



Daydream  
Voyage au kèr du rêve



# **Jeu visionnaire**

Créé par Sonia Céline Hellequin

A stylized illustration of a blue eye with yellow and blue wings, and a yellow spiral below it.

# Daydream

Voyage au kèr du rêve

- Rêves en conscience guidés -

Jeu de développement personnel à partager  
Outil de méditation et de connexion activant  
l'intuition et la créativité.

**Illustré par**

**SO**

© 2024, Sonia Céline Hellequin

**Auto-édition**

Série limitée à 50 exemplaires

Illustration : Sonia Céline Hellequin

Infographie : Sonia Céline Hellequin

Dépôt légal Juillet 2022

ISBN 97829585030611

Tous droits réservés pour tous pays. Imprimé à la Réunion, France. Aucune section de cet ouvrage ne peut être reproduite, mémorisée dans un système central ou transmise de quelque manière ou par quelque procédé, électronique, mécanique, photocopie, enregistrement ou autre, sans la permission écrite de l'éditeur.

# Présentation du jeu

Entre oracle et jeu de rôle, DAYDREAM vous plonge au kèr du rêve éveillé. Une expérience de visualisation avec des tirages de cartes spécifiques où chaque voyage est unique.

Respirez, imaginez et faites vibrer votre création dans la joie, l'humour, le lâcher prise, la relaxation, l'écoute et la prise de conscience.

Un jeu de partage d'énergie où l'on gagne des *Kèr* à chaque connexion, rempli d'amour, de gratitude, de lumière et d'émotions.

Tout nous est dévoilé pour accueillir et nourrir notre propre potentiel créateur ouvert au champ des possibles. Et ainsi obtenir nos clefs afin de devenir l'artiste de notre vie sur le chemin de notre conscience vers notre mission d'âme.

C'est aussi un outil d'art thérapie innovant, adaptable et complémentaire à des projets, des soins ou à certaines thérapies (Sophrologie, hypnose, massage, cercle de femmes...).

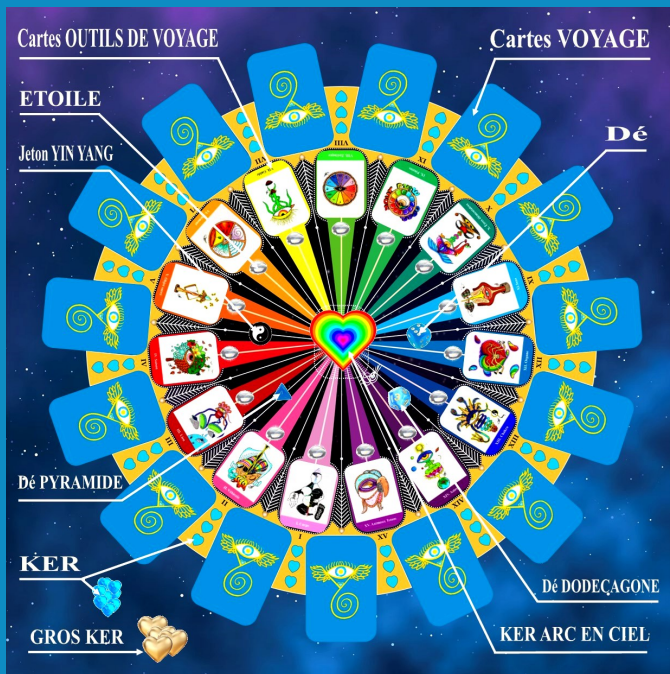
Je vous souhaite les plus magnifiques des voyages riches en intuition et en connexions, un moment de création authentique vibratoire à partager, dans l'amour de soi et des autres.

With love lights





# Comment jouer ?



Placez les cartes et les accessoires sur le plateau comme indiqué ci-contre.

## BUT DU JEU

Créer des VOYAGES en effectuant des visualisations.  
Donner et recevoir des KÈR en réalisant des connexions dans l'écoute et le partage de soi.

## DURÉE DE JEU

De 15 minutes à 2 heures pour un VOYAGE. Le jeu s'arrête quand vous le souhaitez après un VOYAGE ou lorsque le GARDIEN LAMOUR n'a plus aucun KÈR à distribuer.

## CONSEILS POUR EFFECTUER UN VOYAGE ET UNE VISUALISATION

- ➡ Avant de commencer, il est conseillé de pratiquer les exercices respiratoires afin d'être détendu, réceptif et connecté. Vous avez différents exercices proposés, à vous de voir ce qui vous convient de pratiquer au moment présent en vous écoutant, à votre rythme.
- ➡ Pour rester dans l'intuition, la première image qui vous vient à l'esprit est la bonne, sans réfléchir, sans chercher. Si vous ne visualisez rien dès le départ, aidez-vous des illustrations des cartes. Rien ne vient au hasard, tout se travaille, se développe, s'améliore. L'intuition se fera de plus en plus claire et limpide. Ayez confiance en vous.



➡ Vivez et profitez des moments uniques que vos VOYAGES vous feront vivre. Laissez-vous guider par les énergies et les sentiments qui passent par les OUTILS DE VOYAGE. Ils sont un moyen d'écoute de soi et un moyen de communication avec son Moi profond, intérieur et supérieur.

➡ En tant que MESSENGER, vous pouvez soit visualiser en lisant, soit visualiser chaque phrase l'une après l'autre en fermant les yeux. A vous de voir ce qui vous convient. Vous pouvez également noter vos détails quand vous le souhaitez. Cela peut vous guider vers des réponses précises et profondes qui définissent certains traits ou aspects de votre état intérieur du moment.

➡ Vous aurez besoin de papier ou d'un carnet et d'un stylo par joueur. Vous pouvez également prévoir du matériel pour dessiner ou peindre en fin de partie.

➡ Vous pouvez accompagner ce moment d'une bougie et d'encens.

➡ Pensez à vous hydrater le plus souvent possible.

## VOCABULAIRE DU JEU

**RÊVEUR** : Tout joueur qui installe une ÉTOILE sur le plateau devient un RÊVEUR.

**MESSAGER** : C'est un RÊVEUR volontaire. Il peut choisir le VOYAGEUR DU KÈR s'il n'y a pas de volontaire en lui donnant le KÈR ARC EN CIEL. Il a pour mission de lire le VOYAGE et participe au VOYAGE comme un VOYAGEUR CONNECTÉ.

**VOYAGEUR DU KÈR** : C'est le RÊVEUR volontaire ou désigné par le MESSAGER qui tire une des cartes VOYAGES. Il détient le KÈR ARC EN CIEL comme le représentant de tous les joueurs.

**GARDIEN LAMOUR** : C'est un RÊVEUR volontaire au départ puis le RÊVEUR qui possède le moins de KÈR après un VOYAGE. Il garde le TRÉSOR et a pour mission de distribuer les KÈR et les GROS KÈR pendant un VOYAGE. Il participe au VOYAGE comme un VOYAGEUR CONNECTÉ.

**VOYAGEUR CONNECTÉ** : C'est un RÊVEUR qui participe au VOYAGE tiré par le VOYAGEUR DU KÈR. Il gagne des KÈR à chaque « connexion » avec le VOYAGEUR DU KÈR et avec les autres VOYAGEURS CONNECTÉS.

# Voyage personnel

## Pour soi ou pour un autre joueur

1) Commencez par faire un ANCRAGE et effectuez une ou plusieurs séries respiratoires si vous le souhaitez. Vous serez MESSAGER et VOYAGEUR DU KÈR pour un tirage personnel. Vous serez MESSAGER et VOYAGEUR CONNECTÉ pour le tirage d'un autre joueur qui lui sera le VOYAGEUR DU KÈR.

2) Mélangez les cartes VOYAGES. Disposez-les autour du plateau puis tirez-en une instinctivement ou faites tirer une carte VOYAGE.

3) Disposez la carte VOYAGE au centre du plateau. Lisez l'intitulé du VOYAGE en vous référant à son numéro dans le livret puis tirez ou faites tirer les cartes OUTILS DE VOYAGE demandés..

4) Disposez les cartes devant vous dans l'ordre en notant les OUTILS DE VOYAGE définis puis lisez leurs « symbolismes » référés par couleur dans le livret.

5) Fermez les yeux et détendez-vous en effectuant 3 respirations longues et profondes. A deux, invitez le VOYAGEUR DU KÈR à faire de même. Souhaitez-vous un « bon voyage ».

6) Après ce moment de silence, lisez la « visualisation » à votre rythme en remplaçant les OUTILS DE VOYAGE en couleur du texte par les OUTILS DE VOYAGE tirés, soit les vôtres, soit ceux du VOYAGEUR DU KÈR.

7) Ensuite, lisez « après la visualisation » en notant vos réponses et/ou celles du VOYAGEUR DU KÈR. N'hésitez pas à partager votre voyage complet à l'oral, à l'écrire, à le dessiner et même à le peindre. Plus vous pratiquerez et plus votre intuition sera claire et limpide. Vous pouvez aussi proposer vos questions et vos propres définitions intuitives adaptées à l'autre joueur.

# Voyage collectif

## De 3 à 15 joueurs - Version Plateau

- 1) Installez le plateau de jeu en mélangeant au préalable chaque pile de cartes.
- 2) Pour entrer dans le jeu, chaque joueur prend place sur le plateau en installant une ÉTOILE sur l'étoile d'une couleur du plateau située devant lui. Il devient un RÊVEUR.
- 3) Un premier RÊVEUR se désigne pour être le MESSAGER. Il récupère le KÈR ARC EN CIEL. Il a pour mission de choisir un VOYAGEUR DU KÈR et de lire le premier VOYAGE. Un deuxième RÊVEUR se désigne pour être le GARDIEN LAMOUR. Celui-ci récupère le TRÉSOR qu'il a pour mission de distribuer pendant le premier VOYAGE. Il commence par distribuer 3 KÈR à chaque RÊVEUR ainsi qu'à au MESSAGER et à lui-même en les plaçant sur les emplacements « cœur » prévus en bas de chaque ÉTOILE correspondante.
- 4) Le MESSAGER désigne un VOYAGEUR DU KÈR de son choix en lui remettant le KÈR ARC EN CIEL. Celui-ci peut refuser, dans ce cas, il remet 1 KÈR au GARDIEN LAMOUR. Choisissez alors un autre VOYAGEUR DU KÈR qui acceptera.
- 5) Avant de commencer le jeu, il est nécessaire de se mettre en condition en effectuant un ANCRAGE pour permettre à

chaque RÊVEUR de se connecter à la Terre, au jeu et aux autres. Le MESSENGER lit l'ANCRAGE et peut proposer une série respiratoire.

6) Après l'ANCRAGE, le MESSENGER demande au VOYAGEUR DU KÈR de tirer une carte VOYAGE instinctivement.

7) Après avoir tiré sa carte, le VOYAGEUR DU KÈR la retourne en annonçant son numéro ou « OR ». Il l'observe en donnant ses premiers ressentis puis la passe aux autres RÊVEURS qui font de même. La carte est ensuite disposée au centre du plateau.

8) A présent, le MESSENGER invite tous les RÊVEURS y compris lui-même, le VOYAGEUR DU KÈR et le GARDIEN LAMOUR à déplacer leur ÉTOILE sur le point de la LIGNE DE CONNEXION qui est à leur gauche pour devenir des VOYAGEURS CONNECTÉS.

9) Le MESSENGER se réfère au numéro de la carte dans le livret, puis il lit à haute voix l'intitulé du VOYAGE et les différents outils demandés.

10) Pour effectuer le VOYAGE, il invite le VOYAGEUR DU KÈR à tirer le premier OUTIL DE VOYAGE demandé en lui indiquant sa couleur. Exemple : **LIEU**, rouge ou encore **CHAKRA**, bleu. Le VOYAGEUR DU KÈR tire la carte ou en choisit une dans le tas correspondant. Il la retourne et effectue soit un lancé de dé parmi les trois dés, soit un lancé de jeton YIN YANG, soit un choix instinctif

suivant l'énoncé de la carte.

11) Le MESSENGER note l'OUTIL DE VOYAGE trouvé puis invite un VOYAGEUR CONNECTÉ à tirer un autre OUTIL DE VOYAGE demandé. Le MESSENGER continue cette action autant de fois qu'il y a d'OUTILS DE VOYAGE.

12) Le MESSENGER remet face ouverte tous OUTILS DE VOYAGE tirés à leurs emplacements. Il les répète à haute voix en lisant leurs « symbolismes » référés par couleur dans le livret.

13) Puis il invite tous les voyageurs, ainsi que lui-même, à fermer les yeux et à se détendre en effectuant 3 respirations longues et profondes.

14) Après leur avoir souhaité un « bon voyage », le MESSENGER lit la « visualisation » lentement en remplaçant les OUTILS DE VOYAGE du texte en couleur par les OUTILS DE VOYAGE tirés. Le MESSENGER peut visualiser en même temps afin de mettre des pauses plus ou moins longues dans sa lecture et laisser ainsi le temps à chacun de « voyager ». Toutefois, les pauses sont suggérées par des points de suspension tout au long de chaque « visualisation ».

15) En fin de voyage, attendez que chaque voyageur ouvre ses yeux en silence. Le MESSENGER demande si le VOYAGE s'est bien passé. Dans le cas où le « voyage » d'un voyageur aurait fait remonter des émotions fortes,

marquez un temps pour lui et permettez lui d'en parler s'il le souhaite. Vous êtes libre de lui offrir déjà un ou plusieurs de vos KÈR.

16) A présent, le MESSENGER lit les questions une à une en laissant le temps à tous les « voyageurs » de noter leurs réponses. Chacun est libre de détailler ou non ses réponses et de rajouter les éléments du « voyage » qui lui semblent importants. Ces notes sont personnelles et précieuses. Dans le cas où un « voyageur » n'a rien visualisé, il le note.

17) Une fois les questions terminées, le MESSENGER les repose l'une après l'autre en s'adressant au VOYAGEUR DU KÈR en premier qui donne ses réponses à voix haute.

Pour chaque question posée, le MESSENGER invite également les autres voyageurs à s'exprimer en partageant leurs réponses.

➡ **Si un VOYAGEUR CONNECTÉ trouve des correspondances dans sa visualisation avec celle de tout autre voyageur, il le signale en annonçant une « connexion ». A chaque mot identique, le GARDIEN LAMOUR valide la « connexion » en donnant aux deux voyageurs autant de KÈR ou GROS KÈR qu'il le souhaite.**

➡ **En même temps, chaque voyageur peut distribuer ses KÈR en en donnant autant qu'il le souhaite au voyageur qui s'exprime. Ceci étant pour affirmer sa sensibilité et ses émotions à l'égard d'une visualisation partagée qui le touche.**



➡ **Tous les voyageurs peuvent échanger 5 KÈR contre 1 GROS KÈR au GARDIEN LAMOUR à tout moment du jeu.**

18) Après avoir fait le tour des questions, le MESSENGER demande si quelqu'un veut s'exprimer sur un passage particulier de sa « visualisation » qui l'a touché et qu'il souhaite partager. En racontant son passage, le voyageur reçoit autant de KÈR que désirent tous les VOYAGEURS CONNECTÉS.

19) Le MESSENGER invite ensuite tous les voyageurs à redevenir des RÊVEURS en remettant leur ÉTOILE à leur place initiale pour indiquer la fin du voyage.

20) Il retourne toutes les cartes ouvertes OUTILS DE VOYAGE, remet la carte VOYAGE autour du plateau en la laissant découverte. Ceci étant pour ne pas refaire le même voyage à la suite.

### **Pour effectuer un nouveau voyage :**

➡ Le VOYAGEUR LE KÈR devient le MESSENGER s'il le souhaite. Autrement, un RÊVEUR peut se désigner.

➡ Le GARDIEN LAMOUR transmet son TRÉSOR au RÊVEUR qui a le moins de KÈR. Le nouveau GARDIEN LAMOUR distribue 3 KÈR à chaque RÊVEUR qui n'a plus de KÈR sur le plateau.

➡ Le MESSENGER désigne un nouveau VOYAGEUR LE KÈR à qui il remet le KÈR ARC EN CIEL.

# Voyage spécial

## Nombre de joueurs illimité

1) Après l'ANCRAGE, un MESSENGER volontaire tire une carte VOYAGE pour le groupe de voyageurs. Il montre la carte puis lit son intitulé. **Pour définir les OUTILS DE VOYAGE de la carte, il demande aux voyageurs de son choix de donner instinctivement une réponse.** Exemple: « Donne-moi un **LIEU** » et un voyageur répond « **un château** » ou bien « Donne-moi un **ASTRE** » et un autre voyageur répond « **le soleil** »... Laissez libre cours à leur intuition en prenant soin de noter leurs réponses.

2) Ensuite, le MESSENGER peut lire les « symbolismes » s'il les trouve dans le livret. Il invite tous les voyageurs à se connecter en fermant les yeux et à se visualiser ici et maintenant en effectuant plusieurs respirations longues et profondes. Ils deviennent des VOYAGEURS CONNECTÉS.

3) Après avoir souhaité un « bon voyage », le MESSENGER lit la « visualisation » lentement en remplaçant les OUTILS DE VOYAGE en couleur du texte par les OUTILS DE VOYAGE notés. Des pauses sont suggérées par des points de suspension tout au long de chaque « visualisation » pour laisser le temps à chacun de « voyager ».

4) En fin de voyage, le MESSENGER attend en silence que chaque VOYAGEUR CONNECTÉ ouvre ses yeux puis il demande si le voyage s'est bien passé.

Dans le cas où le voyage d'un VOYAGEUR CONNECTÉ aurait fait remonter des émotions fortes, marquer un temps pour lui et permettez lui de s'exprimer s'il le souhaite.

5) Le MESSAGER lit « après la visualisation » en permettant aux VOYAGEURS CONNECTÉS qui le souhaitent de répondre aux questions à voix haute. A lui de mener le groupe dans la bienveillance pour obtenir un maximum de réponses.

6) Après avoir fait le tour des questions, le MESSAGER demande si quelqu'un veut s'exprimer sur un passage particulier de sa « visualisation » qui l'a touché et qu'il souhaite partager.

7) Vous pouvez ensuite inviter ceux qui le souhaitent à dessiner ou à peindre son voyage.

# Ancrage & connexion

A lire par le messenger du jeu

Avant de commencer le jeu, un ancrage est nécessaire au bon déroulement de celui-ci afin de s'ancrer à la Terre et de se connecter au jeu.

Les séries respiratoires qui vous sont proposées ici, sont essentielles à cet ancrage. Elles permettent de se connecter à soi, de se poser et lâcher prise en prenant conscience de notre respiration.

Vous pouvez réaliser un ou plusieurs exercices suivant votre besoin du moment et en s'adaptant aux joueurs. Soyez à l'écoute de votre corps, prenez le temps de bien vous détendre ici et maintenant...

Sources : Kundalini Yoga selon l'enseignement de Yogi Bhajan, manuel pratique

## ANCRAGE

Après la respiration longue et profonde, yeux fermés, effectuez cette visualisation bienveillante en lisant lentement :

« Imaginez vos racines qui partent de vos pieds et de tous vos points d'ancrage avec le sol. Sur chaque expiration, voyez ces racines descendre plus profondément dans la terre... Imaginez un cœur, le cœur de la Terre s'ouvrir et accueillir vos racines... A l'intérieur de ce cœur, voyez une boule lumineuse se former...

Sur chaque inspiration, voyez cette boule lumineuse monter le long de vos racines jusqu'à vos pieds. Laissez-la monter en illuminant généreusement vos racines... Une fois arrivée à vos pieds, voyez la boule monter tout le long de votre corps en alimentant chaque partie: vos chevilles, vos mollets, vos cuisses, votre bassin, votre ventre. Laissez-la monter en spirale le long de votre colonne vertébrale. Elle vient se loger dans votre cœur. Elle descend dans votre bras gauche jusqu'au bout des doigts puis revient pour descendre dans votre bras droit jusqu'au bout des doigts. Elle arrive à votre cou, respirez... Puis au niveau de votre visage, elle vient détendre les muscles de votre mâchoire. Décollez votre langue de votre palet, vous pouvez émettre un léger sourire du coin de la bouche... Elle remonte par vos narines... Elle vient détendre les muscles de vos paupières... La lumière de la boule s'intensifie au niveau de votre troisième œil, au milieu de vos

milieu de vos sourcils...

La boule continue à monter au dessus de votre crâne et laisse jaillir toute sa lumière sur vous telle une cascade de lumière... Accueillez cette lumière en inspirant profondément et en vous remerciant d'exister...

Voyez-vous à présent avec votre lumière autour du plateau en visualisant le cœur du jeu... Puis lorsque vous serez prêt, vous pourrez tranquillement, à votre rythme, revenir ici et maintenant en ouvrant les yeux. »

## RESPIRATION LONGUE ET PROFONDE

Yeux fermés, assis sur une chaise ou en tailleur, posez vos mains sur vos cuisses en GYAN MUDRA (bout du pouce et de l'index en contact), cela stimule votre aptitude à connaître et à assimiler. Pour les débutants, mettez une main sur votre cuisse et l'autre sur votre ventre, pour sentir l'air gonfler votre ventre à l'inspiration et se dégonfler à l'expiration. Concentrez-vous sur votre respiration pendant minimum 1 minute ou concentrez-vous sur votre troisième œil.

Inspirez longuement puis expirez profondément par le nez. Voyez l'air circuler dans tout votre corps, de la tête jusqu'à vos pieds. Détendez tous vos muscles un à un, lâchez les tensions. Poser votre corps et votre esprit autant de temps que vous en ressentez le besoin.

## RESPIRATION PAR ALTERNANCE

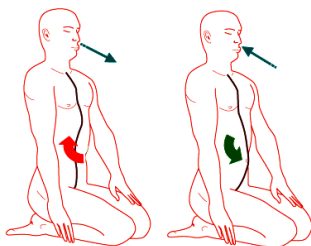


Assis en tailleur ou sur une chaise, vos doigts de la main droite sont tendus comme des antennes, le pouce ferme la narine droite. Respirez longuement et profondément 1 à 3 minutes puis inspirez et tenez 10 secondes, expirez. Faites le même exercice en inversant votre main. Votre pouce gauche ferme la narine gauche.

Gardez la même position. Utilisez le pouce et le petit doigt de votre main droite pour fermer alternativement chaque narine. Commencez en inspirant par la narine gauche et expirez par la droite. Respiration longue et profonde pendant 1 à 3 min. Inversez en inspirant par la narine droite et expirez par la narine gauche.

## RESPIRATION DU FEU

Cette respiration est utilisée dans beaucoup de yoga. En Kundalini yoga, elle est efficace pour augmenter la capacité pulmonaire, pour purifier le sang et éliminer les toxines des poumons, des voies respiratoires, des vaisseaux sanguins et des cellules. La respiration doit être puissante et régulière. La concentration de l'énergie se fait au niveau du nombril.



Le rythme est très rapide (2 à 3 respirations par seconde), sans pause entre l'inspiration et l'expiration. Lorsque vous expirez, l'air est expulsé par un puissant mouvement de l'abdomen vers l'intérieur (vers la colonne vertébrale).

Lorsque vous inspirez, profitez du fait que l'abdomen soit projeté vers l'avant pour le laisser se remplir d'air.

Continuez pendant 1 à 3 min en se concentrant sur votre troisième œil. Pour les débutants, il est important de garder un rythme régulier sans forcer le temps que vous pouvez. Détendez-vous autant de temps que vous avez pratiqué.



# L'auteure et illustratrice



**So**, c'est moi Sonia Céline Hellequin. Je suis une rêveuse lucide et une artiste voyageuse énergéticienne engagée sur l'élévation des consciences.

Après 15 ans d'expérience en tant qu'artiste peintre autodidacte, je me laisse guider par mon instinct en créant mon jeu visionnaire "DAYDREAM - Voyage au Kèr du rêve" qui est la concrétisation de mon art, de mes voyages, de mon énergie, de mes rêves lucides, de mes visions, de mon évolution spirituelle et de ma guérison... Un voyage artistique et méditatif au cœur de SO que chacun peut s'approprier à sa manière par le jeu pour aller au cœur de soi.

Ma peinture je la vis, la partage et la transmet avec amour. Aujourd'hui, je propose à tous ceux qui le souhaitent la possibilité de vivre des rêves en conscience en découvrant mon univers au travers le premier jeu de méditation guidée, ouvert à tous, dans un esprit de partage et d'échange, dans l'Amour de Soi et des autres...

# Les illustrations



Les illustrations des cartes VOYAGE et VOYAGE OR ont été créées de 2020 à 2022. Elles correspondent à des peintures que j'ai réalisées d'après mes visions et mes rêves. Elles servent de supports aux visualisations tel un oracle et permettent de s'immerger dans l'univers du jeu.

Les illustrations des cartes OUTILS DE VOYAGE sont des peintures intuitives créées pendant mes voyages à Madagascar et en Inde de 2018 à 2020;

Les illustrations des douze pétales sont spéciales, elles sont les dessins de mes visions suite aux méditations dans les douze chambres de couleurs du Matrimandir à Auroville en Inde en 2020 dont je porte une grande importance. C'est pourquoi vous les retrouvez au nombre de douze.

DAYDREAM s'est réveillé pendant le confinement de la crise Covid en 2020 alors que je suis rapatriée de l'Inde vers la France métropolitaine. Son éveil a continué à la Réunion lorsque les peintures des cartes ont vu le jour. Dès lors, la version Oracle est née puis la version Plateau que je joue partout sur l'île pour faire découvrir mon jeu.

Maintenant son envol est en cours en se laissant porter par l'Univers...

# Remerciements

Un grand merci à tous ceux qui m'ont aidée, suivie et encouragée dans cette aventure. En particulier Christelle, mon âme sœur, Margot, Marie, Sandra, Coline et ma fille Talia.

Merci à tous ceux qui ont joué et participé à l'atelier de peinture intuitive. Je pense à Mark'Ô, Tipass, Aurellll, Rosa, Tibo, Michèle, Issa, Steph, Pierre, Olivier, Magalie, Stéphanie, Claire, Nath, Maeva, Mumu, Mimose, Fred, Olivier... Merci à tous les enfants pour leur imagination débordante. Merci à tous les lieux et associations qui m'ont accueillie pour faire vivre le jeu. Merci à tous mes amis praticiens, guérisseurs et chamanes et ceux qui m'ont éclairés dans les symboliques des outils de VOYAGE. Merci à mon amie chère à mon cœur et mon âme sœur Fatima Hanini, pour son éclairage, ses soins, sa guidance et sa clairvoyance.

Merci à ma famille d'avoir bien voulu découvrir et testé l'idée en premier, je vous aime. Merci à Cécile et Gladys. mes sœurs de cœur, toujours là pour moi.

Merci à tous ceux qui croisent mon chemin et font que je grandisse un peu plus chaque jour. Merci à mes guides et à l'Univers. Merci à la beauté du Monde et à la Vie...

Que ce jeu apporte la joie dans les cœurs, la paix dans les âmes et qu'il soit un outil d'évolution de l'élévation de la Conscience sur Terre.

# Contact

## Diffusion

**Sonia Céline Hellequin**

Île de la Réunion

**Tel: +262 692 603 054**

**hellequinsonia@yahoo.fr**

**www.soniahellequin.com**



**Daydream le jeu**







Edition limitée Panacée 2024

By SO