

Konstantin Seleznev

# NIGHTMARIUM



# Crédits

## Igrology

**Concepteur du jeu** : Konstantin Seleznev  
**Producteurs** : Timofey Bokarev, Dmitry Kibkalo  
**Artiste** : Erbol Bulentaev  
**Éditeurs** : Petr Tyulenev, Paul Grogan (Gaming Rules!)  
**Graphiste** : Andrey Shestakov  
**Superviseur** : Ivan Karmanov  
**Contributeurs** : Tikhon Fiseysky, Sergey Abdulmanov, Anna Polovtseva, Maria Minina, Elena Grigoryeva, Max Polovtsev, Irina Sobol

## Bragelonne

**Président** : Alain Névant  
**Directeur de la publication** : Stéphane Marsan  
**Directrice générale adjointe** : Claire Renault Deslandes  
**Directeur commercial** : Raoul Tixier  
**Responsable marketing & commercial** : Gaëlle Buecheler  
**Responsable d'édition** : Sébastien Célerin  
**Responsable de fabrication** : Yoann Dolomieu  
**Relation conventions & communauté ludique** : Emmanuel Beiramar  
**Traduction** : Magali Duez  
**Correction** : Alain Touffait  
**Mise en pages** : Sébastien Lhotel

© Igrology 2014  
© Bragelonne 2018

Loi n° 49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse.  
**Dépôt légal** : septembre 2018

achevé d'imprimer en Italie par CartaMundi en septembre 2018

**Bragelonne**  
60-62, rue d'Hauteville - 75010 Paris  
E-mail : [info@bragelonne.fr](mailto:info@bragelonne.fr)  
Site Internet : [www.bragelonne.fr](http://www.bragelonne.fr)



## Matériel

- Livre
- 4 aides de jeu
- 112 cartes *Terreurs nocturnes*
- Un poster



Dr. Nathaniel Pionce,  
Directeur de recherche et rêveur de quatrième niveau.

## SUR LES QUALITÉS PRÉDICTIVES DE CERTAINS ARCHÉTYPES

Si, dans un rêve, une personne est victime d'un fou, cela signifie que dans la réalité il est harcelé par des pensées oppressantes auxquelles il ne pourra échapper que grâce à une conversation à cœur ouvert avec ses proches.

Malgré la violence de l'image, une personne qui rêve de feu peut s'attendre à bénéficier d'une période de chance, de fortune et de gloire, à la condition, toutefois, que les flammes ne blessent pas le rêveur.

Rêver d'un requin mort annonce le retour du bonheur, et que quelque chose de perdu va être retrouvé.

Les vampires apparaissent généralement dans les songes de rêveurs malades sur le point de recouvrer la santé. Le cas de ces apparitions chez des rêveurs en bonne santé n'a pas encore été suffisamment étudié pour en tirer des conclusions.

Si une personne rêve qu'elle se fait attaquer par un porc-épic, elle doit se méfier des manigances de ses ennemis et rester sur ses gardes.

Un dragon est le signe que le rêveur doit réprimer sa passion et être extrêmement prudent lorsqu'il exprime ses sentiments.

Il est acquis que les gens qui rêvent d'une écharde sont sur le point d'être rétrogradés.

Si quelqu'un rêve que des proches se sont transformés en nains,

il peut se réjouir pour eux, car cela signifie que tout se passe à merveille dans leur vie.

Un rêve dans lequel une personne voit un hibou suggère que ses ennemis le calomnient en secret.

Un crapaud annonce au rêveur qu'il doit se préparer à un voyage non désiré et très probablement long.

*Puisse-vous ne  
jamais connaître  
un tel rêve.*

*La nuit dernière, j'ai rêvé  
d'un énorme crapaud commun.  
Nous verrons bien.*

# L'Ordre des Rêveurs

*Durant des siècles, les maîtres de l'Ordre des Rêveurs ont étudié les étendues infinies des songes humains. Ils ont voyagé à travers les plaines vallonnées de la Somnolence, surfé sur les vagues imprévisibles du Sommeil. Ils sont descendus dans les caves de l'Hypnose et se sont même frayé un chemin jusqu'aux terres des Désirs secrets.*



*Seul un recoin de ces contrées oniriques est resté hors d'atteinte : le Nightmarium, peuplé par les abominables Terreurs nocturnes, fragments de cauchemars humains.*



*Le temps a passé, et les successeurs de l'Ordre, les érudits de l'Institut de Recherche des Rêves, ont appris à soumettre les Terreurs nocturnes. Ils sont désormais capables de les assembler pour former des monstres fantasmagoriques. Ces créatures, agressives et instables, échappent souvent au contrôle des rêveurs pour se retourner les unes contre les autres ou s'entre-dévorer. Cependant, leur aide est indispensable pour atteindre le cœur du Nightmarium : le Cristal d'épouvante. Le premier savant qui parviendra à assembler cinq créatures complètes (aussi improbables soient-elles) autour du Cristal se verra révéler les secrets du Nightmarium et régnera en maître absolu sur toutes les Terreurs.*

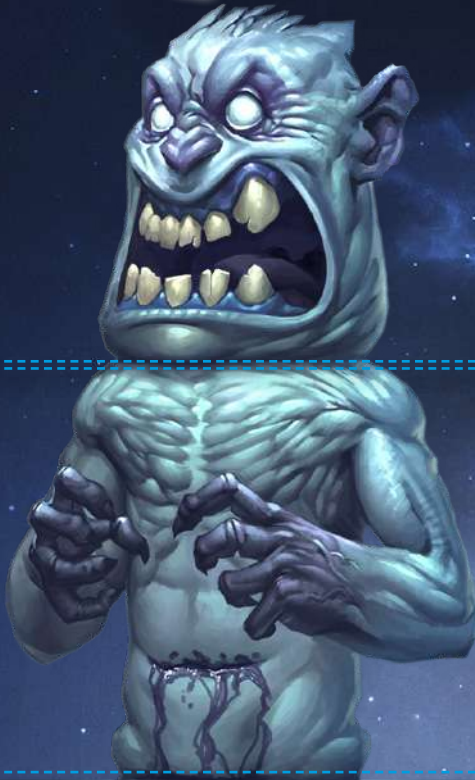


*Les créatures du Nightmarium sont constituées de trois Terreurs nocturnes qui ont l'aspect d'une partie de leur corps : **des membres inférieurs**, un **tronic** et une **tête**. Dans le jeu, ils sont présentés sur des cartes. Certaines de ces terreurs peuvent être utilisées à différentes positions du corps d'une créature (voir pages 12 et 15).*

*Sur chaque carte, un symbole dans le coin inférieur droit indique les parties du corps pour lesquelles elle peut être utilisée. La couleur détermine la famille à laquelle elle appartient. Même s'il est avantageux que toutes les parties appartiennent à la même légion, **ce n'est pas nécessaire**.*



# Les Nécronautes

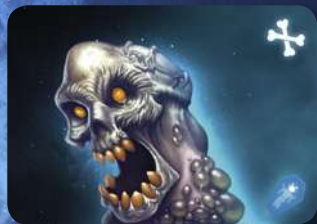


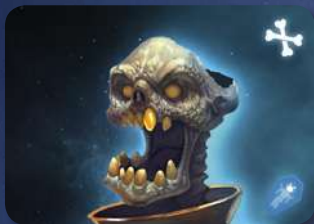
*Pouvoir  
Charognard*

*Nécronaute  
(bleu)*



*Membres  
inférieurs*









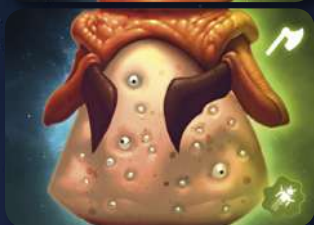
# Les Chimèridés

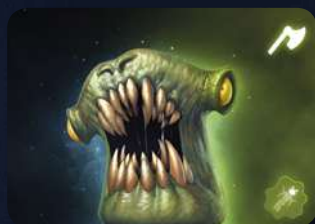
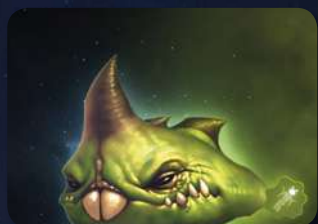


— Chimèridé  
(vert)

— Tête







# Les Homoncules

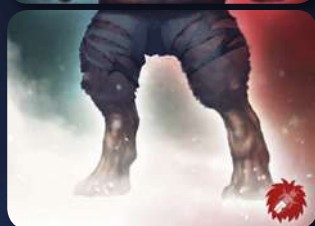
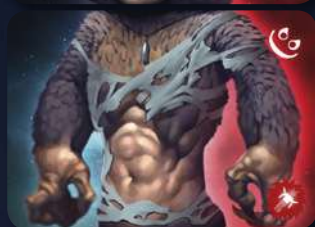


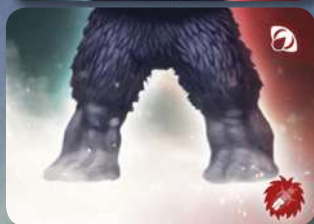
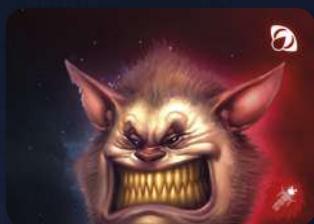
Pouvoir  
Dévoreur

Homoncule  
(rouge)

Torse ou  
tête









# Les Insectoïdes



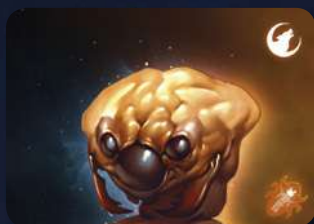
*Pouvoir  
Joker*

*Insectoïde  
(marron)*

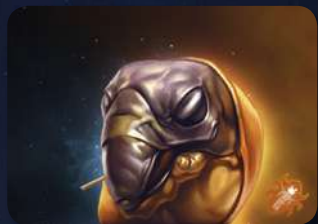


*N'importe  
quelle partie  
du corps*









# Règles du jeu

*Nightmarium* est un jeu rapide dont l'objectif est d'associer des parties de corps afin de compléter des créatures et d'activer leurs pouvoirs cauchemardesques. Mais soyez prudents, ces monstres échappent souvent au contrôle des rêveurs pour s'attaquer les unes aux autres et s'entre-dévorer. Malheureusement, leur aide vous sera indispensable pour parvenir à régner en maître sur les Terreurs nocturnes.

## But du jeu

Être le premier à construire un nombre de Créatures déterminé avant la partie. À moins que les joueurs n'en décident autrement, il s'agit de 5 Créatures.

## Mise en place

- 1) Mélangez les cartes, puis distribuez 5 Terreurs nocturnes par joueur, face cachée.
  - 2) Placez le reste des cartes au centre de la table pour former la pioche. (Si, à un moment du jeu, la pioche est vide, mélangez la défausse pour créer une nouvelle pioche.)
  - 3) Chaque joueur consulte sa main.
- Le dernier joueur à avoir fait un cauchemar commence la partie.

## Comment jouer ?

Le tour de jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur actif a droit à deux actions parmi les trois suivantes. Il peut faire deux fois la même. Aucune autre règle ne peut l'empêcher de jouer sa seconde action.

- 1) **Piocher une carte** sans la montrer à ses adversaires et l'ajouter à sa main.  
*Il n'y a pas de maximum au nombre de cartes qu'un joueur peut avoir en main.*
- 2) **Défausser des cartes**, puis piocher la moitié du nombre de cartes ainsi défaussées (arrondi à l'inférieur).

### Exemples :

- Pour 4 cartes défaussées, piocher 2 nouvelles cartes.
- Pour 7 cartes défaussées, en piocher 3.

### 3) Jouer une carte.

Poser une carte devant soi pour fabriquer une créature en obéissant aux règles suivantes :

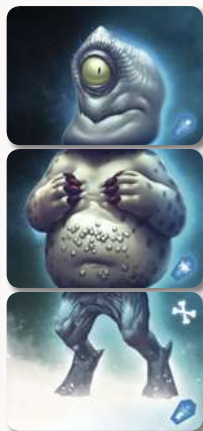
- Se conformer aux positions indiquées par le symbole en bas à droite de la carte.
- **Construire la créature du bas vers le haut** (membres inférieurs, torse, tête).
- Si, lors de son tour, un joueur décide d'utiliser ces deux actions pour placer des cartes, toutes deux doivent **impérativement** appartenir à la même légion (même couleur de fond et même symbole en bas à droite de la carte).
- Il n'est pas nécessaire de terminer une créature pour en commencer d'autres, à condition de ne pas excéder le nombre de créatures fixé par l'objectif.



## Les légions

Les Créatures sont constituées de diverses Terreurs nocturnes. Lorsque ces dernières sont de la même couleur, la Créature appartient à une légion connue.

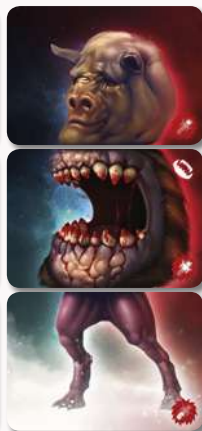
### Les Nécronautes



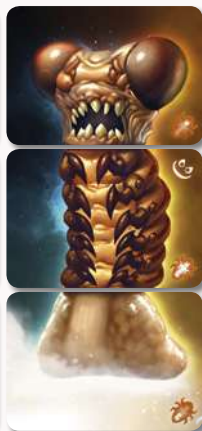
### Les Chimèridés



### Les Homoncules



### Les Insectoïdes



## Activation d'une Créature

Dès qu'une Créature est terminée (lorsqu'on met en jeu la tête), elle se réveille.

Si elle est constituée de 3 Terreurs nocturnes appartenant à la même légion, chaque adversaire doit défausser de sa main 1 carte appartenant à cette légion. S'il ne possède pas de carte de cette légion, il doit en défausser 2 de n'importe quelle autre légion.

Les pouvoirs sont ensuite obligatoirement activés un par un, de haut en bas.

Un joueur ne peut pas refuser d'activer un pouvoir.

Si l'action déclenchée par l'un des pouvoirs ne peut être menée à bien, faute de cible, les pouvoirs suivants ne sont pas activés.

Si, grâce à un pouvoir, une nouvelle créature est terminée, elle se réveille aussitôt, et les pouvoirs restants de la créature d'origine ne sont pas activés.

Une fois tous les pouvoirs d'une créature activés, si le joueur n'a pas encore joué sa seconde action, celle-ci est alors résolue.

## Les pouvoirs



**Le Héraut** : Révélez les deux premières cartes de la pioche et, si possible, jouez-les en respectant les règles de placement. Défaussez toute carte piochée qui ne peut être jouée. Si vous piochez deux têtes et que vous pouvez les mettre en jeu, vous devez choisir quelle créature activer en premier. Au terme de la résolution de tous les pouvoirs de cette créature, ceux de la seconde ne sont pas résolus.



**Le Pleureur** : Piochez deux cartes et ajoutez-les à votre main.



**Le Joker** : Jouez une carte supplémentaire (peu importe la légion).



**Le Bourreau** : Choisissez une créature d'un autre joueur (complète ou incomplète), prenez la dernière carte posée et ajoutez-la à votre main.\*



**Le Charognard** : Défaussez une créature incomplète d'un adversaire.



**Le Dévoreur** : Défaussez la dernière carte posée sur une autre de vos créatures.

\* Note de l'éditeur : ce texte remplace celui imprimé sur la carte d'aide de jeu.

## Précisions

L'activation d'une carte Héraut ou Joker peut obliger un joueur à terminer une nouvelle Créature. Dans ce cas, la Créature en cours est aussitôt abandonnée, même si tous ses pouvoirs n'ont pas été activés, et c'est la nouvelle Créature qui prend le relais (voir règle «Activation d'une créature».)

Un enchaînement stratégique des pouvoirs augmentera les chances de gagner. Ainsi, un joueur qui enchaîne le Bourreau et le Charognard pourra décapiter une créature adverse, puis obliger son propriétaire à défausser la créature désormais incomplète.

Un Dévoreur suivi d'un Joker permettra à un joueur de décapiter une de ses propres créatures, puis de lui donner une nouvelle tête, ce qui aura pour effet de réactiver ses pouvoirs.

## Fin de partie

La partie se termine **aussitôt** qu'un joueur complète sa dernière créature. Si les joueurs le souhaitent, il est possible de changer le nombre de créatures à assembler.

### Exemple d'un tour de jeu :

*Le joueur complète la Créature #1 en plaçant une tête de Chimèridé. La tête et les membres inférieurs de cette créature entraînent chacun l'activation d'un Joker. Le joueur pose deux cartes de sa main et complète la Créature #4. Celle-ci se réveille, et il doit alors activer ses pouvoirs.*



Le joueur utilise le Dévoreur pour défausser la tête de la Créature #2, le Pleureur, pour piocher deux cartes qu'il ajoute à sa main, et le Héraut, pour en révéler deux autres.



L'une des cartes révélées par le Héraut est une tête. Le joueur l'ajoute donc aussitôt à la Créature #2 qu'il vient de décapiter.



La Créature #2 est à nouveau complète, ce qui active ses pouvoirs et met fin à l'activation des pouvoirs de la Créature #4 (la seconde carte piochée grâce au Héraut est défaussée).  
Le Joker permet au joueur d'ajouter un torse à la Créature #3.

Grâce au Héraut, il révèle deux cartes, dont une tête qu'il utilise pour compléter la Créature #3, qui s'active aussitôt, empêchant par là même la Créature #2 de déclencher le pouvoir de son Dévoreur.

Le joueur signale alors à ses adversaires qu'il a créé un Nécronaute pur et qu'ils doivent tous défausser une carte Nécronaute ou (s'ils n'en ont pas) deux cartes appartenant à d'autres légions.

La créature #3 lance alors son Charognard qui détruit une créature incomplète chez un adversaire.

Si le joueur ne peut trouver une autre Créature incomplète à détruire avec le second Charognard, son tour s'arrête.



## Tour de jeu

Le joueur actif a droit à deux actions parmi les trois suivantes.

- 1) Piocher une carte.
- 2) Défausser des cartes et en piocher la moitié (arrondie à l'inférieur).
- 3) Jouer une carte.

Il n'est possible de jouer deux cartes que si elles appartiennent à la même légion.

Si une créature complétée est constituée de 3 cartes de la même légion (même couleur), chaque adversaire doit défausser de sa main une carte de cette légion. S'il n'en possède pas, il doit en défausser 2 de n'importe quelle autre légion.

## Les pouvoirs



**Le Héraut** : Révélez les deux premières cartes de la pioche et, si possible, jouez-les en respectant les règles de placement. Défaussez toute carte piochée qui ne peut être jouée. Si vous piochez deux têtes et que vous pouvez les mettre en jeu, vous devez choisir quelle créature activer en premier. Au terme de la résolution de tous les pouvoirs de cette créature, ceux de la seconde ne sont pas résolus.



**Le Pleureur** : Piochez deux cartes et ajoutez-les à votre main.



**Le Joker** : Jouez une carte supplémentaire (peu importe la légion).



**Le Bourreau** : Choisissez une créature d'un autre joueur (complète ou incomplète), prenez la dernière carte posée et ajoutez-la à votre main.



**Le Charognard** : Défaussez une créature incomplète d'un adversaire.



**Le Dévoreur** : Défaussez la dernière carte posée sur une autre de vos créatures.

