



Age: de 6 à 12 ans
2 à 4 joueurs

Laverne & Shirley

BUT DU JEU

Vous permettez de réaliser tous vos rêves en collectionnant le plus d'heures passées à des rendez-vous au cours d'une semaine.

ÉQUIPEMENT

Plateau de jeu, flèche pivotante, 4 cartes-journal (Diary Cards), 28 cartes de rêve (Dream Cards), 1 pion, 20 jetons, 4 couleurs.

PRÉPARATIFS

Il est important de lire à fond cette règle du jeu avant de commencer à jouer.

Donnez cinq jetons de la même couleur à chaque joueur.
Placez le pion sur n'importe quelle case de coin pour commencer la partie.

Détachez les 28 cartes de rêve (Dream Cards) de la feuille, battez-les et placez-les près du plateau de jeu, le côté numéroté en dessous.

Placez une carte-journal (Diary Cards) en dehors du plateau devant chaque joueur.

Chaque joueur actionne la flèche pivotante, et celui qui obtient le nombre le plus élevé commence à jouer.



LA PARTIE

Actionnez la flèche pivotante et déplacez le pion dans le sens des aiguilles d'une montre sur la piste du nombre de cases indiqué. Si vous atterrissez sur n'importe quelle case à l'exception de Rendez-vous arrangé (Blind Date), Chacun pour soi (Dutch Treat) ou Posé un lapin (Stood Up), vous pouvez placer un de vos jetons sur n'importe quelle case correspondante de n'importe quel jour de la semaine au centre du plateau de jeu. Il n'est pas nécessaire que la case soit vide; vous pouvez placer votre jeton par-dessus le jeton d'un autre joueur. (Il est à votre avantage de placer votre jeton par-dessus le jeton d'un autre joueur pour ralentir ce joueur.)

CASES

1. **Posé un lapin (Stood Up).** Si vous aboutissez sur Posé un lapin, (Stood Up), vous enlevez le jeton d'un autre joueur de n'importe quel jour au centre du plateau et vous le remplacez par l'un des vôtres.
2. **Rendez-vous arrangé (Blind Date).** Lorsque vous atterrissez sur cette case, vous pouvez placer un jeton sur n'importe quel jour au centre du plateau.
3. **Chacun pour soi (Dutch Treat).** Lorsque vous atterrissez sur cette case, vous pouvez choisir d'actionner la flèche tournante avec un autre joueur pour une carte de rêve (Dream Card) si vous occupez un jour avec ce joueur. Si vous n'avez de jeton *nulle part* sur le tableau de jeu, vous pouvez ajouter un jeton pour occuper un jour avec un autre joueur.

Exemple: Un autre joueur a un jeton sur "Billet d'autobus" (Bus Fare) le lundi (Monday). Vous placez un de vos jetons sur "Sac en papier brun" (Brown Bag) le lundi (Monday) et vous actionnez la flèche pivotante pour voir si votre rêve se réalise pour ce jour-là. Ensuite, l'autre joueur actionne la flèche pivotante pour voir si son rêve se réalise.

Si vous avez des jetons sur le plateau de jeu, mais qu'ils n'occupent pas jour avec un autre joueur, vous ne pouvez pas ajouter un autre jeton et le tour passe au joueur à votre gauche.



CARTES DE RÊVE (DREAM CARDS)

Ce sont des cartes secrètes qui indiquent combien d'heures vous avez passées à un rendez-vous. Les heures ne sont révélées à aucun joueur, même celui qui les possède, avant la fin de la partie. Lorsqu'on gagne une carte de rêve (Dream Card) en actionnant la flèche pivotante pour un jour, on la prend du dessus du jeu de cartes et on la place face en dessous sur le journal du joueur (Diary) pour le jour approprié. (Voir Actionnez la flèche pivotante pour un jour (Spinning for a Day).)

ACTIONNEZ LA FLÈCHE PIVOTANTE POUR UN JOUR (SPINNING FOR A DAY)

(du lundi au vendredi inclusivement (Monday through Friday))

Lorsque vous avez deux jetons de votre couleur exposés n'importe quel jour, du lundi au vendredi inclusivement (Monday through Friday), actionnez la flèche pivotante à la fin de votre tour pour déterminer si votre rêve s'est réalisé pour ce jour-là (voir ci-dessous).

1. Le Rêve se réalise (Dream Comes True). Prenez une carte de rêve et placez-la, le côté numéroté en dessous, dans votre journal (Diary) *le jour pour lequel vous avez actionné la flèche pivotante*. Puis, enlevez vos jetons pour ce jour-là sur le plateau. (S'il arrive que vous ayez aussi un jeton couvert par le jeton d'un autre joueur le même jour, vous ne l'enlevez pas.)

2. Rêve secret (Secret Dream). Placez une carte de rêve (Dream Card) *sur n'importe quel jour* dans votre journal (Diary), puis enlevez vos jetons exposés du jour sur le plateau de jeu pour lequel vous avez actionné la flèche pivotante.

3. Rêve annulé. (Dream Cancelled). Ne prenez pas de carte de rêve (Dream Card). Vous devez enlever vos jetons exposés pour le jour sur le plateau pour lequel vous avez actionné la flèche pivotante.

4. Mauvais numéro (Wrong Number). Laissez vos jetons en place et, à votre prochain tour, actionnez de nouveau la flèche pivotante pour ce jour-là, si vos deux jetons sont toujours exposés. Puis, suivez les instructions pour ce que vous avez obtenu en actionnant la flèche pivotante.



Lorsqu'on prend un "mauvais numéro" (Wrong Number) et qu'il y a 4 cartes de rêve (Dream Cards) ou plus dans le journal (Diary) de quelqu'un, la partie prend fin par la visite du père de Laverne. (Voir "Fin de la partie".)

SAMEDI/DIMANCHE (SATURDAY/SUNDAY)

Si vous avez deux jetons exposés le samedi (Saturday) ou le dimanche (Sunday), vous n'actionnez pas la flèche pivotante. Vous placez automatiquement une carte de rêve (Dream Card) sur ce jour sur votre carte-journal (Diary Card) et vous enlevez ces jetons du plateau de jeu. Au moment du comptage, les heures du samedi (Saturday) et du dimanche (Sunday) comptent double.

FIN DE LA PARTIE

1. Lorsque l'un de vous a rempli tous les jours de son journal (Diary), la partie se termine et vous exposez toutes vos cartes de rêve (Dream Cards) et vous comptez le nombre d'heures qui y sont indiquées pour obtenir votre pointage.
2. Si quelqu'un obtient un "Mauvais numéro" (Wrong Number) et que l'un de vous a 4 cartes ou plus dans son journal (Diary), la partie se termine par une visite du père de Laverne. Vous exposez tous vos cartes de rêve (Dream Cards) et vous comptez votre nombre de points.

LE GAGNANT

Le gagnant est le joueur qui a le nombre le plus élevé d'heures de rendez-vous pour la semaine.



Nous nous ferons un plaisir de répondre à toutes les demandes de renseignements en ce qui concerne cette règle du jeu.

Adresse: Parker Brothers, C.P. 600, Concord, Ontario L4K 1B7