

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Va au Bout de tes Rêves !

Un jeu de Marc Kucharz
d'après le livre d'Antoine Filissiadis

Deuxième version augmentée

Ce jeu nécessite de la confiance réciproque car chaque joueur est à la fois spectateur et acteur. Il offre une opportunité de dépassement de soi au-delà de l'autocritique et des appréhensions que le jeu de la vie met en scène.

Il se joue à 4, mais peut tout aussi bien se jouer à 2 ou à 3, c'est un jeu qui va vous permettre de communiquer, de rire, de danser et même de chanter si l'envie vous en dit, c'est une belle façon de découvrir les gens qui nous entourent !

" Ceci est un jeu. C'est le jeu de la vie. Le joueur commence par jouer, et au fil du jeu, sans vraiment s'en rendre compte, il se retrouve subtilement dans une autre dimension : celle de sa propre existence. De spectateur il devient acteur. Le jeu auquel il jouait au début ressemblait pourtant bien à un jeu. Ressemblait...

Si l'émotion surgit tout à coup en jetant le dé, c'est que le joueur vient de se rencontrer. Il se fait face. Il se voit comme dans un miroir. Il peut être encore temps pour lui de se mettre en route. Le vrai jeu peut alors commencer... "

Antoine Filissiadis

COMPOSITION DU JEU

- 1 plateau en quatre éléments (kit à assembler)
- 2 dés : 1 standard (Energie) et un spécial (Fonction)
- 4 pions de couleurs différentes
- 1 pion blanc (pion Rolando)
- 45 cartes imprimées
- 3 cartes vierges
- 1 carte liste de Rêves
- 4 cartes support de puzzle de couleur spécifique à compléter durant la partie
- 1 bloc de cartes Rêve
- 1 carte Voix Intérieure Positive
- 1 carte Voix intérieure Négative
- 28 Bouts de Rêve (4 x 7 rêves différents à reconstituer)
- 1 jeton avec 1 flèche indiquant le sens du jeu
- 1 règle de jeu
- 1 sac en toile

Rangez soigneusement les " bouts de rêve " dans le sac en toile.

BUT DU JEU

Ce jeu symbolise notre vie : au fil de son déroulement, chaque joueur attentif y glanera des indications sur son attitude dans la vie. Se dessinera alors peu à peu le chemin qui mène chacun vers l'accomplissement de ses grands rêves dans la vie ! Par " rêve ", il faut entendre nos grands projets, nos aspirations, et non pas nos rêves nocturnes, sauf s'il s'agit de rêves-visions.

Concrètement, il s'agit de compléter son puzzle (sur sa carte puzzle) à l'aide de 7 Bouts de Rêve de la même couleur ou de couleur différente.

PREPARATION DU JEU

- Placer les 4 éléments du plateau.
- Poser la pile de cartes au centre du jeu.
- Placer le jeton " Sens du Jeu " pour qu'il indique le sens des aiguilles d'une montre. Il servira à indiquer le sens dans lequel tourneront les pions.
- Placer les pièces de puzzle " Bout de Rêve " dans le sac. Un joueur (le plus jeune) en tire 4 au hasard et en pose une sur chaque case " Rêve ".
- Placer les pions de couleur sur les cases " Rêve " correspondantes (vert, rouge, bleu, jaune) en position couchée.
- Placer le pion " Rolando " (pion blanc) debout sur la case Rolando.
- Distribuer une carte " Rêve " à chaque joueur.
- S'attribuer la carte support de puzzle de la couleur correspondant à celle de son emplacement.

DEBUT DU JEU

- Chaque joueur écrit sur sa carte Rêve un rêve qu'il aimerait pouvoir réaliser et qui le concerne personnellement; ce doit être un rêve qui le fasse vibrer, qui le motive: le jeu deviendra alors passionnant et émouvant. S'il n'a pas d'idée, il en choisit un sur la carte " Liste de Rêves ". Les Rêves doivent rester cachés jusqu'à la fin de la partie. Les joueurs pourront, après la partie, conserver leur carte " Rêve ".

- La carte puzzle sert à placer les "Bouts de Rêve".

- Le plus âgé des joueurs annonce un chiffre allant de 1 à 6 et lance le dé " Energie ". Si le chiffre annoncé est le chiffre obtenu, c'est ce joueur qui commence. Tous les joueurs lèvent leur pion et commenceront en position debout. S'il n'annonce pas le bon chiffre, c'est au joueur à sa gauche d'en faire autant et ainsi de suite. On tourne ainsi trois fois dans le sens des aiguilles d'une montre. Si aucun des joueurs n'a pu annoncer le bon chiffre, tout le monde commence la partie avec son pion couché (il sera relevé et couché plusieurs fois durant le jeu). Dans ce cas, c'est le plus âgé des joueurs qui débute.

NB : On joue toujours dans le sens des aiguilles d'une montre (quel que soit le sens de déplacement des pions sur le plateau).

Debout dans la vie on est dans l'action, couché on est passif....

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur lance les 2 dés et suit les indications du dé " Fonction " avant de déplacer son pion. Il applique ensuite les effets de la case.

Dé " Fonction " :



Tirer une carte sans tenir compte du dé " Energie "



Inverser la flèche " Sens du Jeu ". Tous les pions changent de sens de déplacement et avancent du nombre de cases indiqué par le dé " Energie "



Mettre son pion debout, s'il est couché, et avancer du nombre de cases indiqué par le dé Energie.



Mettre son pion couché, s'il est debout, et avancer du nombre de cases indiqué par le dé " Energie ".



Rester sur place et tenir compte de cette case comme si le pion venait d'y arriver. Ne pas tenir compte du résultat du dé "Energie".



Avancer le pion "Rolando" du nombre de cases indiqué par le dé "Energie", dans le sens désiré par le joueur. Se reporter au paragraphe "Pion Rolando" pour voir les effets éventuels.

Dé "Energie" : Avancer d'autant de cases que le chiffre indiqué dans le sens de la flèche "Sens du Jeu".

LE PION ROLANDO : il symbolise la mort, celle qui, intégrée à notre conscience, met en relief la vie.

Le pion Rolando avance dans le sens désiré par le joueur qui le contrôle sur le moment.

Quand le pion Rolando arrive sur une case déjà occupée par un ou plusieurs pions :

- le ou les pions debout iront sur la case Danse (voir les effets au paragraphe case Danse),
- le ou les pions couchés iront sur la case Rolando (voir les effets au paragraphe case Rolando). Le pion Rolando reste sur la case ;
- si à l'inverse, un pion arrive sur une case occupée par le pion Rolando, il ne se passe rien.

NB : dans ce jeu, le pion Rolando a un rôle prépondérant, il choisit sa direction en fonction des autres joueurs.

LES BOUTS DE RÊVES

Un rêve peut être perçu dans sa globalité, son sens alors en émerge instantanément, ou bien nous n'en percevons que des fragments, des Bouts de Rêve. Ceux-ci, ajustés ensemble comme les pièces d'un puzzle, reconstituent l'intégralité du rêve. Chaque joueur devra, au cours du jeu, placer 7 Bouts de Rêve (de couleur identique ou non) sur sa carte "Rêve".

LES CASES

• Cases " Rêve " : Chaque case Rêve offre un des 7 éléments de votre Rêve sur le chemin de votre réussite intérieure. Ce sont les cases de départ.

- Si le pion arrive debout : le joueur peut prendre le Bout de Rêve sur la case, sauf s'il le possède déjà. Auquel cas, il en tire un au hasard dans le sac. S'il tire de nouveau un double, il le replace dans le sac et passe la main au joueur suivant. S'il ne le possède pas, il l'ajoute à ses Bouts de Rêve et passe la main au joueur suivant.

Attention, si le Bout de Rêve a été pris de la Case Rêve, il doit être remplacé par une autre pièce tirée au hasard dans le sac.

- Si le pion arrive couché : le joueur le relève et passe la main au joueur suivant sans prendre de Bout de Rêve.

• Cases " Choses de la vie " positives ou négatives.

Ce sont les cases :

Santé + et -, Liberté + et -, Courage + et -, Amour + et -,
Croyance + et -, Energie + et -, Passion + et -, Ténacité + et -.

Chacun interprétera ces 8 thèmes en fonction de ses croyances propres.

Chacune de ces cases contient les forces négatives et positives qui freinent ou accélèrent l'accès à votre rêve.

- Si le pion arrive debout sur une case " + ", le joueur rejoue.

- Si le pion arrive couché sur une case " + ", le joueur le relève et passe la main au joueur suivant.

- Si le pion arrive debout sur une case " - ", le joueur le couche et passe la main au joueur suivant.

- Si le pion arrive couché sur une case " - ", le pion reste couché et le joueur passe la main au suivant.

Note : Si vous le souhaitez, vous pouvez mimer l'émotion de la case où se trouve votre pion.

• Cases " Danse " :

Ceux qui dansent sont traités de fous par ceux qui n'entendent pas la musique. Cette case est celle du dépassement de soi.

Se lever et danser devant les autres en pensant très fort à son rêve : une expérience de l'émotion mise en forme.

Le joueur dont le pion (couché ou debout) arrive sur la case Danse, doit danser pendant environ 30 secondes sur une musique au hasard (radio, CD ou fredonnement).

Après avoir dansé :

- Si le pion est debout, le joueur choisit un Bout de Rêve dans le sac.
NB : Attention, le joueur choisit le Bout de Rêve, il ne le pioche pas au hasard !
- Si le pion est couché, il se relève. Il ne pioche pas de Bout de Rêve et passe la main au joueur suivant.

Si le joueur ne désire pas danser (que son pion soit couché ou debout), son voisin de gauche tire au hasard un des Bouts de Rêve de ce dernier et le remet dans le sac. Le pion du joueur qui refuse de danser repartira couché son tour venu.

• Cases " Surprises " (?) :

La vie est faite de bonnes ou moins bonnes surprises. Chaque aléa est une opportunité pour comprendre et s'adapter.

Le joueur dont le pion arrive sur une case (?), ou dont le dé Fonction arrive sur la face (?), tire une carte, la lit à haute voix et fait ce qui est indiqué. Il remet ensuite la carte sous la pioche.

Note : Des cartes vierges sont à votre disposition pour y inscrire ce que vous voulez.

• Case " Rolando " : c'est " l'Antre-deux-mondes ", qui oblige à ralentir son mouvement, pour retrouver l'essentiel.

Quand un joueur tombe sur cette case, il est hors-jeu et perd un Bout de Rêve. Sortir de cette case lui fera apprécier de pouvoir jouer à nouveau sa vie.

- Si le pion arrive debout, le joueur passe un tour et choisit un de ses Bouts de Rêve qu'il remet dans le sac.
- Si le pion arrive couché, le joueur passe un tour et son voisin de gauche lui prend un Bout de Rêve au hasard qu'il remet dans le sac.

Les pions repartent ensuite debout (s'ils étaient couchés).

• Cases " Voix intérieure " positives ou négatives :

Ange gardien ou Saboteur. Nous avons tous en nous une voix intérieure au travers de laquelle nous interprétons le monde.

- Si le pion arrive (debout ou couché) sur la case Voix Intérieure positive : le joueur de droite prend la carte Voix Intérieure positive, choisit une phrase et la lit à haute voix. Le joueur doit suivre les indications de cette voix.

- Si le pion arrive (debout ou couché) sur la case Voix Intérieure négative : le joueur de droite prend la carte Voix Intérieure négative, choisit une phrase et la lit à haute voix. Le joueur doit suivre les indications de cette voix.

• Cases déjà occupées :

Un homme debout relève tous les autres.

- Si un pion arrive debout sur une case occupée par un ou plusieurs pions, le ou les pions couchés se relèvent. Le joueur applique ensuite normalement les instructions liées à la case.

- Si un pion arrive couché sur une case occupée par un ou plusieurs pions, il ne se passe rien pour ceux-ci. Le joueur applique ensuite normalement les instructions liées à la case.

Le 1er qui a reconstitué son puzzle à l'aide de 7 bouts de rêve a gagné , il partage alors son rêve à haute voix et

" Le plus grand risque dans la vie c'est de ne pas en prendre. "

Le jeu Va au bout de tes rêves ! nous rappelle que la vie est un jeu mais que réciproquement le jeu redynamise nos forces de vie. La période de mutation dans laquelle l'humanité tout entière est entrée nécessite pour chacun de trouver les " portes " de la confiance renouvelée en soi et de la créativité appliquée à chaque instant. Ce jeu vous aidera à ouvrir les yeux sur le trésor inestimable que nous possédons tous : LA VIE.
Puisse-t-il permettre à chacun de lui donner un sens.

LA VIE EST UN JEU : BON JEU !...

© 2000 Editions Le Souffle d'Or, BP3, 05300 Barret sur Méouge, France
Tel 33 (0)4 92 65 10 61 - Fax 33 (0)4 92 65 08 79
Tous droits de reproduction réservés pour tous pays.

Le livre Va au bout de tes rêves ! d'Antoine Filissiadis est disponible en librairie ou en vente par correspondance aux Editions Le Souffle d'Or.

Antoine Filissiadis, auteur du livre Va au bout de tes rêves ! anime un séminaire "Va au bout de tes rêves !" régulièrement en France, en Belgique, en Suisse et au Canada. Pour recevoir gratuitement le programme et une cassette audio d'informations - gratuite - il suffit d'un simple appel téléphonique en Belgique au : 00 32 2 532 19 09

Antoine Filissiadis
Bossuitstraat 16
B 1750 Lennik
Belgique

e-mail : info@oxygenstage.com
Site web : www.oxygenstage.com