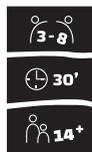


# DANY

Bienvenue dans la tête de Dany!



## Contenu



83 cartes Souvenir



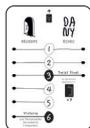
53 cartes Idée



8 cartes Personnalité



5 cartes Choix



1 carte Décompte

## Mise en place

Ce pictogramme signifie joueurs/joueuses.

- Prenez au hasard 30 cartes Souvenir , mélangez-les et placez le paquet face cachée. Rangez les 53 cartes Souvenir non utilisées pour la partie dans la boîte de jeu.
- Prenez autant de cartes Personnalité secondaire que le nombre de -1 et ajoutez-y la carte Dany (). Mélangez, face cachée, les cartes Personnalité et distribuez-en une à chaque personne autour de la table. Prenez connaissance de votre carte Personnalité , sans la révéler aux autres, puis posez-la face cachée devant vous.
- Placez la carte Décompte dans un coin de l'aire de jeu, visible par toutes et tous.
- Mélangez toutes les cartes Idée et placez le paquet de cartes, face cachée, au-dessus de la carte Décompte.
- Placez les cartes Choix en 1 tas, face cachée.

La personne qui parle le plus souvent toute seule commence. Elle sera la **personnalité active** pour le premier tour. La personne à sa droite sera la **personnalité décisionnaire** pour ce tour.

Exemple  
Pour une partie à 5

Dans le paquet de cartes  
**Personnalité:**

- Prenez 4 cartes et la carte .
- Mélangez ces 5 cartes, puis distribuez-en une à chaque joueur, face cachée.



**Si vous êtes Dany,** vous devez tout faire pour faire échouer 3 fois les personnalités secondaires, sans être découvert.



**Si vous êtes une des personnalités secondaires de Dany,** vous devez réussir à communiquer correctement 6 fois pour exister.

## Tour de jeu

### 1/ La personnalité active se prépare.

- Elle révèle 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 , prend secrètement connaissance de la première carte et la replace face cachée sur le paquet. Le chiffre désigne le mot qu'elle doit faire deviner sur la carte Idée révélée.
- Elle prend les 7 premières cartes du paquet Souvenir (sans les dévoiler aux autres).

### 2/ La personnalité active se concentre.

- Elle va devoir créer une composition à l'aide des cartes Souvenir qu'elle a en main pour faire deviner le mot de la carte Idée . 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 celles non conservées sur le paquet de cartes Souvenir .

### 3/ La personnalité active compose.

- Elle peut disposer les cartes Souvenir conservées sur la surface de jeu comme bon lui semble: superposées, empilées, en château de cartes, face cachée, 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 pour signifier qu'elle a fini.

### 4/ Les autres personnalités réfléchissent et échantent.

Les autres personnalités essaient alors de deviner le mot se trouvant sur la carte Idée révélée, qui correspond à la composition. Elles peuvent parler à voix haute, échanger leurs idées, argumenter...

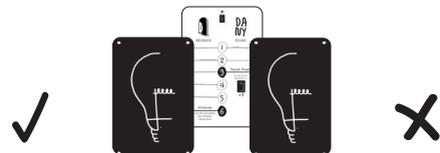
Mais elles ne peuvent pas communiquer avec la **personnalité active**, ni toucher les cartes Souvenir de la composition. Toute communication ou aide apportée par la **personnalité active** ajoute un échec.

### 5/ La personnalité décisionnaire entre en jeu.

La personne située à droite de la **personnalité active** est appelée **personnalité décisionnaire**. Elle participe à la discussion comme les autres mais, une fois que toutes les personnes ont pu s'exprimer, la **personnalité décisionnaire** annonce une réponse définitive. C'est elle qui aura le dernier mot, même si son choix va à l'encontre de la majorité.

### 6/ La personnalité active dévoile son mot.

La **personnalité active** retourne la carte Choix se trouvant au-dessus du paquet Choix .



**Si la réponse définitive correspond au mot:** une réussite est ajoutée pour l'ensemble des personnalités.

**Si la réponse définitive ne correspond pas au mot:** un échec est ajouté pour l'ensemble des personnalités.

Exemple  
La **personnalité active**...

1/ Prend une carte Idée ☞ et la retourne face visible.



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



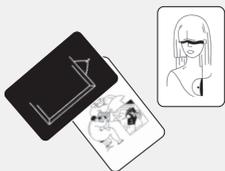
Prend 7 cartes Souvenir ☞ sans les dévoiler aux autres.



2/ Repose les cartes Souvenir ☞ qu'elle ne souhaite pas utiliser sur le paquet (mais elle peut conserver les 7 cartes).



3/ Crée une composition afin de faire deviner son mot.



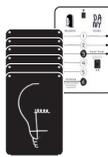
### Préparation du prochain tour

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

### Fin de la partie

La partie s'arrête:

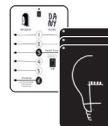
- dès que les personnalités secondaires trouvent 6 bonnes réponses (6 cartes Idée ☞ face cachée à gauche de la carte Décompte);  
> **Les personnalités secondaires remportent la partie et vivent désormais en paix dans la tête de Dany.**



x6

OU

- dès que les personnalités secondaires échouent 3 fois (3 cartes Idée ☞ face cachée à droite de la carte Décompte);  
> **Dany retrouve sa lucidité. Il faut jouer le Twist final.**



x3

OU

- dès que la **personnalité active** doit prendre 7 cartes Souvenir ☞, et qu'il n'y en a pas assez dans le paquet Souvenir ☞.  
> **Dany retrouve sa lucidité. Il faut jouer le Twist final.**



< 7

### Twist final

Le Twist final a lieu s'il y a 3 échecs ou bien si le paquet de cartes Souvenir ☞ est épuisé (moins de 7 cartes restantes).

- Dans ce cas, discutez pour déterminer qui est Dany parmi vous. Remémorez-vous la partie. Qui a été à l'origine des échecs? Qui a utilisé trop de cartes Souvenir ☞?
- Une fois que les discussions sont closes, comptez jusqu'à 3 et pointez du doigt la personne qui, selon vous, est Dany.
- La personne désignée à la majorité, révèle sa carte Personnalité ☺:



- S'il s'agit de Dany:**  
les personnalités secondaires remportent la partie et vivent désormais en paix dans la tête de Dany.



- S'il s'agit d'une personnalité secondaire:**  
Dany l'emporte et les personnalités secondaires disparaissent de sa tête.

En cas d'égalité, les personnes désignées à égalité gardent leur carte Personnalité ☺ face cachée. Les personnes non concernées par l'égalité révèlent la leur.

- Si Dany est dans les personnalités qui ont révélé leur carte, elle gagne la partie.
- Si Dany n'est pas dans les personnes qui ont révélé leur carte Personnalité, un nouveau vote a lieu pour identifier Dany parmi les personnes 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 nécessaire à la victoire. Mais bien entendu, il va falloir y parvenir sans vous dévoiler, 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:

- Dès que sa composition est finie, 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 le lui demande. Si elle n'en est pas capable, aucun point n'est accordé, même si le mot trouvé est le bon.

#### Conseils pour les cartes Souvenir ☞:

Le paquet de cartes Souvenir ☞ est limité à 30 cartes pour une partie. Utiliser à chaque tour 7 cartes vous permettra de faire seulement 4 tours de jeu. Cela vous mènera tout droit au Twist final avec peu d'indices sur qui est Dany! Essayez donc d'en jouer le moins possible pour vous garantir un nombre de tours suffisant.



#### • Crédits •

**Auteur** Phil Vizcarro  
**Illustrateur** Antoine Baillargeau «Bengal»  
**Développement** Phil Vizcarro et GRRRE Games  
**Graphisme** Valériane Holley  
**Relectrice** Arnyanka  
**Typographies** Changa by Eduardo Tunni  
 KLEE ONE by Fontworks Inc.  
 Gaegu by JIKJI SOFT

