



de Luigi Ferrini

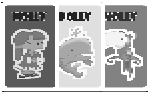
Un jeu d'adresse et de mémoire pour 3 - 8 joueurs à partir de 7 ans

Les trois amis de notre histoire se donnent rendez-vous tous les matins au bord de la plage, pour se raconter leurs rêves. Il y a la petite fille Molly, qui vit sur sa jolie île, il y a Polly son perroquet bavard, et il y a Moby Pick, la baleine parlante. Dans leurs rêves, les trois amis s'échangent souvent les rôles : qui s'appelle Molly, et qui Polly ? Et sur l'arrière plan y a-t-il du sable doré, la mer bleue ou le coucher de soleil rouge ?

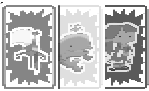
CONTENU

- 106 cartes :

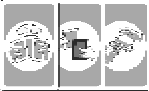
72 cartes rêve, avec le dessin de la petite fille, du perroquet ou de la baleine, l'arrière plan de couleur jaune, rouge ou bleu, ainsi que les prénoms Molly ou Polly ;



18 cartes Rêve Important : elles ne présentent aucun prénom, ont toujours au centre l'un des trois amis, et l'arrière plan, toujours représenté par l'une des trois couleurs, est à l'image d'une explosion ;



15 cartes action, vertes ;



1 carte Réveil ;



- ces règles.

BUT DU JEU

Aider nos amis afin que leurs rêves se rencontrent. Chacun leur tour, les joueurs découvrent une carte représentant l'un des rêves ; ils doivent essayer de le combiner avec l'une des cartes qu'ils ont devant eux face cachée pour former une paire. Mais faites attention à l'interprétation des rêves ! Parfois, ils reviennent en mémoire, mais le plus souvent se confondent, et parfois ils sont même le contraire de ce qu'ils semblent ! A la fin de la partie, le joueur qui aura réussi à combiner le plus de rêves, sera le vainqueur.

PREPARATION

Le Réveil est mis de côté. On mélange toutes les autres cartes ensemble, et on en distribue deux, face cachée, à chaque joueur. Chaque joueur regarde ses propres cartes, les mémorise et les repose, face cachée, devant lui, l'une à côté de l'autre. Le joueur qui reçoit des cartes action les défausse et en repioche d'autres pour les remplacer. Prenez 15 cartes, face cachée, et posez le Réveil dessus, face cachée ; ensuite encore dessus, et toujours face cachée, le restant des cartes. Mettez le paquet de cartes ainsi obtenu à la disposition des joueurs : il constituera le talon.

DEROULEMENT DU JEU

Le propriétaire du jeu décide qui sera le premier joueur, mais vous pouvez aussi tirer au sort. Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

En commençant par le premier joueur, chaque joueur, durant son propre tour, prend le talon, en pioche la première, la met au centre de la table et la dévoile (de façon à ce qu'elle soit bien visible pour tout le monde). Deux cas sont possibles :

- la carte dévoilée est l'un des trois amis (il s'agit donc d'un rêve ou d'un Rêve Important) ;
- la carte dévoilée est une carte action.

Dévoiler l'un des trois amis

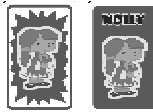
Si l'on dévoile l'un des trois amis (la petite fille, le perroquet ou la baleine), le joueur dont c'est le tour déclame à voix haute la comptine « Molly, Polly, Moby Pick ». La déclamation doit être faite en toute tranquillité, faute de quoi, en cas d'erreur, elle devra être répétée. Pendant le temps nécessaire à la déclamation, les autres joueurs ayant au moins une carte posée devant eux face cachée, peuvent s'emparer de la carte dévoilée. Le premier joueur qui **touche** la carte, la prend. (Le joueur dont c'est le tour ne peut pas essayer de prendre cette carte : il doit tout simplement se limiter à déclamer. De même, le joueur qui ne possède aucune carte face cachée devant lui ne peut prétendre à récupérer cette carte.)

Si un joueur prend la carte, il **doit** dévoiler l'une des cartes qu'il a devant lui face cachée, pour pouvoir former une paire.

- Si les deux cartes sont **identiques en tout et pour tout** (dessin, arrière plan et prénom), le joueur prend les deux cartes et les met de côté, en les empilant l'une sur l'autre, **face visible** pour constituer son paquet de plis.



- Si dans le pli sont impliquées une ou deux **cartes Rêve Important**, on se comporte de la même façon. Les cartes Rêve Important ne portent pas de prénom, donc dans la comparaison celui-ci n'est pas considéré. Si le pli est valable (les cartes ont la même couleur et le même dessin), on ajoute les deux cartes au paquet des plis.



- Dans tous les autres cas, les deux cartes sont **défaussées** et le joueur ne ramasse pas de plis.



- **Règle spéciale pour quatre joueurs ou moins** : si les deux cartes **sont pareilles, sauf en ce qui concerne le prénom, le joueur empile une des deux cartes sur son propre paquet des plis et se défausse de l'autre.**



Si à la fin de la déclamation de la comptine aucun joueur n'a pu récupérer la carte, le joueur dont c'est le tour prend cette carte, la mémorise et la pose, face cachée, à côté des autres cartes qu'il a devant lui face cachée. Dans tous les cas, le tour prend fin et le talon passe dans les mains du prochain joueur dont ce sera le tour.

Dévoiler une carte action

Si une carte action est dévoilée, on doit immédiatement en appliquer les effets, comme expliqué ci-dessous :



carte Confondez : le joueur dont c'est le tour peut mélanger entre elles les cartes qui sont posées face cachée devant un autre joueur. Il peut déplacer une carte à la fois, jusqu'à un maximum de trois déplacements.



carte Rappelez-vous : chaque joueur regarde les cartes qu'il a devant lui face cachée, puis les repose (toujours face cachée) sans les déplacer.

carte Contraire : le joueur dont c'est le tour dévoile immédiatement une autre carte du talon. S'il s'agit encore d'une carte action, on la joue normalement à la place de la carte Contraire. Mais s'il s'agit de



l'un des trois amis, on joue comme dans le cas précédent, mais à l'envers ! En effet, **seulement** pour cette nouvelle carte, on ne fait des plis que si l'on forme des paires des cartes **différentes**. Si l'on fait une paire de cartes qui diffèrent en tout et pour tout (dessin, arrière plan, prénom) on prend les deux cartes. Dans tous les autres cas, les deux cartes sont **défaussées** et le joueur ne ramasse pas de plis. Pour des cartes Rêve Important, comme d'habitude, le prénom n'est pas considéré lors de la comparaison. Les joueurs posent sur leur propre paquet de plis les cartes ramassées, comme d'habitude.

Règle spéciale pour quatre joueurs ou moins : si l'on fait une paire de cartes différentes par rapport à la couleur et au dessin, mais avec le même prénom, on prend l'une des deux cartes et on défausse l'autre.

Après avoir appliqué les effets de la carte action, le tour prend fin et le talon passe dans les mains du prochain joueur dont ce sera le tour.

Conseil. Pour ne pas créer un manque de visibilité de la carte posée au centre de la table, remettez les cartes défaussées directement dans la boîte.

Rester sans cartes

Si le joueur dont c'est le tour n'a plus de cartes posées face cachée devant lui, au début de son propre tour et avant de retourner la carte du talon, il pioche une carte pour lui. Il la regarde et la pose face cachée devant lui. S'il s'agit d'une carte action il la défausse et en pioche une autre. Ensuite, son tour se déroule comme d'habitude.

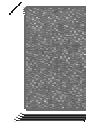
Exemple. C'est au tour de Anne, qui pioche la première carte du talon et la dévoile au centre de la table. Il s'agit d'une baleine, avec un arrière plan jaune et le prénom « Polly » ; Anne chante la comptine « Molly, Polly... ». En même temps, Dimitri et Eve se



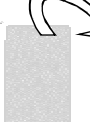
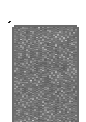
lèvent pour toucher la carte, mais Eve est la plus rapide. Eve essaye de se rappeler avec la quelle de ses propres cartes posées face cachée, elle pourrait former une paire, et dévoile un Rêve Important avec une baleine et l'arrière plan jaune. La carte est bonne ! Eve prend les deux cartes et les pose face visible à côté d'elle pour former ce qui sera son propre paquet de plis.



C'est au tour de Barbara, qui dévoile une carte Contraire et en dévoile donc de suite une autre : une carte Rêve Important avec la petite fille et l'arrière plan rouge. Tandis que Barbara récite la comptine, Francis touche la carte et dévoile une de ses cartes : un perroquet avec l'arrière plan rouge et le prénom de « Polly ».



Malheureusement, la carte n'est pas bonne, car elle a l'arrière plan de la même couleur que la carte retournée par Barbara : Francis défausse les deux cartes.



C'est au tour de Charles, mais il n'a plus de cartes. Il doit donc, avant toute chose, en piocher une pour lui. Il dévoile ensuite un perroquet avec l'arrière plan bleu et le prénom de « Molly ». Personne n'arrive à toucher la carte avant que Charles n'ait finie sa comptine, donc il mémorise cette carte et la pose face cachée à côté de celle qu'il a déjà devant lui.

FIN DU JEU

Le jeu se termine immédiatement lorsque le Réveil est retourné ; le tour en question s'achève sans que l'on puisse le terminer. On compte les points : chaque carte Rêve Important vaut deux points, les autres rêves valent un seul point chacun. Le joueur qui a totalisé le plus de points est le gagnant de la partie. Si plusieurs joueurs sont à égalité, le gagnant est celui qui a le plus grand nombre de cartes.

Moby Pick

Auteur : Luigi Ferrini

Développement : Domenico Di Giorgio

Illustrations : Alessandro Pierangelini

Direction artistique : Roberta Barletta

Rédaction des règles : Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu

Traduction : Sabine Di Trani



© 2004 daVinci Editrice S.r.l.
Via T. Tittoni, 3
I-06131 - Perugia - Italie
Tous droits réservés

Tous nos remerciements vont à Giulia Conte, Paola Lambertì, Roberto Duca, Silvano Sorrentino, Alessandro Mongelli ; à Luca Simone Giovanni Betti, Riccardo Caneba, Max Colamesta, Daniele Lostia, Devan Maggi, Marcello Mannino, Tommaso Percivale, Andrea Puggelli, Sergio Roscini, Emiliano Sciarra, Beniamino Sidoti, à leurs groupes de jeu et aux autres joueurs pour leurs précieux conseils.

Si vous avez des questions, des commentaires ou des conseils :
www.davincigames.com - info@davincigames.com