2 cartes dans la fiole, ils marquent 3 points (1 point + 2 cartes).

Fiole n°2 : Les 3 joueurs ont inscrit « *train* ». Comme il y a trois cartes dans la fiole, ils marquent 4 points (1 point + 3 cartes).

Fiole n°3 : Comme ils avaient placé le jeton « *Flacon du doute* » sur cette fiole, les joueurs ont pu faire deux propositions au lieu d'une. Il y a trois fois « *Bitcoin* ». Les joueurs marquent donc 4 points (1 point + 3 cartes).

Fiole n°4 : Seulement 2 joueurs ont mis une réponse similaire avec « *aspirateur* ». Ils marquent donc 2 points (1 point + 1 point supplémentaire grâce au jeton Poudre de fée +1 placé sur cette fiole).

Fiole n°5 : Les 3 joueurs ont mis des propositions différentes. Ils ne marquent pas de point.

Au total les joueurs atteignent un score de 13 points.

Le barème du Grand Marchand de sable

0 à 3 points	Aïe ! Les rêves que vous avez créés cette nuit sont pour le moins flous ; les dormeurs se réveillent en ayant tout oublié...
4 à 6 points	Pas mal ! Les dormeurs ont conservé quelques bribes des rêves conçus cette nuit.
7 à 9 points	Bon travail ! Les dormeurs entament sereinement leur journée en se remémorant avec plaisir leurs rêves de cette nuit.
10 à 13 points	Vous êtes doués ! Les rêves concoctés cette nuit resteront dans la tête des dormeurs un bon petit moment.
14 à 17 points	Vous pouvez être fiers de vous ! Les rêves de cette nuit ont marqué les dormeurs ! Plus qu'un simple bon moment, ils sont désormais un souvenir précieux à leurs yeux.
18 et plus	Bravo ! Avec vous, la vie est un rêve ! Vous avez illuminé le sommeil des dormeurs et impressionné le Grand Marchand de sable ! La nuit est votre nouveau royaume.



LES ÉPREUVES DU GRAND MARCHAND DE SABLE

La conception des rêves n'est pas de tout repos. C'est pourquoi le Grand Marchand de sable a décidé de vous tester pendant 7 nuits avant de vous recruter. Une fois les règles du mode de base maîtrisées, il vous propose une série de 7 épreuves à la difficulté croissante. À chaque épreuve son lot de contraintes et d'embûches qu'il vous faudra surmonter pour prouver que vous êtes dignes de rejoindre les rangs de la Fabrique à rêves. Une fois les 7 épreuves réussies, vous pourrez vous y confronter de nouveau, sans suivre d'ordre précis.

Mais en attendant, laissez-vous guider et, surtout, soyez à la hauteur de la tâche confiée par le Grand Marchand de sable qui vous ouvrira peut-être la porte du royaume des songes !

PRÉCISIONS IMPORTANTES

- Les règles du jeu de base s'appliquent dans le mode Défi. Cependant, certaines épreuves amèneront une variante de règles que les joueurs devront prendre en compte pour relever le défi correspondant.
- Les joueurs jouent avec les 3 jetons Outil du mode de base et vont bénéficier de nouveaux outils au fur et à mesure des épreuves. Attendez bien d'y être clairement invités pour les utiliser.

Rappel 1 : sauf pour le jeton « **Coup de balai** » qui est défaussé après utilisation, les autres jetons Outil doivent être placés sur une fiole quand ils sont utilisés et il ne peut y avoir qu'un jeton par fiole.

Rappel 2 : l'utilisation d'un jeton Outil constitue l'action unique du tour d'un joueur.

- Chaque épreuve imposera un niveau de difficulté : les joueurs devront piocher au hasard un thème du niveau imposé.
- Les joueurs devront atteindre l'objectif de points minimum de l'épreuve afin de pouvoir passer à l'épreuve suivante.

LUNDI : Épreuve n°1 - Pénurie de pensées

Niveau de thème de nuit : 1 Objectif : 5 points minimum Jetons Outil en jeu :



Règle particulière : Lors de la mise en place, les joueurs font 6 piles de cartes Pensée au lieu de 8 et joueront avec seulement 6 réservoirs de Pensées.

Cocher ici



MARDI : Épreuve n°2 – Seconde Chance

Niveau de thème de nuit : 1 Objectif : 7 points minimum Jetons Outil en jeu :



Règle particulière : Lors de la mise en place, les joueurs ajoutent le jeton « **Fiole renversée** » aux jetons de base.

 Le jeton « **Fiole renversée** » peut être placé sur une fiole pour défausser toutes les cartes Pensée présentes dans cette fiole. Les joueurs peuvent ensuite repartir de zéro et ajouter de nouvelles cartes Pensée.

MERCREDI : Épreuve n°3 - Une insomnie chez un dormeur

Niveau de thème de nuit : 2 Objectif : 8 points minimum Jetons Outil en jeu :



Règle particulière : Lors de la mise en place, les joueurs ne placent que 4 tuiles Fiole au lieu des 5. La tuile restante est remise dans la boîte. Les joueurs ne jouent qu'avec les 4 fioles disponibles.

JEUDI : Épreuve n°4 - Ajouter votre touche personnelle

Niveau de thème de nuit : 2 Objectif : 10 points minimum

Jetons Outil en jeu :



Règle particulière : Lors de la mise en place, les joueurs ajoutent le jeton « **Plume magique** » aux autres jetons disponibles.

 Le jeton « **Plume magique** » peut être utilisé pour écrire un indice de sa propre invention. Le joueur place le jeton sur une fiole libre, prend la tuile Pensée vierge et écrit un seul mot de son choix. Cette tuile Pensée est ensuite ajoutée dans la fiole comme une carte Pensée normale et compte dans la limite de 3 cartes Pensée par fiole. Elle compte également comme une carte Pensée normale dans le décompte.



VENDREDI : Épreuve n°5 - Une nuit entre deux rêves

Niveau de thème de nuit : 1 + 1 **Objectif :** 13 points minimum

Jetons Outil en jeu : 

Règle particulière : Lors de la mise en place, les joueurs choisissent au hasard puis révèlent face visible 2 thèmes de niveau 1. Les rêves que les joueurs devront créer pendant cette manche devront être en rapport avec l'un ou l'autre des thèmes. Les joueurs ne pourront pas communiquer sur le thème auquel se rattachent les rêves qu'ils créent.

SAMEDI : Épreuve n°6 - Arrivage de poudre de fée supérieure

Niveau de thème de nuit : 3 **Objectif :** 14 points minimum

Jetons Outil en jeu : 

Règle particulière : Lors de la mise en place, les joueurs ajoutent le jeton « Poudre de fée +2 » aux autres jetons disponibles.



Le jeton « Poudre de fée +2 » fonctionne de la même manière que le jeton « Poudre de fée +1 ». À son tour, un joueur place le jeton sur une fiole sur laquelle les joueurs marqueront deux points supplémentaires, s'ils parviennent à marquer au moins un point sur cette même fiole.

DIMANCHE : Épreuve n°7 - Libre rêveur

Niveau de thème de nuit : Sans thème **Objectif :** 16 points minimum

Jetons Outil en jeu : 

Règle particulière : Lors de la mise en place, les joueurs ne révèlent pas de cartes Thème de nuit. Ils devront créer des rêves sans indication de thème particulier.

**Vous avez réussi la dernière épreuve avec succès ?
Bravo ! Vous avez débloqué une nouvelle
variante du mode de base !**



NOUVELLE VARIANTE

Après avoir réussi le mode Défi et débloqué les 3 nouveaux jetons Outil, vous pouvez jouer au mode de base en choisissant 3 jetons parmi les 6 disponibles. Si vous ne voulez pas choisir, vous pouvez les tirer au hasard face cachée.

Vous êtes maintenant dignes de devenir les nouveaux artisans des rêves.
Mais pas si vite : le Grand Marchand de sable a encore un ultime défi pour vous !

LA DERNIÈRE ÉPREUVE DU GRAND MARCHAND DE SABLE

Marchez dans les pas du Grand Marchand de sable et engagez-vous dans une quête extraordinaire ! Relevez son ultime défi en trouvant le véritable emplacement de la Fabrique à rêves et découvrez la clé des rêves enchantés. Scannez ce QR code pour débiter l'aventure.



CRÉDITS

Auteurs : Antonin Boccara et Romaric Galonnier - Illustratrice : Maud Chalmel - Graphismes : Ulric Maes - Développement : Funnyfox
©2024 Funnyfox, une marque de Hachette Liore. Tous droits réservés. 21 rue du Montparnasse 75006 Paris - France
www.funnyfox.fr

