

Vous connaissez cette impression soudaine d'avoir déjà vécu une situation, pourtant nouvelle ? C'est un déjà-vu : une sensation de familiarité qui perturbe votre perception du temps.

Avec **DÉJÀ-VU**, affrontez-vous dans un duel mental : faites confiance à votre mémoire et écoutez votre instinct pour découvrir des coïncidences enfouies sous des souvenirs qui n'ont peut-être jamais existé...

OBJECTIF

Récupérer les 7 jetons Instinct, ou avoir plus de points que votre adversaire à la fin de la partie.



Vidéo d'explication



MATÉRIEL

32 cartes Déjà-vu

Les cartes Déjà-vu ont deux faces :

La **face bleue** présente un nombre entre 2 et 12.

La **face orange** présente deux chiffres entre 0 et 7, dont la somme est égale au nombre de la face bleue. Chaque combinaison est unique : toutes les cartes sont différentes.



1 carte Fin

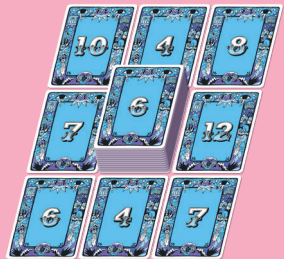


7 jetons Instinct



MISE EN PLACE

1. Placez la **carte Fin** au centre de la table.
2. Mélangez les cartes Déjà-vu et placez le paquet, face bleue visible, **sur la carte Fin**.
3. Placez les 8 premières cartes Déjà-vu autour du paquet, qui se trouve donc au milieu d'une grille de 3x3 cartes, **comme illustré sur l'image**.



4. La personne qui a vécu un déjà-vu le plus récemment prend 3 jetons Instinct : c'est elle qui commencera à jouer. Son adversaire prend les 4 jetons restants.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Dans **Déjà-vu**, les duellistes jouent à tour de rôle. Lors de votre tour, vous pouvez effectuer une des actions suivantes :

- **Observer**
- **Révéler**
- **Prendre la carte Fin** (si elle est visible dans la grille)

De plus, vous pouvez céder 1 jeton Instinct à votre adversaire pour effectuer 1 action supplémentaire : **Observer** ou **Révéler**. Vous pouvez répéter ce processus autant de fois que vous le souhaitez, du moment que vous avez des jetons Instinct à donner.



Ensuite, annoncez clairement la fin de votre tour : c'est à votre adversaire de jouer. Alternez ainsi les tours de jeu jusqu'à la fin de la partie.

👁 OBSERVER

Sélectionnez l'une des 9 cartes de la grille (vous pouvez choisir la carte sur le dessus du paquet Déjà-vu), **regardez sa face orange** sans la montrer à votre adversaire, et reposez-la à sa place.

🔥 RÉVÉLER

Révéler des cartes **une par une** en les retournant, face orange visible, jusqu'à atteindre une **Réussite** ou un **Échec**. Vous pouvez révéler n'importe quelle carte de la grille, y compris celle au sommet du paquet Déjà-vu.

RÉUSSITE

Si vous **révélez une suite de cartes portant au moins 3 fois le même chiffre orange**, vous pouvez prendre les cartes retournées et vous arrêtez là, ou bien continuer à révéler.

Lorsque vous décidez de vous arrêter, prenez toutes les cartes retournées et posez-les en pile à côté de vous, face bleue visible. Vous ne pouvez plus ni compter ni consulter les cartes de votre pile.

Si vous arrivez à révéler **4 fois ou plus le même chiffre orange**, prenez 1 jeton Instinct à votre adversaire.

Ensuite, complétez la grille avec des cartes du paquet Déjà-vu.

ÉCHEC

Si vous révélez une carte qui **ne porte pas le chiffre répété** dans les cartes précédentes, c'est un échec. Donnez 1 jeton Instinct à votre adversaire, laissez les cartes révélées à leur place et retournez-les, face bleue visible. **Votre tour de jeu est instantanément terminé.**

PRENDRE LA CARTE FIN

Si elle est visible dans la grille, prenez la carte Fin et posez-la sur votre pile. C'est l'unique action de votre tour de jeu : vous ne pouvez pas utiliser de jeton Instinct pour en faire plusieurs. La partie se termine pour vous, et votre adversaire joue un dernier tour.

FIN DE LA PARTIE

La partie peut se terminer de 2 manières :

VICTOIRE PAR INSTINCT

Si un joueur détient les 7 jetons Instinct, il remporte immédiatement la partie.

VICTOIRE PAR MÉMOIRE

Lorsqu'un joueur a pris la carte Fin, **son adversaire joue un dernier tour**, puis la partie se termine. Procédez au décompte des points :

Chaque carte dans votre pile (y compris la carte Fin) vous rapporte 1 point. Chaque jeton Instinct vous rapporte 0,5 point. Le joueur qui a le plus de points remporte la partie.

Exemple : Alex effectue l'action Révéler et retourne une carte 2 + 4 (1) puis une carte 4 + 4 (2). C'est une Réussite : il a révélé 3 fois le chiffre 4. Alex pourrait donc s'arrêter ici et remporter ces deux cartes, mais il décide d'en retourner une autre : un 0 + 4 (3). Alex décide alors de s'arrêter et remporte donc les 3 cartes et 1 jeton Instinct de son adversaire.



Après avoir complété la grille avec des cartes du paquet Déjà-vu, Alex décide de donner 1 jeton Instinct à son adversaire pour effectuer une action supplémentaire. Il choisit de réaliser une deuxième action Révéler. La première carte retournée révèle un 4 + 6 (4), et la deuxième un 5 + 6 (5). Comme le 6 se répète, Alex peut continuer. Mais la troisième carte qu'il retourne révèle un 4 + 5 (6). N'ayant pas obtenu de 6, Alex a échoué, car les trois cartes n'ont pas de chiffre commun. Il donne 1 jeton Instinct à son adversaire et laisse les cartes révélées à leur place, face bleue visible. C'est la fin de son tour.



REMERCIEMENTS

Merci à ma famille d'être toujours là. Merci à Kleff, à l'association LUDO, au Laboratorio de Juegos et à l'Espace de Joc 0-99, d'être des lieux où les idées prennent vie. Merci surtout à Pau, Gabri et Pol, pour leur généreuse aide durant la création de ce jeu.

J'espère que Déjà-vu ne vous fera pas douter de votre mémoire... Mais c'est son objectif !

Nico Cardona

CRÉDITS (©)

Création : Nico Cardona (@toobadgames)

Illustrations : Ricardo Cavolo (@ricardocavolo)

Mise en page : Marc Simó (@sanagi.std)

Traduction française : Juliette Chastel (@jchtraduction)

Déjà Vu! I've just been in this place before...



ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE



LE TRI FACILE



ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE

