NEIL KIMBALL

INSOMNIA

VOUS ÊTES LE FAMEUX MOUTON DES RÊVES – CELUI QUE LES DORMEURS COMPTENT POUR DÉRIVER VERS LE PAYS DES SONGES. À CHAQUE FOIS QUE VOUS SAUTEZ PAR-DESSUS LA BARRIÈRE, VOUS AIDEZ QUELQU'UN À S'ENDORMIR. MAIS QUAND LE RÊVE TOURNE AU CAUCHEMAR, ATTENTION AUX RÉVEILS DIFFICILES !

JOUEZ VOS CARTES AU BON MOMENT, UTILISEZ VOS Z^{ZZ}S SUR LES RÊVES LES PLUS DOUX, ET PROUVEZ QUE VOUS ÊTES BEL ET BIEN UN MOUTON DE RÊVE !

AEG

10+ | 1-4 | 15 min - 45 min

Gigamic

Contenu

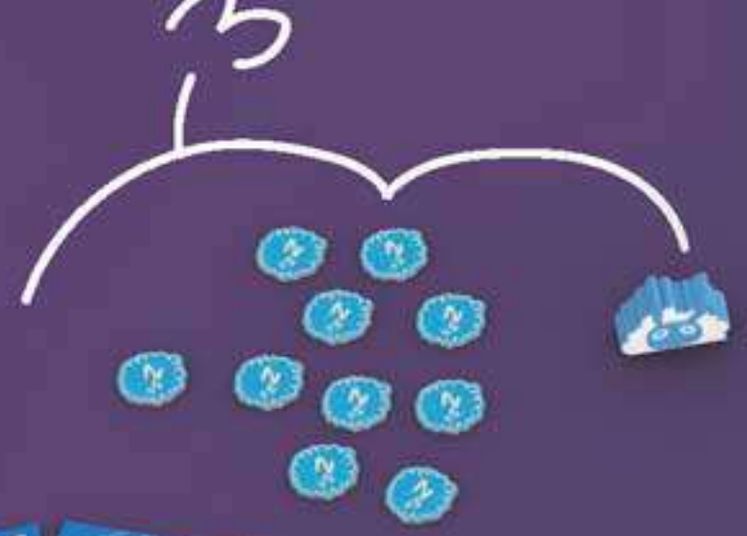
- 1 PLATEAU DE JEU
- 1 BARRIÈRE EN BOIS
- 1 PISTE DE SCORE
- 1 MARQUEUR PREMIER MOUTON
- 4 SETS DE JOUEUR COMPRENANT :
  - 1 PION MOUTON
  - 1 PION SCORE
  - 1 PION OREILLER
  - 10 JETONS Z^{ZZ}
- 1 PION CAUCHEMAR
- 1 PION TOILE
- 30 TUILES RÊVE
- 50 CARTES MOUTON
- 30 CARTES CAUCHEMAR
- 3 CARTES DE RÉFÉRENCE CAUCHEMAR
- 2 TUILES DE RÉFÉRENCE OREILLER

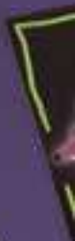
Mise en place

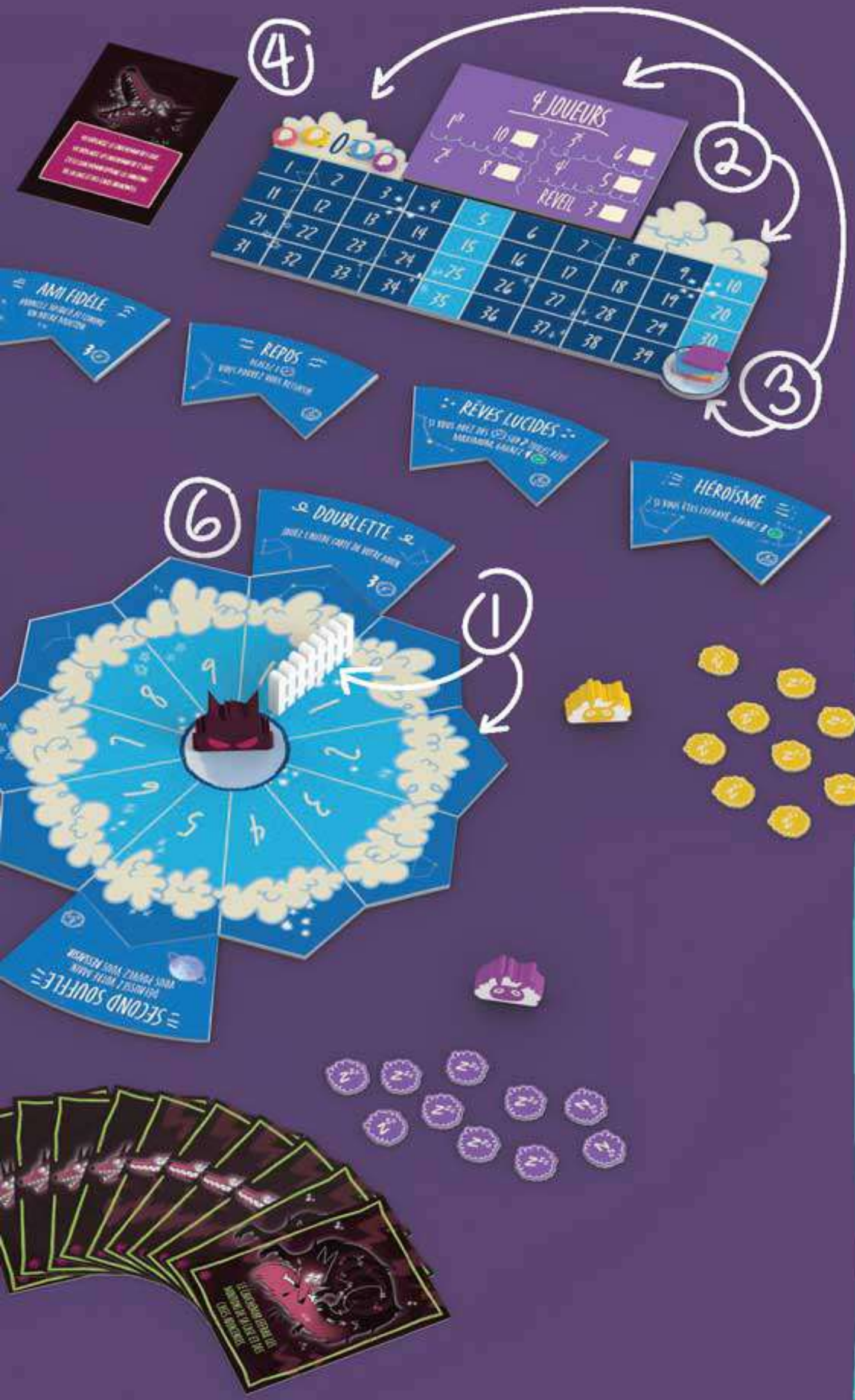
1. Placez le plateau au centre de la table. Placez la barrière entre les cases 10 et 1 du plateau.

2. Placez la piste de score à proximité du plateau de jeu. Au-dessus, placez la tuile de référence Oreiller correspondant au nombre de joueurs.

3. Chaque joueur choisit une couleur et rassemble tous les éléments de cette couleur : 1 pion Mouton, 1 pion Score (), 1 pion Oreiller () et 10 jetons Z^{ZZ} (). Les joueurs placent leur pion Mouton devant eux, leur pion Score sur la case 0 de la piste de score et leur oreiller sur la case 40 de cette même piste.







4. Décidez du cauchemar que vous allez utiliser pour cette partie. Pour la première partie, nous vous recommandons d'utiliser le Méchant Loup. Pour les parties suivantes, vous pourrez tirer au sort ou vous mettre d'accord sur un cauchemar. Placez la carte de référence du cauchemar choisi à côté de la piste de score. Placez le pion Cauchemar au centre du plateau.

5. Préparez la pioche de cartes de la partie en mélangeant toutes les cartes du cauchemar choisi avec les cartes Mouton. N'oubliez pas de retirer les cartes dont le numéro est supérieur au nombre de joueurs. Pour une partie à 2 joueurs, utilisez uniquement les cartes marquées « 2 » en haut à droite. À 3 joueurs, utilisez les cartes « 2 » et « 3 ». À 4 joueurs, utilisez toutes les cartes Mouton.

6. Mélangez les 30 tuiles Rêve et formez une pioche face cachée à proximité de la piste des scores. Révélez la première tuile et placez-la sur la case n°5 du plateau. Puis révélez la tuile suivante et placez-la sur la case n°10 du plateau. Enfin, révélez les 4 tuiles suivantes et placez-les à proximité de la piste de score pour créer le marché des tuiles Rêve.

7. Le joueur qui s'est couché le plus tôt devient premier joueur. Donnez-lui le marqueur Premier mouton. Vous êtes maintenant prêts à commencer.

Symboles

Insomnia utilise les symboles suivants en référence aux différents éléments du jeu : voici leur signification.

ZZZ'S

Ces jetons se placent sur les tuiles Rêve. Retirer un permet à un joueur d'activer la capacité d'une tuile Rêve lorsqu'il arrive sur la case correspondante.

ZZZ'S INFINIS

Un (au dos des jetons), permet à un joueur d'activer une tuile Rêve sans même retirer un jeton !

DODO

C'est l'équivalent des points de victoire dans d'autres jeux, mais en plus poétique. Gagner des permet de faire progresser le score d'un joueur sur la piste. Toutefois, les sont remis à 0 à la fin de chaque manche.

OREILLER

Le d'un joueur est l'objectif qu'il tente d'atteindre ou de dépasser avec son . Si vous jouez habilement, vous parviendrez à faire reculer votre vers une valeur inférieure à chaque manche, ce qui vous permettra de remporter la partie !

Comment jouer ?

Insomnia se joue en deux phases qui alternent : la phase de course et la phase de repos. Lors de la phase de course, les joueurs jouent des cartes pour se déplacer autour du plateau et collecter des . Lors de la phase de repos, les joueurs ajoutent de nouvelles tuiles Rêve au plateau et se préparent pour la prochaine phase de course.

Phase de course

La partie commence par la phase de course. Lors de cette phase, les joueurs jouent des cartes pour se déplacer autour du plateau en utilisant des tuiles Rêve et en sautant par-dessus la barrière, avec l'idée de gagner un maximum de .

Au début de chaque phase de course, tous les joueurs tirent 2 cartes de la pioche pour former leur main. Chaque joueur peut prendre connaissance de sa main, mais pas de celle des autres joueurs.

NOTE :
Lorsqu'un joueur pioche une carte Cauchemar, quelle qu'en soit la raison (même au début de la phase de course), il DOIT immédiatement la révéler et résoudre les instructions données. Si plusieurs joueurs tirent des cartes Cauchemar au début de la phase, ces cartes sont résolues dans l'ordre du tour ; chaque joueur résout alors toutes ses cartes Cauchemar jusqu'à avoir 2 cartes Mouton en main (voir p. 8).

STRUCTURE DU TOUR

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire, en commençant par le porteur du marqueur Premier mouton (il est le premier « joueur actif »). Chaque tour consiste en 4 étapes :

1. JOUER UNE CARTE
2. UTILISER LES TUILES RÊVE
3. FRANCHIR LA BARRIÈRE
4. PIOCHER DES CARTES

1 JOUER UNE CARTE

Le joueur actif choisit une carte de sa main et la joue face visible devant lui, puis il en résout les effets.

La plupart des cartes permettent de déplacer votre pion Mouton d'un certain nombre de cases. Lorsque vous vous déplacez, avancez votre pion Mouton sur le plateau du nombre de cases indiqué par la carte que vous avez jouée, dans le sens horaire, en commençant par la case n°1 si votre pion Mouton n'était pas déjà sur le plateau.
Si vous terminez votre déplacement sur une case avec une tuile Rêve comprenant 1 ou plusieurs de vos , vous pouvez utiliser cette tuile Rêve (voir p. 6).

ATTENTION !

Si vous arrivez sur une case occupée par le pion Cauchemar à l'issue de votre déplacement, vous êtes immédiatement effrayé (voir *Cauchemar & Effroi* p.8-9). Ce n'est qu'après avoir subi l'Effroi que vous pouvez résoudre ce qui arrive normalement à la fin du déplacement (utiliser une tuile Rêve, sauter la barrière, etc.).

De nombreuses cartes vous permettent de placer des . Lorsque vous jouez une telle carte, placez 1 de vos sur n'importe quelle tuile Rêve du plateau. Si vous choisissez de placer un alors que tous vos sont déjà sur le plateau, vous pouvez déplacer un depuis une tuile Rêve vers une tuile Rêve différente (ou bien renoncer à placer un si vous jugez que tous vos jetons sont convenablement placés).
Certaines cartes vous permettent de placer plusieurs . Lorsque vous utilisez de telles cartes, vous pouvez choisir de placer tous les concernés sur la même tuile Rêve ou de les répartir parmi plusieurs tuiles.

NOTE :

Certaines cartes marquées du mot « ET » vous demandent de faire les deux actions indiquées, tandis que d'autres marquées du mot « OU » vous demandent de choisir entre déplacer votre pion Mouton ou résoudre l'autre effet indiqué sur la carte.

2 UTILISER LES TUILES RÊVE

Si votre déplacement vous amène sur une case avec une tuile Rêve (suite au déplacement donné par une carte ou par une autre tuile Rêve) qui contient 1 ou plusieurs de vos , vous pouvez retirer 1 (remettez-le dans votre réserve) pour utiliser la capacité de cette tuile Rêve.

Si vous avez un jeton sur une tuile, il ne pourra jamais être défaussé, ni déplacé, d'aucune façon. Lorsque vous terminez votre déplacement sur une tuile Rêve avec un de vos , vous pouvez utiliser la capacité de la tuile sans retirer de jeton.

ATTENTION !
Si l'effet d'une tuile Rêve vous fait arriver sur une case occupée par le pion Cauchemar, vous êtes immédiatement effrayé (voir *Cauchemar & Effroi* p.8-9).
Ce n'est qu'après avoir subi l'Effroi que vous pouvez résoudre ce qui arrive à la fin du déplacement (utiliser une tuile Rêve, sauter la barrière, etc.).

NOTE:
Vous pouvez utiliser plusieurs tuiles Rêve différentes dans le même tour si une tuile Rêve vous permet de vous déplacer sur une autre case avec une autre tuile Rêve. Toutefois, notez que vous ne pouvez pas utiliser la même tuile plusieurs fois dans le même tour, même si vous avez plusieurs jetons dessus.

EXEMPLE

1. Le mouton jaune joue une carte et choisit de se déplacer de 3 cases.

2. Puisque le mouton jaune a terminé son déplacement sur une case avec une tuile Rêve contenant un de sa couleur, il choisit de le retirer pour utiliser la capacité de la tuile, qui le fait avancer d'une case supplémentaire.

3 FRANCHIR LA BARRIÈRE

Si votre déplacement vous fait franchir la barrière entre les cases n°10 et 1, résolvez les étapes suivantes à chaque franchissement de barrière (sinon, poursuivez avec l'étape *4. Piocher des cartes*).

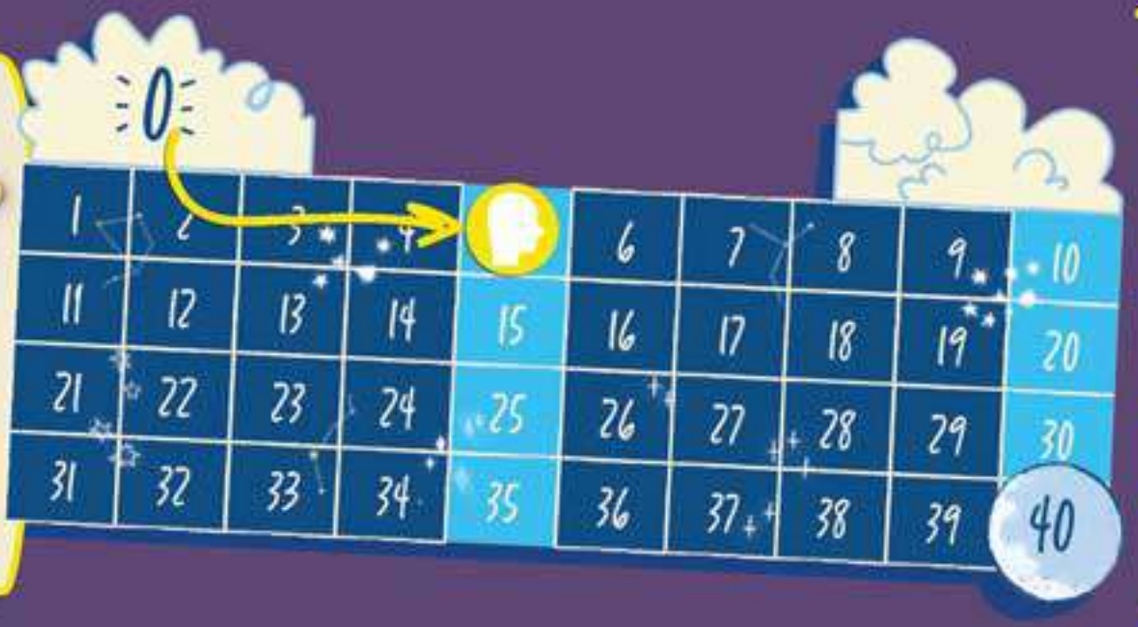
1. Gagnez 5 .
2. Décidez si vous voulez continuer à jouer lors de cette manche, où si vous préférez *aller vous coucher* et donc vous retirer de la manche.

Franchir la barrière peut UNIQUEMENT se faire dans le sens horaire. Les joueurs ne peuvent **en aucun cas** franchir la barrière dans l'autre sens (de 1 vers 10) même si une tuile Rêve le demande. Si un joueur doit reculer par-dessus la barrière, il reste sur la case n°1 à la place.

Si vous décidez d'*aller vous coucher*, placez votre pion Mouton devant vous et défaussez votre main. Vous ne piochez plus de cartes, ni ne jouez de cartes, et votre tour est ignoré jusqu'à la prochaine phase de course. Cela signifie aussi que vous n'êtes plus affecté par un éventuel cauchemar, pour le restant de la phase de course. La clé de la victoire est de détecter le moment où il est préférable d'*aller se coucher*, plutôt que de tenter un nouveau tour.

NOTE :
Vous pouvez aller vous coucher uniquement après avoir franchi la barrière. Si vous choisissez de continuer, vous ne pourrez pas aller vous coucher avant d'avoir terminé un nouveau tour de plateau, et franchi de nouveau la barrière.

EXEMPLE



3. Le mouton jaune a franchi la barrière ce tour-ci et gagne donc 5 . Il pourrait décider d'*aller se coucher* mais préfère continuer un tour de plus.

4. Enfin, le mouton jaune pioche une carte (voir page suivante) pour avoir 2 cartes en main. C'est maintenant au mouton suivant de jouer.

4 PIOCHER DES CARTES

Si vous n'avez pas décidé d'*aller vous coucher* durant l'étape 3, recomplétez votre main à deux cartes en prenant ce qu'il vous manque dans la pioche (si vous avez décidé d'*aller vous coucher*, vous ne piochez pas de carte). Bien souvent, vous allez repiocher une carte à cette étape, mais certaines tuiles Rêve peuvent vous conduire à terminer le tour avec aucune carte en main ; dans ce cas, vous piochez 2 cartes pour revenir à 2.

Si le joueur actif est le dernier Mouton en course (parce que tous les autres se sont *réveillés* ou sont *allés se coucher*), il doit révéler la première carte de la pioche avant de piocher ses cartes pour le tour. S'il révèle ainsi une carte Cauchemar, il résout les instructions données, puis la défausse, et repioche une nouvelle carte. Sinon, il défausse la carte sans aucun effet, et pioche la ou les cartes qui lui sont dues.

Si vous piochez une carte Cauchemar, vous DEVEZ la révéler et résoudre les instructions données. Ensuite, piochez de nouveau jusqu'à avoir 2 cartes Mouton (non-Cauchemar) en main. Une fois que c'est fait, annoncez la fin de votre tour et passez la main au joueur suivant.

CAUCHEMAR ET EFFROI

Attention aux terribles et effrayants cauchemars !

Si, pour quelque raison que ce soit, vous piochez une carte Cauchemar (même au début de la phase de course), vous DEVEZ la révéler et en résoudre les instructions. La plupart du temps, il vous sera demandé de déplacer le pion Cauchemar.

Le pion Cauchemar peut faire deux sortes de déplacement :

1. SE DÉPLACER

Lorsque les instructions d'une carte demandent de DÉPLACER le cauchemar, son pion se déplace de la même façon qu'un pion Mouton, mais n'utilise pas de tuile Rêve.

Si le pion Cauchemar atteint ou dépasse une case occupée par un joueur au cours de son déplacement, même sans s'y arrêter, ce joueur devient *effrayé* et couche son pion Mouton sur le côté pour l'indiquer.

2. SAUTER

Lorsque les instructions d'une carte demandent au cauchemar de SAUTER, il ne se déplace pas sur les cases qui le séparent de sa destination (la case d'arrivée indiquée) et donc n'affecte pas les joueurs qui se trouvent sur ces cases. En revanche, il saute directement sur la case d'arrivée indiquée : les joueurs qui se trouvent exactement sur cette case deviennent effrayés.

Lorsque vous êtes *effrayé*, vous devez coucher votre pion Mouton sur le côté pour l'indiquer. Être *effrayé* n'a aucun désavantage, mais si un effet de jeu vous *effraie* une seconde fois alors que vous l'êtes déjà, vous vous *réveillez* immédiatement. Si vous vous réveillez, résolvez les étapes suivantes :

- Placez votre pion Mouton devant vous.
- Remettez votre sur la case 0 de la piste de score.
- Défaussez votre main.

Une fois *réveillé*, votre tour est ignoré pour le reste de la phase de course.

Se ressaisir : certaines tuiles Rêve peuvent vous permettre de vous *ressaisir*. Dans ce cas, vous remettez votre pion Mouton debout et vous n'êtes plus *effrayé*. À vous d'aller chercher ces tuiles si vous voulez vaincre vos peurs !

Si le pion Cauchemar franchit la barrière, alors TOUS les joueurs qui ne sont pas déjà *réveillés* ou ne sont pas *allés se coucher* se *réveillent* immédiatement, et la phase de course est terminée. Votre but est donc de franchir la barrière puis d'*aller vous coucher* avant que le cauchemar n'ait le temps de le faire.

NOTE :
Vous devenez effrayé si vous terminez votre déplacement sur la case du pion Cauchemar, mais pas si vous passez sur sa case sans vous y arrêter.

EXEMPLE

Le mouton bleu pioche la carte Cauchemar ci-contre, qui déplace le pion Cauchemar d'une case vers l'avant. Comme il se déplace sur la case du mouton bleu, le joueur bleu devient *effrayé* et couche son mouton sur le côté.

FIN DE LA MANCHE ET VICTOIRE

La phase de course se termine lorsque tous les moutons sont *allés se coucher* ou se sont *réveillés*. Cela peut arriver dans le cours du jeu, si les joueurs *se réveillent* ou décident d'*aller se coucher*, ou lorsque le pion Cauchemar franchit la barrière, ce qui provoque le *réveil* instantané de tous les joueurs encore en course.

Lorsque la phase de course se termine, vérifiez s'il y a un gagnant sur la piste de score : si le d'un joueur a atteint ou dépassé son , ce joueur est vainqueur ! Si plusieurs joueurs remplissent cette condition, c'est le joueur avec le qui a le plus largement dépassé son qui l'emporte. S'il y a encore égalité, c'est le joueur qui a gagné le plus de lors de la dernière phase de course qui l'emporte. S'il y a toujours égalité, la victoire est partagée.

Si personne ne remplit les conditions de victoire, chaque joueur compte le nombre de collectés lors de ce tour.
Le joueur qui en a collecté le plus recule son pion d'autant de cases qu'indiqué sur la carte de référence Oreiller pour la 1re position. Chacun fait de même selon son classement.

Si plusieurs joueurs sont à égalité de , ils marquent tous le meilleur résultat de leur classement (plusieurs joueurs peuvent donc avoir la 1re place).

Ensuite, le joueur dont le est sur le score le plus élevé (celui dont le a le moins reculé) prend le marqueur Premier mouton. S'il y a égalité, c'est le joueur le plus éloigné du premier joueur dans l'ordre du jeu, c'est-à-dire le joueur à sa droite parmi les ex-aequo qui prend le marqueur Premier mouton.

Enfin, le plateau doit être réinitialisé comme suit : tous les joueurs placent leur mouton devant eux. Le pion Cauchemar est remis au centre du plateau. Remettez tous les des joueurs à 0. Reprenez toutes les cartes (jouées, défaussées ou dans les mains des joueurs) et mélangez-les pour former une nouvelle pioche. Vous passez maintenant à la phase de repos.

NOTE :
Les pions en bois (Moutons, Cauchemar et) et les cartes doivent regagner les places qu'ils ou elles occupaient au début de la phase de course.

APERÇU D'UNE TUILE RÊVE

Phase de repos

Lors de la phase de repos, tous les joueurs peuvent rêver à de nouvelles stratégies en ajoutant de nouvelles tuiles Rêve et des sur le plateau.

En commençant par le porteur du marqueur Premier mouton, puis dans le sens horaire, chaque joueur choisit **une** des deux options suivantes :

AJOUTER UNE NOUVELLE TUILE RÊVE SUR LE PLATEAU

Si vous choisissez cette option, vous devez prendre 1 des 4 tuiles Rêve du marché et la placer sur n'importe quelle case vide du plateau. En outre, le bonus de placement indiqué dans le coin inférieur droit de la tuile vous permet de placer immédiatement 3 ou 1 sur cette tuile. Recomplétez ensuite le marché des tuiles Rêve à partir de la pioche de tuiles, de manière à ce qu'il contienne 4 tuiles.

Si les 10 cases du plateau ont déjà une tuile Rêve chacune, vous ne pouvez pas choisir cette option et devez prendre l'option indiquée ci-contre à la place.

OU

PLACER 2 SUR DES TUILES RÊVE

Si vous choisissez cette option, vous devez placer 2 sur une ou des tuiles Rêve du plateau, à répartir à votre convenance (les deux sur la même tuile, ou un sur une tuile et le second sur une autre).

Une fois que tous les joueurs ont eu l'occasion d'ajouter une nouvelle tuile Rêve ou de placer des , la manche est terminée. Les joueurs relancent une phase de course. Continuez d'alterner phases de course et phases de repos jusqu'à ce qu'un joueur remporte la partie.

EXEMPLE DE JEU

1

Le mouton jaune joue son tour. Il joue une carte « Déplacez-vous de 3 cases OU Placez 1 ». Le mouton jaune décide d'avancer de 3 cases et termine sur la case n°10.

2

La tuile Rêve « Bond en avant » est sur la case n°10, et le mouton jaune y possède un ; il décide donc d'utiliser la tuile. Il retire le de la tuile et exerce son effet, qui lui permet d'avancer d'une case par-dessus la barrière. Le mouton jaune se retrouve donc sur la case n°1, avec la tuile Rêve « Moonwalk ». Comme il dispose d'un sur cette tuile, il l'utilise sans retirer de jeton. La tuile « Moonwalk » permet normalement de reculer de deux cases, mais il est interdit de franchir la barrière en reculant, donc cet effet ne peut pas s'exercer ; en revanche la tuile permet tout de même au mouton jaune de gagner 2 . De plus, comme il a franchi la barrière à ce tour, il gagne 5 supplémentaires et doit décider s'il veut aller se coucher ou continuer de jouer. Il décide de continuer et termine donc son tour en piochant des cartes pour revenir à 2 cartes en main. Il ne pioche aucune carte Cauchemar, et passe la main à son voisin.

3

Le mouton bleu joue une carte « Déplacez-vous de 2 cases OU Placez 2 ». Il décide de placer 2 : un sur « Bond en avant », l'autre sur « Moonwalk ». Même si le mouton bleu est déjà sur « Bond en avant » et qu'il y possède un , il ne peut pas utiliser cette tuile Rêve car il ne vient pas d'y terminer son déplacement à ce tour.

4

Le mouton bleu pioche une nouvelle carte, mais c'est un cauchemar ! Elle fait avancer le pion Cauchemar d'une case, ce qui l'amène sur la même case que le mouton bleu. En conséquence, le mouton bleu devient effrayé et couche son pion sur le côté. Le mouton bleu doit encore piocher une nouvelle carte pour remplacer le cauchemar qu'il a pioché et revenir à deux cartes ; cette fois, cette nouvelle carte n'est pas un cauchemar, et le mouton bleu passe la main.

5

Le mouton violet joue une carte « Déplacez-vous de 4 cases OU Placez 1 ». Il décide d'avancer de 4 cases, ce qui lui fait franchir la barrière et arriver sur la case n°1. Hélas, il ne possède pas de sur la tuile qui y est associée et ne peut donc exercer la capacité indiquée. Il gagne tout de même 5 pour avoir franchi la barrière et peut décider d'aller se coucher (ou non).

6

Prudent, le mouton violet décide d'aller se coucher. Il défausse sa main et place son pion Mouton devant lui. Il ne pioche plus de carte, ni ne joue de tour, dans cette phase de course, et est à l'abri du cauchemar qui poursuit ses concurrents. C'est maintenant au joueur suivant de jouer.

Règles Solo

Lorsque vous jouez à *Insomnia* en solo, vous disposez d'autant de manches que vous le désirez pour amener votre 🗣 au niveau de votre 🐑 et marquer des points. Appliquez les changements suivants aux règles classiques :

MISE EN PLACE

Jouez sans les tuiles Rêve suivantes : *Rattrapage, Copie, Rival, Doux rêve, Raccourci,* et *Ami fidèle.* Utilisez toutes les cartes Mouton 2 joueurs.

PHASE DE COURSE

Puisque vous êtes le seul mouton en course, n'oubliez pas de révéler la première carte de la pioche avant de remonter à 2 cartes en fin de tour (voir Étape 4 : Piocher des cartes).

FIN DE LA PARTIE & VICTOIRE

Si votre 🗣 est au niveau de votre 🐑 (ou le dépasse) lorsque vous décidez d'aller vous coucher, la partie est terminée, et vous passez au décompte des points solo. Si votre 🗣 n'est pas au niveau de votre 🐑 (ni ne l'a dépassé) à la fin d'une manche, ne consultez pas la carte de référence Oreiller, mais faites reculer votre 🐑 d'une case par tranche de 5 🌙 collectés pendant cette phase de course. Si vous avez été réveillé, votre 🐑 ne bouge pas.

PHASE DE REPOS

Après que vous avez ajouté une nouvelle tuile Rêve ou des 💤 sur une ou des tuiles Rêve, prenez la première tuile Rêve de la pioche et placez-la sur la case libre du plus petit numéro disponible. N'ajoutez aucun 💤 sur la tuile à cette occasion.

DÉCOMPTE DES POINTS SOLO

Pour calculer votre score, faites la somme de tous les 🌙 collectés, ajoutez 2 points pour chaque tranche de 5 cases franchies par votre 🐑 en reculant, puis soustrayez 5 points par manche disputée. Consultez ensuite le barème ci-dessous.

9 POINTS OU MOINS : Dormeur agité.

10 À 19 POINTS : Solide ronfleur.

20 À 29 POINTS : Grand songeur.

30 POINTS OU PLUS : Mouton Rêvé !

EXPLICATION DES TUILES RÊVE

MOONWALK : vous gagnez les même si vous reculez moins de 2 cases grâce à la tuile (par exemple, si vous êtes bloqué par la barrière en tentant de reculer).

CARNET DES RÊVES : vous pouvez faire cette action même si vous êtes déjà effrayé. Dans ce cas, retournez un sur son côté puis réveillez-vous immédiatement.

GUIDER LE TROUPEAU : les autres moutons déplacés grâce à cet effet ne peuvent pas utiliser la tuile sur laquelle ils arrivent, mais ils deviennent *effrayés* s'ils arrivent sur la case du pion Cauchemar. Si cette tuile Rêve fait franchir la barrière à un autre joueur, ce joueur gagne 5 et peut choisir d'*aller se coucher* à ce moment-là, même si ce n'est pas son tour.

REPOS / EN ARRIÈRE / SECOND SOUFFLE : vous pouvez utiliser ces tuiles même si vous vous êtes déjà *ressaisi*.

DOUBLETTE / SECOND SOUFFLE : vous piocherez 2 cartes à la fin de votre tour.

COUUUUUUS! / RACCOURCI / AMI FIDÈLE : si la cible la plus proche de cette tuile Rêve est une case avec un chiffre inférieur à la vôtre, vous pouvez franchir la barrière pour l'atteindre. Si la cible la plus proche est la tuile où vous vous trouvez déjà, ou s'il n'y a pas de cible, vous ne vous déplacez pas.

CACHE-CACHE : si le pion Cauchemar n'est pas sur une case, cette tuile ne vous procure aucun avantage.

TRAMPOLINE : si vous arrivez sur cette tuile après un déplacement de carte **et** un déplacement donné par une tuile Rêve, vous doublez uniquement votre dernier déplacement (celui de la tuile Rêve), et conservez la direction donnée par ce déplacement précédent.

RIVAL : le « joueur précédent » est celui qui a joué juste avant vous. Vous regardez donc le numéro de la case qu'occupe le mouton de ce joueur pour déterminer le nombre de cases dont vous bénéficiez.

Exemple : le mouton jaune termine son tour sur la case n°8 puis passe la main au mouton violet, qui utilise ***Rival***. Comme le joueur précédent (le jaune) se trouve sur la case n°8, le joueur violet avance de 8 cases.

UTOPIE : vous pouvez combiner différents types de déplacements (carte et tuiles Rêve) pour atteindre les 8 cases nécessaires au déclenchement de l'effet de cette tuile.

DROIT DEVANT : si vous jouez une carte Cauchemar, résolvez-la, mais ne jouez pas d'autre carte.

COPIE : le « joueur précédent » est celui qui a joué juste avant vous. Les cartes Cauchemar ne comptent pas. Même si le joueur précédent n'a pas utilisé sa carte pour se déplacer, prenez quand même en compte la valeur de déplacement de sa carte.

RÉSERVES : vous devez dépenser un de cette tuile avant d'exercer son effet pour gagner des . Tout jeton compte comme un seul pour le calcul mais n'est pas retiré de la tuile.

MOUTON SOLITAIRE : toutes les tuiles Rêve situées à 1 ou 2 cases de distance comptent, même au-delà de la barrière. Si cette tuile est sur la case n°2, vous gagnez 3 uniquement si vous n'avez aucun sur les cases 10, 1, 3 et 4.

RÊVE RÉCURRENT : vous devez dépenser un de cette tuile avant d'exercer son effet pour gagner des . Tout jeton compte comme un seul pour le calcul.

ROUPILLON : vous devez dépenser un de cette tuile (et le remettre dans votre réserve) avant d'exercer son effet pour calculer le déplacement qu'elle vous garantit. Ce déplacement doit se faire dans la même direction.

Crédits

AUTEUR : Neil Kimball
DIRECTEUR DES PROJETS : Nicolas Bongiu
PRODUCTION : David Lepore
CHEF DÉVELOPPEMENT : Josh Wood
ILLUSTRATIONS : Zoé Plane
CONCEPTION GRAPHIQUE : Blair Strong Figari
RÉDACTION : Chris Schoenthal
ÉDITION TECHNIQUE : Kalissa Fitzgerald
TRADUCTION FRANÇAISE : Antoine Prono (Transludis)

Remerciements de l'auteur

Travailler avec AEG sur ce jeu a été pour moi un rêve devenu réalité.

Merci à John Zinser et Josh Wood d'avoir cru en ma vision de ces mignons petits moutons.

Un grand merci à Taylor Shuss pour son amitié et son enthousiasme lors de chaque étape des tests menés sur le jeu.

Merci à ma famille pour son soutien et à mes parents pour m'avoir appris par l'éducation que les jeux sont un merveilleux support de partage et d'amour.

Merci à mon incroyable femme Lila, qui a testé le jeu en premier, et reste ma plus grande fan.

Merci aux testeurs : Lila Scott, Ian Rickett, Mitchell Golden, Taylor Shuss, Rob Watson, Steve #3 Ehrensperger, Chris Lawrence, Ben Tully, B.D. Flory, Kevin Scull, Tyler Stratton, John D. Clair, John Zinser, Mark Wootton, John Goodenough, Vlad Orellana, Kaz Nyborg-Andersen, David Lepore, Kyle Nunn, Todd Rowland, Nicolas Bongiu, Ryan Dancey, Luke Peterschmidt, Eric Andersson Sundén, Martin Bonnevier Kronlid, John Wright, Matt Jenkins, James Speck, John Bruno, Manolis Trahiotis, Jason Levine, Mike Trias, Jackson Rowland, Tyler Rowland, Abby Kate Rowland, et tous les autres.

Neil Kimball est développeur et auteur de jeux. Il vit à Los Angeles en Californie.

2506 Airhaven Village Dr., Suite E-521
Henderson, NV 89052, USA
© 2021 Alderac Entertainment Group.
Tous droits réservés.

ATTENTION : Ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.
Données et adresse à conserver. 03-2021

Adaptation et distribution françaises :
ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com