

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



PHIL VIZCARRO * ANTOINE BAILLARGEAU

DANY

SE FAIT DES FILMS

3 à 8 joueur·euse·s | 30 minutes

DANY ENTEND DES VOIX. DANY EN A ASSEZ.
VOUS ÊTES UNE DE CES VOIX. VOUS VOULEZ EXISTER.
DES AUTRES FAITES-VOUS AIDER, ENSEMBLE COMMUNIQUEZ.
ET SI VOUS ÊTES DANY, TENTEZ DE LES STOPPER.



Si vous êtes la personnalité dominante de *Dany*,
vous devez tout faire pour empêcher
ses personnalités secondaires
d'arriver à leurs fins, sans être découvert.



Si vous êtes une des Personnalités secondaires de *Dany*,
vous devez réussir à communiquer
correctement assez de fois
pour exister.

Dans cette version de **DANY**, vous allez jouer avec des titres de films.
Nous avons choisi des titres assez évocateurs et même sans avoir vu les films, ils devraient susciter en vous des images vous permettant de composer avec les souvenirs de *Dany*.

Contenu



30 cartes
Souvenir



20 cartes
Idée



9 cartes
Personnalité



5 cartes
Choix

Retrouvez les règles additionnelles pour jouer la *Raison de Dany* page 11.

Mise en place

- Séparez les 4 types de cartes en 4 paquets de cartes différents: **Souvenir**, **Idée**, **Personnalité**, **Choix**.
- Mélangez les 30 cartes **Souvenir** pour en faire un paquet de cartes face cachée.
- Dans le paquet de cartes **Personnalité**, prenez autant de cartes *Personnalité secondaire* () que le nombre de joueur-euse-s -1 et ajoutez y la carte *Dany* ().
- Mélangez face cachée les cartes **Personnalité** et distribuez-en une à chaque personne autour de la table.
- Les joueur-euse-s prennent connaissance de leur carte **Personnalité**, sans la révéler aux autres, puis la posent, toujours face cachée, devant eux.



La personne qui parle le plus souvent toute seule commence :
c'est la personnalité active pour le premier tour.
Le-la joueur-euse à sa droite sera la personnalité
décisionnaire pour ce tour.



Exemple

Pour une partie à 5 joueur-euse-s :



Dans le paquet
Personnalité :

Prenez 4 cartes  et la carte 



Mélangez ces 5 cartes
puis distribuez en une
à chaque joueur-euse face cachée.

Tour de jeu



La personnalité active se prépare.

- Elle retourne la première carte du paquet de cartes **Idée**, la lit à haute voix et la pose face visible sur le paquet **Idée**.
- Elle mélange le paquet **Choix** et prend connaissance de la première carte secrètement et la replace face cachée sur le paquet.
- Le chiffre désigne le mot qu'elle doit faire deviner sur la carte **Idée**.
- Elle prend les 7 premières cartes du paquet **Souvenir** (face cachée, sans les dévoiler aux autres joueur-euse-s).

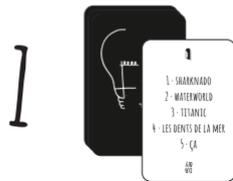
La personnalité active se concentre.

- Elle va devoir synthétiser le mot de la carte **Idée**, à l'aide des cartes **Souvenir** qu'elle a en main. Pour cela elle peut conserver autant de cartes qu'elle le souhaite parmi ses 7 cartes (elle peut en garder aucune).
- Une fois qu'elle a choisi ses cartes, elle repose les cartes non conservées sur le paquet de cartes **Souvenir**.

La personnalité active compose.

- Elle peut disposer les cartes conservées, sur la surface de jeu, comme bon lui semble: superposées, empilées, bâties en château de cartes, jouées face cachée, mises l'une sur l'autre pour en cacher certaines parties...
- Une fois que la personnalité active a terminé de placer ses cartes, elle retire ses mains et se recule. Cela symbolise l'envoi de son idée aux autres personnalités.

Exemple La personnalité active...



Prend une carte **Idée**
et la retourne face visible.



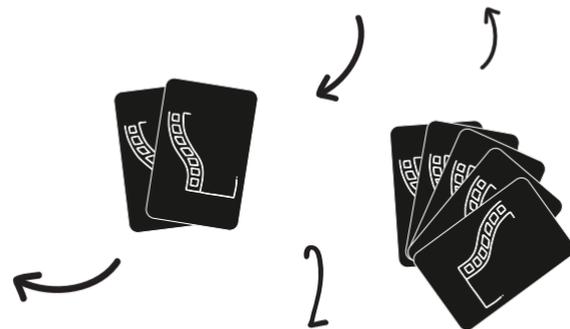
Prend une carte **Choix**,
la regarde sans la montrer
puis la retourne face cachée.



Prend 7 cartes **Souvenir**
sans les dévoiler aux autres.



Compose ses cartes
comme elle le souhaite afin
de faire deviner son mot.



Repose les cartes **Souvenir**
non-conservées sur le paquet
(mais elle peut conserver les 7 cartes).

4

Les autres personnalités réfléchissent et échantent.

· Les autres personnalités essaient alors de deviner le mot synthétisé par les cartes **Souvenir**.

Elles peuvent parler à voix haute, échanger leurs idées, argumenter...

Mais elles ne peuvent pas communiquer avec la personnalité active, ni toucher les cartes Souvenir de la composition.

Toute communication ou aide apportée par la personnalité active ajoute un échec pour l'ensemble des personnalités (cf. ci-contre).

5

La personnalité décisionnaire entre en jeu.

· Le joueur-euse situé à droite de la personnalité active est appelé personnalité décisionnaire. Elle participe à la discussion comme les autres personnalités mais une fois que toutes les personnalités ont pu s'exprimer (qu'elles soient d'accord ou non), la personnalité décisionnaire donne sa réponse et annonce quel est le mot (l'idée) que la personnalité active voulait développer.

C'est elle qui aura le dernier mot.

6

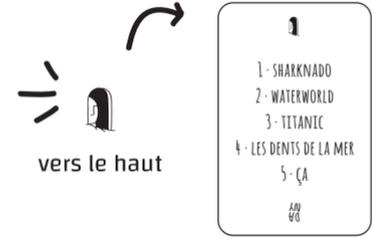
La personnalité active dévoile son mot.

· Une fois que la personnalité décisionnaire a annoncé le mot de son choix, la personnalité active annonce le mot de la carte **Idée** qu'elle devait faire deviner et retourne la carte **Choix** qu'elle a vu au début du tour pour le prouver.



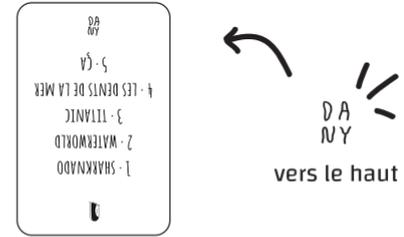
Si la réponse correspond au mot :

une réussite est ajoutée pour l'ensemble des personnalités et la carte **Idée** est placée face visible à droite du paquet de cartes **Idée**.



Si la réponse ne correspond pas au mot :

un échec est ajouté pour l'ensemble des personnalités et la carte **Idée** est placée face visible à gauche du paquet de cartes **Idée**.



Préparation du prochain tour

- Remettez toutes les cartes **Souvenir** qui ont été utilisées ce tour dans la boîte de jeu : elles ne seront plus utilisées de la partie.
- Le paquet des cartes **Souvenir** est mélangé à nouveau.
- La personnalité active du tour qui vient de se terminer devient la personnalité décisionnaire du nouveau tour. La personnalité à sa gauche devient la nouvelle personnalité active.

Fin de la partie

La partie s'arrête :

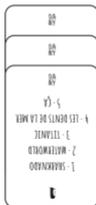
1

dès que les personnalités trouvent 6 bonnes réponses (6 cartes **Idée** face visible à droite du paquet **Idée**).



2

dès que les personnalités échouent 3 fois (3 cartes **Idée** face visible à gauche du paquet **Idée**).



3

dès que la personnalité active doit prendre 7 cartes **Souvenir** et qu'il n'y en a pas assez dans le paquet **Souvenir**.



< 7



Les *Personnalités secondaires* remportent la partie et vivent désormais en paix dans la tête de *Dany*.

Dany retrouve sa lucidité. Il faut jouer le **twist final**.
(voir page ci-après)

Twist Final

Le twist final a lieu s'il y a 3 erreurs, ou si le paquet de cartes **Souvenir** est épuisé (moins de 7 cartes restantes).

Dans ce cas, toutes les personnalités discutent puis quand elles le décident, comptent jusqu'à trois et pointent du doigt, simultanément, la personnalité qu'elles pensent être *Dany*. La majorité l'emporte, et la personnalité désignée doit révéler sa carte **Personnalité**.

S'il s'agit de la carte *Dany*:



Les *Personnalités secondaires* remportent la partie et vivent désormais en paix dans la tête de *Dany*.

S'il s'agit d'une carte *Personnalité secondaire*:



DANY

Dany l'emporte et les *Personnalités secondaires* disparaissent de sa tête.

En cas d'égalité, les personnalités à égalité gardent leur carte **Personnalité** face cachée mais toutes les autres personnalités révèlent la leur. Si *Dany* est dans les personnalités qui ont révélé leur carte, il ou elle gagne la partie. Si *Dany* n'est pas dans les personnes qui ont révélé leur carte **Personnalité**, un nouveau vote a lieu pour départager les joueur-euse-s à égalité. Si une nouvelle égalité survient, *Dany* remporte la partie !

IMPORTANT !

Si vous êtes **DANY**

vous allez devoir semer le doute chez les autres personnalités, les induire en erreur, et tout faire pour qu'elles ne marquent pas le nombre de points nécessaires à la victoire.

Mais bien entendu, il va falloir y parvenir sans vous faire prendre, sinon les autres personnalités ne vous écouteront plus du reste de la partie et il sera impossible pour vous de l'emporter lors du Twist final.

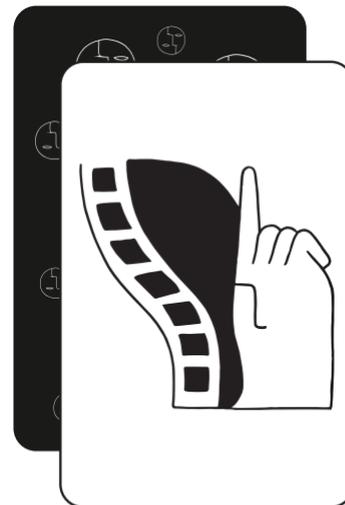
Consignes pour la personnalité active :

- Elle n'a pas le droit de parler ou de faire des gestes pour indiquer tout ou partie d'une carte (comme pointer du doigt un élément spécifique d'une carte).
- Elle ne peut pas interagir directement avec d'autres éléments de la table de jeu (objets, parties de corps, etc). Les souvenirs étant exclusivement dans la tête de *Dany*, rien d'extérieur ne doit entrer dans la composition de son idée, excepté la surface (table) sur laquelle se trouvent les cartes.
- Elle doit être en mesure d'expliquer sa composition si on lui demande. Si elle n'en est pas capable, aucun point n'est accordé, même si le mot trouvé est le bon.

Règles additionnelles

Vous pouvez, si vous le souhaitez, jouer avec une personnalité particulière. Il s'agit de la *Raison de Dany*.

La *Raison de Dany* a un but différent des autres personnalités secondaires. Elle gagne si *Dany* remporte la partie. En d'autres termes, *Dany* a une alliée dans la partie.



Nous vous conseillons de jouer avec La *Raison de Dany* dans les parties de 4 joueur-euse-s ou plus.

Toutes les règles du jeu s'appliquent normalement à l'exception des modifications suivantes :

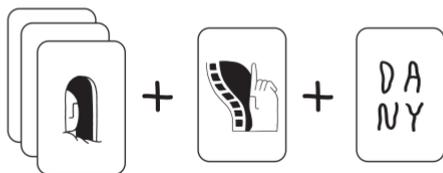
- Lors de la mise en place, prenez autant des cartes *Personnalité secondaire* () que de joueur-euse-s -2 et ajoutez-y *Dany* () et la *Raison de Dany* (). Puis mélangez-les et distribuez-en une à chaque personne autour de la table.

Exemple

Pour une partie à 5 joueur-euse-s :



Dans le paquet **Personnalité :**



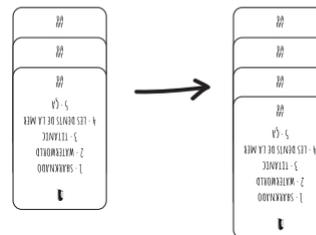
Prenez 3 cartes 

la carte  et la carte **DANY**



Mélangez ces 5 cartes puis distribuez en une à chaque joueur-euse face cachée.

- Il faut désormais 4 échecs au lieu de 3 pour déclencher le twist final.



- Lors du twist final, en cas d'égalité, procédez désormais de la façon suivante :
 - Toutes les personnalités gardent leur carte **Personnalité** face cachée.
 - Une personnalité demande alors à voix haute : « Est-ce que *Dany* n'est pas dans les personnalités à égalité ? »
 - Si *Dany* n'est pas dans les personnalités concernées par l'égalité, il ou elle se révèle et gagne la partie instantanément.
 - Si personne ne répond, c'est que *Dany* est dans les personnalités concernées par l'égalité. Un nouveau vote a alors lieu pour départager les personnes à égalité, et seulement elles. En cas de nouvelle égalité, *Dany* remporte immédiatement la partie !
- Lors du twist final, si une *Personnalité secondaire* ou la *Raison de Dany* est désignée par la majorité des votes, *Dany* l'emporte et sa *Raison* également.

Pour résumer, si *Dany* l'emporte, peu importe la façon, la *Raison de Dany* l'emporte aussi !

Variante

Vous pouvez mélanger les cartes **Idée** et les cartes **Souvenir** de **DANY** et de **DANY SE FAIT DES FILMS** pour apporter plus de renouvellement dans vos parties !

Dans ce cas, si vous trouvez que le paquet **Souvenir** s'épuise trop vite, vous pouvez jouer avec 35 ou 40 cartes **Souvenir** ou plus au lieu des 30 cartes mentionnées dans la mise en place.



Retrouvez l'édition originale de Dany
avec 37 cartes **Idée** et 60 nouvelles cartes **Souvenir**
illustrées par l'artiste Antoine Baillargeau

• Crédits •

Auteur Phil Vizcarro

Illustrateur Antoine Baillargeau «Bengal»

Développement Phil Vizcarro et GRRRE Games

Graphisme Valeriane Holley

Typographies

Changa - Copyright (c) 2011 by Eduardo Tunni (www.tipo.net.ar)

AMATIC - Copyright (c) 2011 by Vernon Adams (vern@newtypography.co.uk)



Remerciements

Phil Vizcarro Tout d'abord, merci à toutes les personnes qui se battent au quotidien pour tenter que ce monde ne sombre pas complètement dans le chaos. Merci à Christine et Johnny pour leurs encouragements lors des premiers tests de Dany. Merci aux potes de jeu pour la bonne humeur chaque fois qu'on se retrouve autour d'un de mes protos. Un merci tout particulier à l'inventeur de la pizza. Et bien entendu, merci à Chris, mon garde fou.

Antoine Baillargeau «Bengal» Un merci inconditionnel et tout naturel à la famille, aux copains et amours de toujours. Merci du fond du cœur à celles et ceux qui luttent quotidiennement et s'affairent à la création d'un monde un peu moins triste. Merci aussi aux personnes qui croient en la beauté du corps tel qu'il est. Également un grand merci à André Breton, Gustav Klimt et Pablo Picasso pour les mots doux. Enfin mille excuses à toi maman Terre, pour les souffrances que je t'inflige encore à gratter dans ta peau des messages qui je l'espère serviront à quelque chose. Gloire à l'amour sans concession.

Instagram : Bengal_Studio

Résumé du jeu

- 1. La personnalité active se prépare :** révèle une carte **Ideé**, prend une carte **Choix** et 7 cartes **Souvenir**.
- 2. La personnalité active se concentre :** repose les cartes **Souvenir** non conservées.
- 3. La personnalité active compose :** dispose les cartes **Souvenir** choisies sur la surface de jeu comme elle le souhaite.
- 4. Les autres personnalités réfléchissent et échangent.**
- 5. La personnalité décisionnaire entre en jeu :** elle annonce le mot qu'elle a choisi.
- 6. La personnalité active dévoile son mot :**

Si succès,  vers le haut | Si échec, $\begin{matrix} D A \\ N Y \end{matrix}$ vers le haut

- 7. Préparation du prochain tour :** rangez dans la boîte les cartes **Souvenir** utilisées, mélangez le paquet de cartes **Souvenir**, les personnalités active et décisionnaire changent.

- 8. La partie s'arrête :**

1

· si 6 bonnes réponses



2

· si 3 mauvaises réponses
(ou 4 si vous jouez avec )



⋮

Twist final

3

· si **Souvenir** < 7 cartes



< 7

⋮