

PHIL VIZCARRO * ANTOINE BAILLARGEAU

DANY

3 à 8 joueurs | 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.

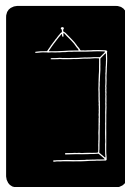


Si vous êtes la personnalité dominante de *Dany*,
vous devez tout faire pour empêcher
ses personnalités secondaires
d'arriver à leurs fins, sans être découvert.

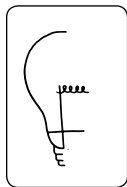


Si vous êtes une des Personnalités secondaires de *Dany*,
vous devez réussir à communiquer
correctement assez de fois
pour exister.

Contenu



60 cartes
Souvenir



37 cartes
Idée





8 cartes
Personnalité



5 cartes
Choix

Mise en place

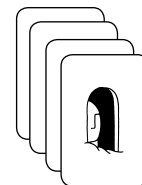
- Séparez les 4 types de cartes en 4 paquets de cartes différents: **Souvenir, Idée, Personnalité, Choix.**
- Retirez au hasard 30 cartes du paquet **Souvenir**, remettez les dans la boîte et mélangez les 30 cartes restantes pour en faire un paquet de cartes face cachée.
- Dans le paquet de cartes **Personnalité**, prenez autant de cartes *Personnalité secondaire* () que le nombre de joueurs -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 joueurs 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 joueur à sa droite sera la personnalité décisionnaire pour ce tour.

Exemple
Pour une partie à 5 joueurs:



Dans le paquet
Personnalité:



+



Prenez 4 cartes  et la carte 



Mélangez ces 5 cartes
puis distribuez en une
à chaque joueur 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 joueurs).

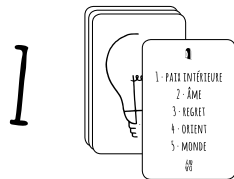
La personnalité active se concentre.

- 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**.

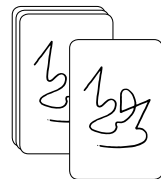
La personnalité active compose.

- 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.

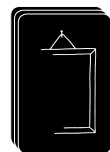
Exemple La personnalité active...



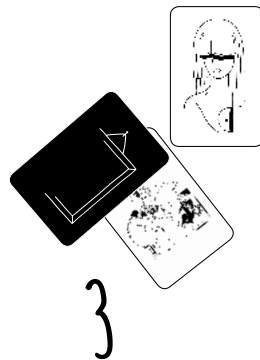
Prend une carte **Idée**
et la retourne face visible.



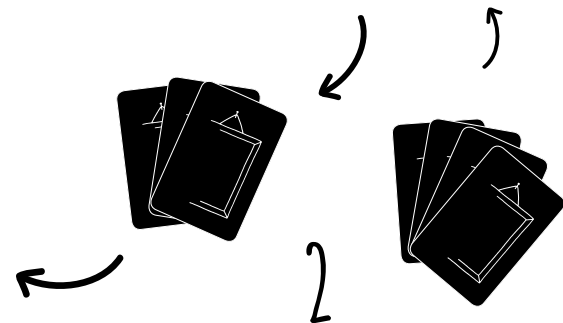
Prend une carte **Choix**,
la regarde sans la montrer
puis la retourne face cachée.



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.

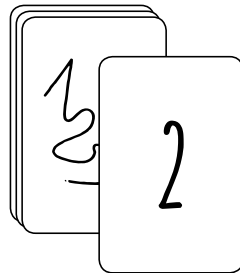
· Le joueur situé à droite de la personnalité active est appelé personnalité décisionnaire. Elle participe à la discussion comme les autres personnalités mais une fois que toutes les personnalités ont pu s'exprimer (qu'elles soient d'accord ou non), la personnalité décisionnaire donne sa réponse et annonce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

C'est elle qui aura le dernier mot.

6

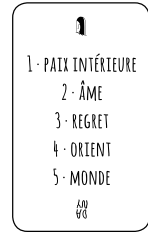
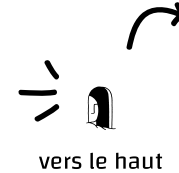
La personnalité active dévoile son mot.

· 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.



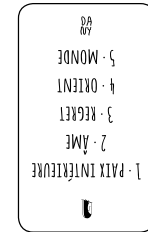
Si la réponse correspond au mot :

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

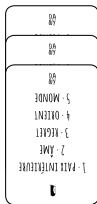
· dès que les personnalités trouvent 6 bonnes réponses (6 cartes **Idée** face visible à droite du paquet **Idée**).



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

2

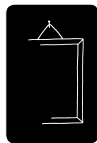
· dès que les personnalités échouent 3 fois (3 cartes **Idée** face visible à gauche du paquet **Idée**).



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

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

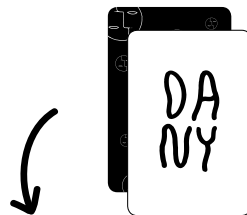


Twist Final

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).

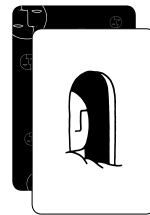
- Dans ce cas, toutes les personnalités discutent puis comptent jusqu'à trois et pointent du doigt la personnalité qu'elles pensent être *Dany*. La majorité l'emporte, et la personnalité désignée doit révéler sa carte **Personnalité**.
- En cas d'égalité, seules les personnalités à égalité sont départagées par un nouveau vote. On continue ainsi jusqu'à ce qu'une seule personnalité soit désignée à la majorité ; cette dernière retourne alors sa carte **Personnalité** et dévoile son identité.

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

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.

Variante

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.

• 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 **Idée**, 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 :

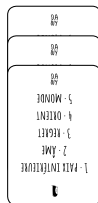
1

· si 6 bonnes réponses



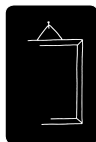
2

· si 3 mauvaises réponses



3

· si **Souvenir** < 7 cartes



< 7

.....

Twist final

.....