Sequoyah Dreams par Nydhyana, dans le cadre du **Défi Sequoyah**, 03/19

2 à 6 joueurs / 8+ ans / 20 minutes Jeu d'ambiance

Pré-mémorisation, observation, association, élocution.

> De 1809 à 1821, Sequoyah, un indien Cherokee, entreprend la création d'un système d'écriture pour son peuple.
>
> Ses amis et voisins le pense fou, ou qu'il s'agit de sorcellerie.
>
> Mais il saura convaincre les chefs Cherokee de l'utilité de son alphabet.
>
> Sequoyah Dreams évoque les rêves entêtants qu'il a pu faire, dans lesquels il se parlait à lui-même.

Matériel :

6 dés, de faces constellées 1 à 6 - 2 bleus, 2 blancs, 2 verts.

13 cartes. 1 planche de 13 pastilles adhésives (aspect legacy).

1 règle du jeu, 1 boite.

But du jeu :

A chaque tour de jeu, trois joueurs doivent prononcer correctement leur phrase du monologue-rêve de Sequoyah, défini par les faces supérieures des dés lancés, pour gagner 1 ou 2 points.

Le joueur qui réussit à réveiller Sequoyah gagne la partie.

Déroulement de la partie :

Le joueur qui se rappelle le plus souvent de ses rêves prend la carte 2ème joueur.
Le lanceur est toujours le 2ème joueur, le 1er est à sa droite, le 3ème à sa gauche, puis dans le sens horaire le 4ème, le 5ème, le 6ème.

Chaque joueur prend 1 carte « souvenir des points » et 1 carte « souvenir des phrases ».

Les joueurs commencent avec 0 ou 1 point, selon le tableau ci-contre :

Points de départ		Nombre de joueurs				
		2	3	4	5	6
Joueur	1er	**0**	**1**	**1**	**1**	**1**
	2ème	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**
	3ème		**0**	**0**	**0**	**0**
	4ème			**1**	**1**	**0**
	5ème				**1**	**1**
	6ème					**1**

Une partie est une succession de tours de jeu, appelés **monologues-rêves** de Sequoyah. Chacun débute par le 2ème joueur qui lance les 6 dés, pour qu'ils soient visibles de tous.

Simultanément, les 1er, 2ème et 3ème joueurs cherchent la phrase qu'ils prononcent ensuite, à tour de rôle, de façon posée, mais surtout sans hésitation, sans erreur, dans le monologue-rêve qui se crée. Avec une intonation de voix Cherokee endormi, c'est encore mieux !

La forme de base d'un **monologue-rêve** :

Le 1er joueur pose la question : **« Qu'as-tu-vu [VERBE** de la couleur de petite somme**] ? »**

Le 2ème joueur répond : **« J'ai vu [VERBE** de la couleur de petite somme**] [SOMME** du milieu**] [ANIMAUX** de la couleur de la somme du milieu**] [LIEU** de la couleur de grande somme**]**. »

Le 3ème joueur complète : **« Oui, ensuite, ils ont [VERBE** correspondant à l'animal**] [LIEU** de la couleur de la face mini**]**. »

Aide mnémotechnique :

ANIMAL	VERBE	LIEU	Couleur associée
Un poisson	nage	dans la rivière	Bleu
Un écureuil	grimpe	dans les arbres	Vert
Un oiseau	vole	dans les nuages	Blanc

Exemple : *Ce lancer de dés détermine le discours ci-dessous :*

« Qu'as-tu-vu voler ? » *(2+2 petite somme en Blanc → verbe voler)*

« J'ai vu voler 7 écureuils dans la rivière. » *(4+3 somme du milieu → 7 et en Vert → animaux écureuils)*
(6+5 grande somme en Bleu → lieu dans la rivière)

« Oui, ensuite, ils ont grimpé dans les nuages. » *(les écureuils grimpent !) (2 face mini en Blanc → lieu dans les nuages)*

Règles additionnelles et gestion des points :

- Un joueur confronté à un choix (ex. : petite et somme du milieu égales), ou à une combinaison de faces dont la résolution n'est pas décrite dans la règle (ex. : pastille grise sur 1 dé vert, pastille rose sur l'autre, voir parties suivantes), doit toujours choisir et prononcer sa phrase en conséquence. Les joueurs suivants doivent suivre ce choix.

- Le 3ème joueur doit dire : « Oui, ils y sont encore ! » si la face mini est de la même couleur que la grande somme.

- Un joueur qui fourche, hésite ou se trompe, ne marque pas de point, le monologue-rêve continue.

- Un joueur (et un seul, le 1er à le faire, pour chacune des trois phrases du monologue-rêve) qui pense qu'une erreur vient d'être dite dans une phrase, peut intervenir et prononcer « Sequoyah, arrête ta sorcellerie ! » Le monologue-rêve continue. A sa fin, chaque joueur ayant prononcé "Sequoyah, arrête ta sorcellerie !", s'il avait raison, marque 1 point, s'il avait tort, perd 1 point, pour chaque intervention.

- Le 1er et le 3ème joueurs marquent 1 point s'ils prononcent correctement leur phrase, le 2ème joueur marque 2 points.

- A la fin du monologue-rêve, la carte 2ème joueur est transmise au joueur de gauche.

Fin de partie :

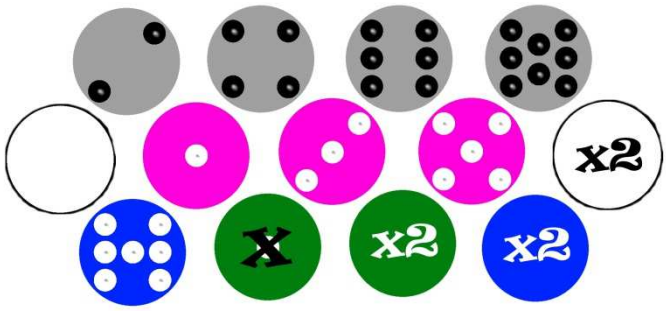
Quand le 2ème joueur prononce correctement sa phrase, alors qu'il a déjà plus de points que le nombre d'animaux du monologue-rêve en cours : il réveille Sequoyah et gagne la partie !

Il a l'honneur et la responsabilité de coller une pastille de son choix, sur une face de son choix, d'un dé de son choix !

Parties suivantes : *Désormais, les rêves de Sequoyah sont de plus en plus intenses…*

La couleur d'une pastille, qui apparait visible au lancer des dés, remplace la couleur du dé sur lequel elle est collée, au moment de l'association couleur → **[VERBE**, **[ANIMAUX**, ou **[LIEU**. (Les 2 dés de même couleur - bleus, blancs ou verts - restent associés pour le calcul des sommes, la valeur de la pastille est bien sûr prise en compte).

Un x2 double la valeur de la face du 2ème dé de même couleur. Cette face doublée n'est peut-être plus la face mini. (Un 1 doublé devient un vrai 2). x est un -1 (moins un) vert.



Aide mnémotechnique additionnelle **:**

ANIMAL	VERBE	LIEU	Couleur
Un cochon	roule	dans la boue	Rose
Un rat	court	dans les champs	Gris

Exemple :
« Qu'as-tu-vu rouler ? »
Choix du rose pour la petite somme 1x2 (les 2 dés bleus).
« J'ai vu rouler 4 oiseaux dans les arbres. »
Le choix du rose est suivi pour la petite somme.
« Oui, ensuite, ils ont volé dans les nuages. »
Les oiseaux volent et la face mini est le 1 blanc, le 1 rose est devenu un 2.

Exemple :
« Qu'as-tu-vu voler ? »
La petite somme est 6+0 en blanc (la pastille donne sa couleur aux 2 dés verts).
« J'ai vu voler 8 poissons dans les arbres. »
Choix du 7+1 en bleu (les 2 dés blancs) pour la somme du milieu
et grande somme 2x4 en vert (les 2 dés bleus).
« Oui, ensuite, ils ont nagé dans les nuages. »
Les poissons nagent et la face mini est le 0 blanc.

11	0	8	2	4	12	12	5	13
3		1	7		5	4		9
10	2	6	1	9	13	2	4	1

11	0	8	2	4	12	8	1	9
3		1	7		5	0		2
10	2	6	1	9	13	14	3	10

11	0	8	2	4	12	12	5	13
3		1	7		5	4		9
10	2	6	1	9	13	2	4	1

11	0	8	2	4	12	8	1	9
3		1	7		5	0		2
10	2	6	1	9	13	14	3	10

2ème joueur

Pliez les cartes "souvenir des points" par le milieu, collez ou scotchez pour les obtenir en recto / verso.

ANIMAL	VERBE	LIEU	Couleur
Un poisson	nage	dans la rivière	Bleu
Un écureuil	grimpe	dans les arbres	Vert
Un oiseau	vole	dans les nuages	Blanc
Un cochon	roule	dans la boue	Rose
Un rat	court	dans les champs	Gris

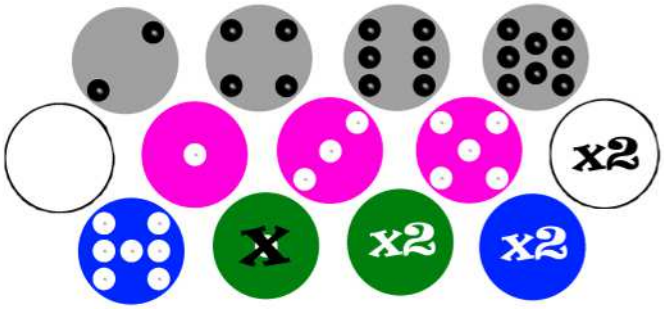
ANIMAL	VERBE	LIEU	Couleur
Un poisson	nage	dans la rivière	Bleu
Un écureuil	grimpe	dans les arbres	Vert
Un oiseau	vole	dans les nuages	Blanc
Un cochon	roule	dans la boue	Rose
Un rat	court	dans les champs	Gris

ANIMAL	VERBE	LIEU	Couleur
Un poisson	nage	dans la rivière	Bleu
Un écureuil	grimpe	dans les arbres	Vert
Un oiseau	vole	dans les nuages	Blanc
Un cochon	roule	dans la boue	Rose
Un rat	court	dans les champs	Gris

ANIMAL	VERBE	LIEU	Couleur
Un poisson	nage	dans la rivière	Bleu
Un écureuil	grimpe	dans les arbres	Vert
Un oiseau	vole	dans les nuages	Blanc
Un cochon	roule	dans la boue	Rose
Un rat	court	dans les champs	Gris

Couleur	LIEU	VERBE	ANIMAL
Bleu	dans la rivière	nage	Un poisson
Vert	dans les arbres	grimpe	Un écureuil
Blanc	dans les nuages	vole	Un oiseau
Rose	dans la boue	roule	Un cochon
Gris	dans les champs	court	Un rat

Couleur	LIEU	VERBE	ANIMAL
Bleu	dans la rivière	nage	Un poisson
Vert	dans les arbres	grimpe	Un écureuil
Blanc	dans les nuages	vole	Un oiseau
Rose	dans la boue	roule	Un cochon
Gris	dans les champs	court	Un rat



Pastilles "legacy" pour Sequoyah Dreams
(à imprimer sur feuille adhésive)