

Feux Follets

Nuit après nuit, errant dans votre Dreamscape, vous finissez par croire qu'il n'a plus aucun secret pour vous. Mais lorsque vous voyez pour la première fois les yeux d'un Feu Follet, vous comprenez immédiatement à quel point vous vous trompiez. Vous vous souvenez des récits anciens, mentionnant ces petites créatures perdues attendant qu'une bonne âme leur montre la voie, en échange de voeux fabuleux.

C'est décidé ! Sauver ces Feux Follets des limbes fera partie de votre mission, et nul doute que Will O' se souviendra de vos bonnes actions.



Matériel de l'Extension

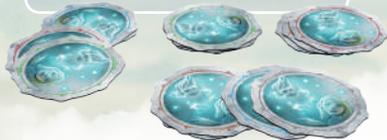
Will O'

Parcourant le Monde des Rêves pour récompenser vos bonnes actions.



18 Tuiles Souhait

Vous pourrez en récupérer 1 chaque fois que vous sauvez 1 Feu Follet.



18 Feux Follets

Errant dans les limbes de votre Dreamscape en attendant d'être secourus.



Conception & développement: Pierre Steenebruggen

Illustration : David Ausloos

Direction Artistique : Pierre Steenebruggen

Conception graphique : Benjamin Treilhou, Pierre Steenebruggen, & David Ausloos

Règles : Pierre Steenebruggen

sylex
WELL CUT GAMES

Comment jouer

Mise en place

Ajoutez ces étapes à la mise en place habituelle :

- Séparez les tuiles Souhait par couleur en 6 piles.

Mélangez chaque pile et placez-les face visible près du plateau du Monde des Rêves.



- Placez Will O' aux Archives Oniriques (lieu 1).

- Aléatoirement, faites autant de lots de 3 Feux Follets que le nombre de joueurs +1.

- Du dernier au premier joueur, chacun choisit un lot et place librement un Feu Follet sur chaque emplacement de son Dreamscape tel qu'indiqué ci-contre.



Les Bienfaits de Will O'

Avant votre phase Voyage, vous profitez de l'aide de Will O'. Chaque Cycle, pour **chaque Feu Follet en dehors** de votre Dreamscape (voir page suivante), vous **gagnez 1 Bienfait** que vous **devez** dépenser pour faire agir Will O' (dans l'ordre de votre choix).

- **Pour 1 Bienfait, vous pouvez au choix :**
 - Déplacer Will O' vers un lieu adjacent dans le Monde des Rêves.
 - Piocher 1 fragment du sac pour remplacer n'importe quel fragment du lieu où se trouve Will O', ou d'un emplacement spécial lié à ce lieu.
- **Pour 2 Bienfaits :**
 - Piocher 1 fragment et posez-le sur n'importe quel emplacement vide du lieu où se trouve Will O', ou sur l'un des emplacements spéciaux liés à ce lieu.



Avec 3 de vos Feux Follets en sûreté, vous bénéficiez de 3 Bienfaits. Vous choisissez de déplacer Will O', et de piocher 1 fragment du sac que vous posez sur 1 emplacement spécial lié au lieu où se trouve Will O'.

Règles Avancées :

Tant que Will O' est présent sur un lieu, vous pouvez toujours utiliser le Pouvoir de ce lieu, même si M. Cauchemar s'y trouve aussi.

Sauvez un Feu Follet, faites un Souhait !

Chaque fois que votre Rêveur arrive sur un Fragment adjacent à un Feu Follet, vous le sauvez.

Prenez la première tuile Souhait de la pile correspondant à la couleur du Feu Follet et placez-la en bas de votre plateau Dreamscape.

Enfin, posez votre nouvel ami sur la tuile Souhait, sur la silhouette de Feu Follet la plus à gauche s'il y en a plusieurs.



Dès que votre Rêveur arrive sur le fragment de Terre adjacent au Feu Follet gris, prenez la première tuile Souhait grise et posez le Feu Follet secouru dessus.

Il existe 2 types de Souhait :

- Ceux qui vous font marquer plus de Points de Sommeil, à décompter en fin de partie.
- Ceux qui peuvent être activés une fois par Cycle, pendant votre tour, pour bénéficier de leur avantage.

Souhaits de Décompte Final

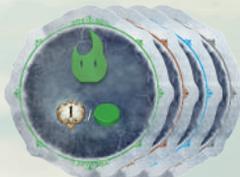
Ces Souhaits prennent effet à la fin de la partie.



Marquez autant de points de Sommeil que 2 fois le numéro du lieu où se trouve Will O'.



Pour chacune de vos cartes non complétées, perdez autant de points que le numéro du lieu où se trouve Will O'.
Remplace les 5 points de base.



Marquez 1 point de Sommeil par fragment de cette couleur dans votre Dreamscape.
Chaque arbre sur cette couleur compte 1.



Marquez 1 point de Sommeil par paire de fragments de n'importe quelle couleur dans votre Dreamscape.
Chaque arbre compte 1.

Faire un Souhait

Vous pouvez faire ces Souhaits une fois par Cycle, n'importe quand lors de votre tour. Pour cela, déplacez le Feu Follet sur la silhouette de droite.

Replacez-le à gauche au début du prochain Cycle.



Utilisez le Pouvoir du lieu où se trouve Will O'.



Déplacez votre Dormeur où se trouve Will O'.



Si votre Dormeur est sur le même lieu que Will O', marquez 1 point par Feu Follet secouru.



Transformez 1 arbre en fragment d'Herbe, ou vice-versa.



Déplacez l'un de vos arbres vers n'importe quel fragment vide.



Déplacez votre Rêveur vers n'importe quel fragment vide.



Déplacez votre Rêveur. Vous pouvez faire ce Souhait 2 fois par Cycle.



Piochez 1 fragment de cartes que le numéro du lieu où se trouve Will O'.
Gardez-en 1.



Piochez 1 fragment du Rêve de n'importe quel joueur pour l'utiliser.



Volez 1 fragment des Mains d'un joueur dont le Dormeur est sur le même lieu que Will O'.



Volez 1 point à chaque joueur sur le même lieu que Will O'.