

REVEIL

Jeu de cartes solo · 1 joueur · 10 minutes · 11 cartes

But du jeu

Tu es piégé dans un rêve. Tu commences avec **6 points de Lucidité**. Tu vas retourner toutes les cartes du paquet, une par une, et subir les Rêves qui sortent. Si tu arrives à la dernière carte avec **au moins 1 Lucidité**, tu te réveilles et tu gagnes. Si ta Lucidité tombe à **0**, tu es perdu dans le rêve et tu perds.

Matériel

- **11 cartes** : 7 cartes Rêve et 4 cartes Pensée (liste complète en fin de document).
- **Des jetons** (ou un dé, ou une feuille de papier) pour compter la Lucidité.

Sur chaque carte Rêve, imprime l'**Intensité** en gros chiffre, le nom et le texte de l'effet. Sur chaque carte Pensée, imprime le nom et le texte de l'effet. Utilise deux couleurs de dos ou de cadre différentes pour distinguer les deux types.

Mise en place

1. Mélange les 11 cartes et pose-les en pile, face cachée : c'est le **paquet**.
2. Prends **6 jetons** de Lucidité.
3. Ta **main** est vide. Elle peut contenir **3 Pensées** au maximum.
4. Prévois un espace pour la **défausse des Rêves**, face visible.

Déroulement d'un tour

Retourne la carte du dessus du paquet.

- **Si c'est une Pensée** : mets-la dans ta main. Si ta main contient déjà 3 Pensées, la nouvelle est **perdue** (retire-la du jeu).

- **Si c'est un Rêve** : il se résout immédiatement (voir ci-dessous).

Puis retourne la carte suivante, et ainsi de suite jusqu'à la fin du paquet.

Résoudre un Rêve

Pose le Rêve devant toi. Son **Intensité en cours** est égale à son Intensité imprimée (elle peut être modifiée par les effets, sans jamais descendre sous 0).

1. **Jouer une Pensée.** Tu peux jouer **une seule** Pensée de ta main, ou aucune. Si tu en joues une, applique son effet tout de suite, puis retire-la du jeu.
2. **Effet du Rêve.** Applique l'effet écrit sur le Rêve, sauf s'il a été ignoré ou annulé par ta Pensée.
3. **Perte de Lucidité.** Perds autant de Lucidité que l'Intensité en cours, **avec un maximum de 2** par Rêve. Si l'Intensité en cours est de 0, tu ne perds rien.
4. **Défausse.** Place le Rêve dans la défausse des Rêves. Retiens son Intensité **imprimée** : c'est celle du « rêve précédent » pour la carte suivante.

Piocher via un effet et rêves en chaîne

Certaines cartes te demandent de **piocher**. Tu retournes alors la carte du dessus du paquet :

- une **Pensée** va dans ta main (ou est perdue si ta main est pleine) ;
- un **Rêve** se résout immédiatement, en entier, comme un tour normal (tu peux jouer une autre Pensée contre lui). C'est un **rêve en chaîne**.

Quand le rêve en chaîne est terminé, tu reprends la résolution du Rêve initial là où tu l'avais laissée. Chaque Rêve garde sa propre Intensité en cours : les effets appliqués à l'un n'affectent pas l'autre.

Si le paquet est vide, piocher ne fait rien.

Fin de la partie

- **Défaite** : dès que ta Lucidité est à **0 ou moins** à la fin de la résolution d'une carte. Arrête aussi de piocher si tu es à 0.
- **Victoire** : si le paquet est vide et que tu as encore **au moins 1 Lucidité**.

La Lucidité n'a pas de maximum : si tu en gagnes, ajoute des jetons.

Les Rêves

Rêve	Intensité	Effet
Chute infinie	4	Si tu n'as pas joué de Pensée contre ce Rêve, perds 1 Lucidité supplémentaire (en plus de la perte normale).
Rêve récurrent (×2)	1	Si un Rêve récurrent est déjà dans la défausse, Intensité -1.
Visage flou	1	Si tu as des Pensées en main, mélange-les face cachée et retire-en une au hasard.
Lieu familial	1	Si tu as joué une Pensée contre ce Rêve, pioche 1 carte.
Paralysie nocturne	2	Aucun effet.
Écho de peur	1	Si le rêve précédent avait une Intensité imprimée de 3 ou plus, Intensité +1.

Les Pensées

Pensée	Effet
Prise de conscience	Intensité -2. Si l'Intensité en cours est encore de 1 ou plus, pioche 1 carte.
Ancrage	Ignore l'effet du Rêve. Intensité -1. Si tu ne perds finalement aucune Lucidité, gagne 1 Lucidité.
Souvenir réel	Pioche 1 carte. Si c'est un Rêve d'Intensité imprimée 2 ou moins, gagne 1 Lucidité une fois ce rêve résolu.
Refus	Annule le Rêve : ni effet, ni perte de Lucidité (il va quand même dans la défausse). Si son Intensité en cours est de 3 ou plus, pioche 2 cartes.

Précisions

- **Ordre de jeu** : la Pensée est jouée *avant* l'effet du Rêve. Par exemple, Prise de conscience réduit l'Intensité avant que Écho de peur ne l'augmente.
- **Écho de peur au premier tour** : s'il n'y a pas eu de rêve précédent, l'effet ne se déclenche pas.
- **Rêve précédent** : compte aussi un Rêve annulé par Refus, avec son Intensité imprimée.
- **Rêve récurrent** : seuls les Rêves de la défausse comptent, pas ceux en cours de résolution.
- **Pensée retirée du jeu** : une Pensée jouée ou perdue ne revient jamais.

Régler la difficulté

Avec une bonne stratégie, tu gagnes environ une partie sur deux. Pour ajuster :

- **Facile** : commence avec 7 Lucidité.
- **Difficile** : commence avec 5 Lucidité.
- **Cauchemar** : commence avec 5 Lucidité et limite ta main à 2 Pensées.

Exemple de tour

Tu as 6 Lucidité et une Pensée *Refus* en main. Tu retournes **Chute infinie** (Intensité 4).

Tu joues *Refus* : le Rêve est annulé, tu ne perds rien. Comme l'Intensité en cours est de 4 (3 ou plus), tu pioches 2 cartes. La première est un Rêve, *Lieu familial* : il se résout en chaîne, sans Pensée en main, tu perds 1 Lucidité. La seconde est une Pensée : elle va dans ta main. Chute infinie part à la défausse, puis tu retournes la carte suivante.

Liste des cartes

Le paquet complet compte **7 Rêves** : Chute infinie, Rêve récurrent (×2), Visage flou, Lieu familial, Paralysie nocturne, Écho de peur. Il compte aussi **4 Pensées** : Prise de conscience, Ancrage, Souvenir réel, Refus. Soit 11 cartes en tout.

Révision #1

Créé 2026-10-22 07:54:09 UTC par Admin

Mis à jour 2026-10-22 07:54:52 UTC par Admin