

DREAMSCAPE



sylex
WELL CUT GAMES

UN JEU DE CONSTRUCTION DE RÊVES DE DAVID AUSLOOS

Vous avez du mal à dormir...

Perdu dans les méandres de vos nuits de veille, en quête d'un moyen de reprendre le contrôle de vos songes, votre esprit finit par divaguer et vous emmène aux confins d'un monde inexploré, où le mouvement des paysages est perpétuel. Avidé de découvrir ce qui se cache dans ces lieux mystérieux, vous décidez d'y plonger et de trouver la clé d'une nuit apaisée.

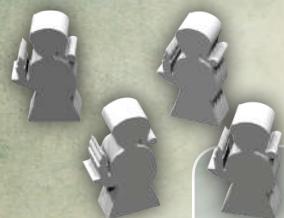
Dans Dreamscape, voyagez à travers 6 lieux de rêve et collectez des fragments de rêve vous permettant de construire votre propre paysage de rêve, votre Dreamscape. Ce paysage est constitué d'éléments qui offrent la sérénité, et par dessus tout, une bonne nuit de sommeil. D'étranges pouvoirs vous aideront à modeler votre Dreamscape et y déplacer votre rêveur qui pourra observer les paysages construits et vous faire gagner des points de sommeil.

Mais Monsieur Cauchemar rôde, prêt à infester vos songes, alors essayez d'optimiser vos coups pour repousser ces mauvais rêves. Alors seulement serez-vous capable de rassembler la collection idéale de fragments pour créer le plus beau des rêves, et passer enfin de reposantes et paisibles nuits dans votre Dreamscape.

Matériel de jeu

4 plateaux Dreamscape

Ce sont vos plateaux personnels sur lesquels vous construirez vos propres paysages de rêve, composés des fragments de rêve collectés durant vos voyages. Chaque plateau a sa zone de collecte sur la droite, ses Mains, pour y conserver les fragments collectés.



4 Rêveurs

Réprésentant les joueurs errant à la découverte des Dreamscapes.

50 Cartes du Rêve

Chaque carte a son propre challenge de construction. Vous les piochez et essayez de construire les modèles dans votre Dreamscape. Ces cartes sont en 3 niveaux de difficulté, facilement repérables par leur dos.



Titre

Décrit ce que vous tentez de construire et d'explorer.

Points de Sommeil

Que vous marquez si vous parvenez à compléter la carte.

Pouvoir

À utiliser ou juste pour stocker des fragments.

1 plateau du Monde des Rêves

Composé de 6 lieux, 6 plans de rêve dans lesquels vous trouverez les précieux fragments requis pour construire votre Dreamscape et utiliser leurs Pouvoirs.

98 Fragments de Rêve

Ces pions en bois colorés représentent l'essence des rêves, le matériau pour construire un agréable Dreamscape.

Ils sont séparés en 5 types :

- 16 d'Herbe (vert),
- 28 d'Eau (bleu),
- 20 de Pierre (gris)
- 20 de Terre (marron),
- 14 de Mouvement (blanc)



1 Sac de fragments

Pour mettre tous les Fragments de Rêve.

1 Réveil

Pour indiquer les 5 cycles et vous réveiller à la fin de vos errances.



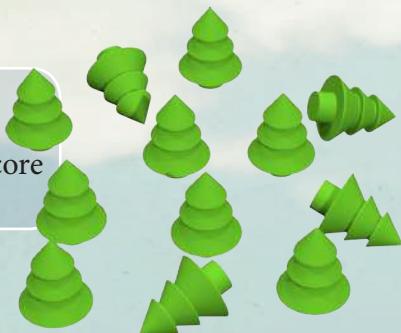
12 tuiles Dessin du Rêve

En proposant des objectifs disponibles pour chaque joueur, ces tuiles vous offrent la possibilité de marquer plus de points de Sommeil en fin de partie.



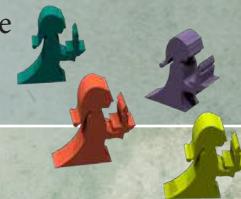
12 Arbres

Pour rendre votre Dreamscape encore plus joli et apaisant.



4 Dormeurs

Votre Dormeur symbolise votre esprit errant dans le Monde des Rêves, en quête de Fragments de Rêve.



4 pions de Score

Utilisez-les pour marquer vos points de Sommeil sur la piste de score entourant le plateau du Monde des Rêves.



4 jetons Initiative

Numérotés de 1 à 4, ils servent à déterminer l'ordre de jeu et à utiliser les Pouvoirs des lieux. Ils ont tous une face active (colorée) et utilisée (noir et blanc).



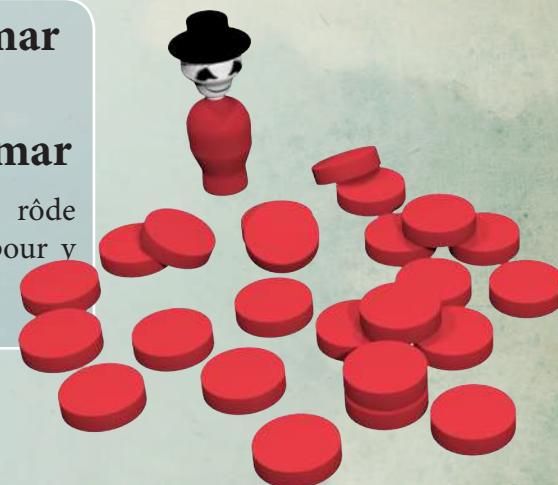
1 plateau à Dessesins

Pour suivre les 5 Cycles grâce au Réveil en haut, présenter les tuiles de Dessin au milieu, et les pioches de cartes en bas.



24 pions Cauchemar et Monsieur Cauchemar

Cet effroyable personnage rôde dans le Monde des Rêves pour y répandre des cauchemars. Règles avancées uniquement.



Pour mettre en place le jeu, suivez ces étapes, de 1 à 10. Cet exemple est une mise en place pour 3 joueurs.



Mise en place

1) Le Monde des Rêves

Placez-le au centre de votre aire de jeu.

2) Jetons Initiative

Prenez ceux correspondant au nombre de joueurs et donnez-en 1 aléatoirement à chaque joueur.

Pour cet exemple de partie à 3, laissez le jeton '4' dans la boîte.

3) Le plateau à Dessains

Placez-le à côté du Monde des Rêves, visible et accessible par tous les joueurs.

4) Le Réveil

Place-le sur l'emplacement 1. Il sera utilisé pour noter les 5 cycles de jeu.

5) Les Dessains du Rêve

Mélangez toutes les tuiles et piochez-en 4 que vous posez face visible sur les emplacements de tuiles. Prenez 1 fragment bleu, 1 vert, 1 gris et 1 marron et posez-les au hasard sur chaque emplacement apparaissant sur les tuiles, lorsqu'il y en a un. Remettez les fragments inutilisés dans le sac.

6) Les Cartes du Rêve

Séparez les cartes en 3 pioches en fonction du niveau indiqué sur leur dos, de 1 à 3. Placez ces pioches sur les emplacements appropriés en bas du plateau à Dessains.

En commençant par le premier joueur, piochez de la première pioche un nombre de cartes égal à votre jeton Initiative. Puis, choisissez tous une carte à conserver, et posez-la face visible devant vous. Remettez les autres sous la pioche.



n place



7) Matériel des joueurs

Choisissez tous une couleur et placez le **pion de score** correspondant sur le premier emplacement de la piste entourant le plateau.

Placez le **Dormeur** de votre couleur dans le Monde des Rêves, sur le lieu dont le numéro correspond à votre jeton Initiative.

Prenez le plateau **Dreamscape** de votre couleur, et placez 1 **Rêveur** à côté.

Enfin, prenez la **Chandelle** de votre couleur et placez-la à gauche de votre Dreamscape sur l'emplacement 5.



8) Arbres

Créez une réserve d'arbres, en fonction du nombre de joueurs :

Joueurs	2	3	4
Arbres	6	9	12

Pour cet exemple de partie à 3 joueurs, vous aurez besoin de 9 arbres.



9) Les Fragments de Rêve et leur sac

Mettez dans le sac tous les fragments, à l'exception des rouges qui ne seront utilisés que pour les règles avancées (Cf. page 14). Piochez ensuite des fragments et posez-les aléatoirement dans les 6 lieux, sur les emplacements circulaires marqués d'un nombre de points inférieur ou égal au nombre de joueurs.

Pour cet exemple de partie à 3, remplissez uniquement tous les emplacements marqués de 2 ou 3 points. Laissez les emplacements avec 4 points vides.

10) Prêts à créer votre rêve ?

Tout le matériel non utilisé est remis dans la boîte, face cachée lorsque c'est possible.

Vous êtes maintenant prêts à pénétrer dans le Monde des Rêves et à construire votre Dreamscape !

Comment jouer

Dreamscape se joue en 5 cycles, après lesquels le joueur avec le plus de points de Sommeil gagne la partie. Chaque cycle se compose de 3 phases:

- 1) L'Émergence
- 2) Le Voyage
- 3) La Création

Tout d'abord, l'Émergence est résolue simultanément.

Ensuite, les joueurs effectuent leur Voyage à tour de rôle, en fonction de l'ordre déterminé par leur jeton Initiative.

Une fois que tous les joueurs ont effectué leur Voyage, chaque joueur, toujours à tour de rôle, effectue sa Création.

Jetons un œil à ces 3 phases en détail :

1) L'Émergence

On procède à quelques ajustements pour créer de nouvelles opportunités dans le Monde des Rêves. L'Émergence n'est résolue qu'à partir du second cycle :

A) Réapprovisionnement

Piochez des fragments dans le sac et posez-les aléatoirement sur les emplacements circulaires de chaque lieu comportant un nombre de points inférieur ou égal au nombre de joueurs. S'il y a déjà le nombre requis de fragments sur un lieu (ou éventuellement plus), passez au lieu suivant.

Dans cette partie à 2, remplissez tous les emplacements de fragments marqués de 2 points.



B) Récupération

Tous les fragments qui avaient été posés sur les cartes sont remis dans les Mains, à droite de chaque Dreamscape (voir "Utiliser les cartes Rêve" en page 11).



Vous avez stocké un fragment sur cette carte au cycle précédent. À présent, vous pouvez le reposer dans vos Mains.

D) Initiative

Le joueur dont le Dormeur est placé dans le lieu de plus basse valeur reçoit le jeton Initiative 1 et jouera en premier. Le joueur placé sur le prochain lieu le plus bas reçoit le 2 ... et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient un jeton Initiative. Si 2 Dormeurs ou plus partagent le même lieu, celui du dessus jouera en premier et ainsi de suite.



Orange et violet partagent le même lieu (2). Mais comme Orange est au-dessus de Violet, il prendra le jeton 1 et Violet le 2. Jaune recevra le jeton 3 en étant sur le lieu (3), et comme Bleu est sur le lieu avec le plus grand numéro (5), il recevra le jeton 4.

En commençant par le 1 et jusqu'au 4, Les jetons d'Initiative détermineront l'ordre de jeu pour les 2 prochaines phases de ce cycle.

C) Prochain cycle

Le Réveil est déplacé d'un cran vers la droite. Si il est déjà sur le 5ème emplacement, passez directement à la section "Fin de Partie et Décompte final, page 9.



Au début du cycle 3, le Réveil est déplacé sur l'emplacement 3.

2) Le Voyage

Durant cette phase, utilisez jusqu'à 5 points d'action avec votre Dormeur, dans l'ordre de votre choix. Chaque point non utilisé est perdu. Vous pouvez compter vos points d'action avec votre Chandelle à gauche du Dreamscape.

Pour **1 point d'action**, vous pouvez à votre gré choisir de :

- Collecter 1 fragment.
- Déplacer votre dormeur.

Sans aucun coût de point d'action, vous pouvez également :

- **Déplacer** votre Dormeur vers un emplacement adjacent si vous possédez la **bonne couleur de fragment**, ou s'il n'y a plus de fragment.
- **Utiliser le Pouvoir du lieu** dans lequel se trouve votre dormeur, une seule fois par cycle.
- **Utiliser les Pouvoirs de vos Cartes du Rêve** en posant un fragment dessus (voir "Utiliser les cartes Rêve" en page 11).

Collecter des fragments de rêve

Le but principal de la phase Voyage est de collecter autant de fragments de rêve que possible afin de se préparer pour la phase création. **Vous pouvez prendre un ou plusieurs fragments** du lieu dans lequel se trouve votre Dormeur, **chacun pour 1 point d'action**, en suivant ces 2 règles :

A) Les fragments doivent être collectés un par un, à partir de celui le plus à droite (le plus près du symbole main).



Si vous voulez collecter tous les fragments de ce lieu, vous devez commencer par le gris (1), puis le blanc (2), le vert (3), et le bleu (4).

B) Après avoir été collecté, un fragment est toujours placé sur les mains ouvertes à droite de votre plateau Dreamscape, vos Mains.

Si vous avez **déjà 2 fragments** (ou plus, cf. page 8 et 13) d'une couleur

Comme vous en avez déjà 2, vous ne pouvez pas collecter plus de fragments marron lors de ce cycle.



dans vos mains, **vous ne pouvez plus en collecter d'autres de cette couleur.**

Ceci n'est valable que si vous voulez collecter un fragment, pas si vous le piochez dans le sac. Notez

que vos Mains peuvent contenir un ou plusieurs fragments avant le début de la phase Voyage, ceci résultant de l'étape Récupération de l'Émergence.

Se déplacer vers un autre lieu

Afin de collecter des fragments d'autres lieux, vous pouvez déplacer votre Dormeur dans un lieu adjacent, par les liens entre les lieux. **Chaque déplacement** vous coûte **1 point d'action**.



Pour 1 point d'action, vous pouvez vous déplacer vers n'importe quel lieu adjacent.

Utiliser des mouvements clés

Vous avez dû noter un **symbole de clé** à côté du **premier emplacement de fragment** d'un lieu, associant tout fragment qui s'y trouve à cette clé.

Si vous avez dans vos Mains cette couleur de fragment, vous ne dépensez aucun point d'action pour vous déplacer vers ce lieu à partir d'un lieu adjacent. Ainsi, se déplacer vers un lieu adjacent dans lequel il n'y a plus de fragment est toujours gratuit, ce lieu ne requérant aucune clé. Vous pouvez faire ces mouvements clés, y compris s'il ne vous reste plus de point d'action.



Vous avez un fragment bleu dans vos Mains, et il y a un fragment bleu sur l'emplacement clé du lieu adjacent. Vous pouvez donc y entrer sans dépenser de point d'action.

Utiliser le Pouvoir d'un lieu / d'une carte

N'importe quand pendant votre Voyage, vous pouvez utiliser le Pouvoir du lieu dans lequel se trouve votre Dormeur. Comme vous ne pouvez utiliser

Afin de remanier votre Dreamscape vous utilisez le Pouvoir du Golem Mécanique. Comme ce n'est permis qu'une fois par cycle, retournez votre jeton Initiative pour le signaler.



qu'un seul Pouvoir par cycle, retournez votre jeton Initiative pour noter cette utilisation. Pour connaître les différents Pouvoirs, rendez-vous page 13.

De plus, vous pouvez également utiliser les Pouvoirs de chacune de vos cartes une fois par cycle, à n'importe quel moment de votre tour. Plus de détails sur l'utilisation des cartes en page 11.

Une fois votre Voyage terminé, couchez votre Dormeur. Si vous avez terminé sur un lieu où un ou plusieurs Dormeurs sont déjà présents, posez le vôtre par dessus les autres. Cela déterminera l'ordre de jeu du prochain cycle (cf. Initiative, page 6).

3) La Création

Après quelques parties, vous pourrez si vous le préférez, jouer cette phase en simultané. La seule différence est que vous ne pourrez pas utiliser certains Pouvoirs de cartes pendant cette phase (Cf. page 13).

Après que chaque joueur a terminé sa phase de Voyage, vous avez l'opportunité d'utiliser les Fragments de Rêve dans vos Mains pour créer votre Dreamscape, principalement en essayant de compléter les défis de construction introduits par vos Cartes du Rêve. Même si vous êtes toujours libre de placer vos fragments sans suivre les motifs de vos cartes, **vous devez toujours respecter ces quelques règles :**

A) Le premier fragment de votre Dreamscape doit être placé sur l'emplacement d'entrée (en bas et au centre de votre Dreamscape).



Comme ce fragment gris est le premier de votre Dreamscape, il doit être placé sur l'emplacement d'entrée.

C) Votre Rêveur peut entrer dans votre Dreamscape n'importe quand et **gratuitement**, mais forcément au dessus d'un fragment positionné sur l'emplacement d'entrée.



Votre Rêveur entre dans votre Dreamscape par un fragment sur l'emplacement d'entrée.

B) Tout autre fragment doit être placé adjacent, ou au dessus d'un autre fragment vide. **Rien ne peut jamais être placé en dessous d'aucun autre élément** (un autre fragment, votre Rêveur, un arbre...).



Vous avez 5 options pour poser votre fragment : l'un des 4 emplacements adjacents aux fragments déjà placés, ou sur le fragment bleu.

D) Si des fragments restent dans vos Mains à la fin de cette phase, ils doivent être défaussés dans le sac de fragments. Il sera donc souvent mieux de placer tous ses fragments dans son Dreamscape même si ils ne paraissent pas très utiles sur le moment, ou encore de les stocker sur vos Cartes du Rêve. Plus de détails en page 11 "Utiliser les Cartes du Rêve".

Défausser des fragments

N'importe quand durant votre Création, mais seulement durant cette phase, vous pouvez défausser des fragments de vos Mains vers le sac pour bénéficier d'avantages. Notez que ces actions de défausse ne coûtent aucun point d'action et peuvent être effectuées tant que vous avez des fragments dans vos Mains :



- Défaussez des fragments blancs pour déplacer votre Rêveur.

Chaque fragment blanc défaussé vous permet de déplacer votre Rêveur sur un fragment adjacent vide. Il

Afin de déplacer votre Rêveur sur ce fragment d'eau, dépensez 2 fragments blancs.



peut passer par un fragment avec un arbre, mais ne peut pas s'y arrêter.



- Défaussez 2 fragments de la même couleur (sauf rouge, cf. règles avancées) pour en choisir un autre dans le sac et le poser dans vos Mains.

Vous pouvez prendre un fragment, même si vous avez déjà 2 fragments ou plus de cette couleur dans vos Mains.



- Défaussez 1 fragment vert pour planter 1 arbre (s'il en reste en réserve) sur n'importe quel fragment vide.

Une fois ce second arbre planté, vous marquez 2 points de Sommeil, tout comme vous avez marqué 1 point en plantant le premier.

Une fois planté, marquez 1 point par arbre dans votre Dreamscape.



En fin de partie, dans cet exemple, vos arbres vous amènent à un total de 3 fragments bleus, et 2 gris.

En fin de partie, lorsque vous comptabilisez les Desses du Rêve (Cf. page 12), chaque arbre compte comme un fragment du type de celui sur lequel il se trouve, doublant ainsi sa valeur.

Fin du Cycle

Votre tour prend fin en suivant ces 2 étapes :

- Remettez dans le sac tous les fragments restant dans vos Mains.
- Défaussez votre jeton Initiative au centre de la table.

Une fois que tous les joueurs ont terminé leur phase de Voyage et de Création, le cycle prend fin, initiant l'Émergence du prochain, et ceci jusqu'à la fin du cycle 5, après lequel vous pourrez passer au Décompte Final.

Fin de la partie & Décompte final

A la fin du cinquième cycle, tous les fragments sur vos cartes sont remis dans vos Mains pour être placés dans votre Dreamscape ou défaussés pour leur avantage. Aucun Pouvoir de carte ne peut plus être utilisé. Si une carte est complétée à ce moment, marquez uniquement ses points de Sommeil, ne piochez pas d'autres cartes.

Ensuite, suivez ces étapes pour le Décompte Final :

- Marquez les points de Sommeil pour chaque Dessenin du Rêve.
- Chaque Carte du Rêve non complétée vous fait perdre 5 points.

Le joueur avec le plus de points de Sommeil gagne la partie.

En cas d'égalité, le joueur avec le plus de cartes complétées gagne. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

Exemples

D'autres exemples de séquences de jeu viendront ici, en fonction de ce qui sembleront les points les plus prioritaires à éclaircir :)

En profondeur

Dreamscape comporte quelques autres concepts qu'il est bon de détailler. Voyons donc un peu mieux ce que sont :

Les Fragments de Rêve

Les Cartes du Rêve

Les Dessins du Rêve

Les Pouvoirs du Monde des Rêves

Les Fragments de Rêve

Chaque type de Fragment de Rêve offre à votre Rêveur des fonctions uniques pour l'aider à se déplacer et explorer le Dreamscape.



Herbe / Arbres *vert*

Les fragments d'Herbe peuvent être défaussés durant la phase Création (Cf. page 8 "Défausser des fragments") pour faire pousser un arbre sur un fragment vide.



Une fois ce second arbre planté, vous marquez 2 points de Sommeil, tout comme vous avez marqué 1 point en plantant le premier.

Une fois votre arbre planté, marquez autant de points de Sommeil que le nombre total d'arbres dans votre Dreamscape. A la fin de la partie, chaque arbre compte comme un fragment du type de celui sur lequel il se trouve.



Pierre *gris*

Crée une vue panoramique pour votre Rêveur, lui permettant de mieux découvrir et contempler sa beauté.

Une pile composée d'au moins 2 fragments de Pierre directement l'un sur l'autre forme une Montagne. Lorsque votre Rêveur arrive sur une Montagne, marquez immédiatement 2 points de Sommeil. Chaque Montagne ne peut donner des points qu'une seule fois par cycle.



Terre *marron*

Forme des chemins pour votre Rêveur pour lui permettre de se déplacer plus rapidement dans son Dreamscape.

Chaque fois que votre Rêveur arrive sur un fragment de Terre, il obtient 1 point de mouvement supplémentaire qu'il peut dépenser immédiatement, ou perdre.



Eau *bleu*

Vous permet de prendre un bain rafraîchissant ou de faire un plongeon sensationnel.

Cette agréable sensation vous fait immédiatement marquer 1 point de Sommeil chaque fois que votre Dormeur arrive sur un fragment d'Eau.

Les Cartes du Rêve

Chaque Carte du Rêve représente un désir d'exploration et de façonnage de votre rêve. La structure unique décrite sur la carte doit être reproduite dans votre Dreamscape pour créer le rêve recherché. De plus, les Cartes du Rêve vous offrent des Pouvoirs que vous pouvez utiliser durant votre tour. Cf. "Les Pouvoirs du Monde des Rêves".

Construire des Cartes du Rêve

Afin de réaliser une Carte du Rêve, vous devez reproduire dans votre Dreamscape l'exacte configuration représentée sur la carte. Exacte signifie ici qu'il ne peut rien y avoir au dessus des éléments représentés, ni en dessous. Par contre, la structure peut être construite dans l'orientation et la position de votre choix.



Les structures peuvent être faites dans l'orientation de votre choix, mais sans aucun autre élément que ceux demandés.

Bien sûr, comme votre Rêveur observe la scène que vous construisez, il a besoin lui aussi de se trouver sur la position exacte représentée sur la carte pour que vous marquez les points de Sommeil.

Compléter une Carte du Rêve

Dès que la structure de votre Dreamscape correspond à celle de votre carte, marquez ses points de Sommeil, puis retournez la carte face cachée, de manière à former une pile unique avec toutes vos cartes complétées.

Si un fragment se trouvait sur la carte complétée (Cf. "Utiliser des Cartes du Rêve" à droite), déplacez-le avec la carte sur votre pile de cartes complétées. S'il y avait déjà un fragment sur le dessus de votre pile de cartes complétées, choisissez-en 1 des 2 à garder, puis défaussez l'autre dans le sac.

Vos cartes réalisées sont aussitôt posées face cachée sur votre pile de cartes complétées.



Notez que l'emplacement de Pouvoir apparaît au dos de chaque carte. De fait, comme votre dernière carte complétée se retrouvera sur le dessus de votre pile de cartes, son Pouvoir restera visible, et par conséquent, activable avec un fragment (jusqu'à ce que vous complétiez une autre carte et ainsi de suite...).

Après avoir complété une carte, vous pouvez en piocher d'autres comme décrit dans la section suivante.

Piocher des Cartes du Rêve

Après avoir complété une Carte du Rêve, ou en utilisant le Pouvoir du "Roi des Rêves" (Cf. "Les Pouvoirs du Monde des Rêves" en page 13), vous pouvez piocher d'autres cartes, à partir d'une seule pioche, de votre choix.

En fonction du numéro du lieu où se trouve votre Dormeur, piochez de 1 à 6 cartes dans la pioche choisie.

Vous devez à présent choisir judicieusement quelle carte conserver, ou non, car à la fin de la partie, chaque structure non complétée vous retire 5 points de Sommeil. Une fois le choix fait, posez-la carte face visible à côté de votre Dreamscape, et défaussez les autres sous la pioche correspondante. Vous pouvez aussi choisir de défausser toutes les cartes si vous ne voulez prendre aucun risque...



Comme vous avez complété une carte avec votre Dormeur sur le lieu 3, vous piochez 3 cartes, puis en conservez 1 ou les défaussez toutes.

Souvenez-vous que vous piochez autant de cartes que le lieu où se trouve votre Dormeur, alors si vous prévoyez de compléter une carte lors de ce cycle, il peut être avisé de finir votre tour sur un lieu de valeur élevée.

Utiliser les Cartes du Rêve

Chaque carte comporte un Pouvoir dont vous pouvez profiter n'importe quand durant votre tour, y compris si la carte n'est pas complétée. Pour l'utiliser, posez simplement 1 fragment sur l'icône du Pouvoir.

Tout fragment (sauf Rouge, cf. "Règles Avancées" page 15) peut être posé sur une carte pour activer son Pouvoir.

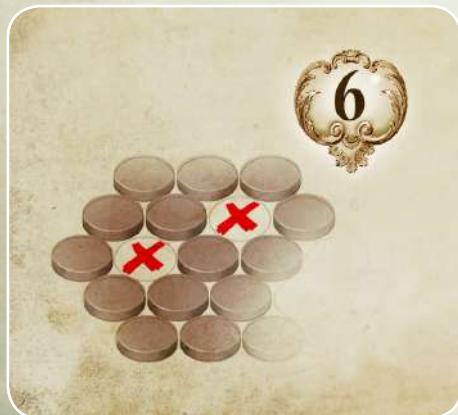


Ce fragment retournera dans vos Mains au début du prochain cycle. Si vous avez déjà un fragment sur une carte, son Pouvoir n'est plus activable durant ce cycle.

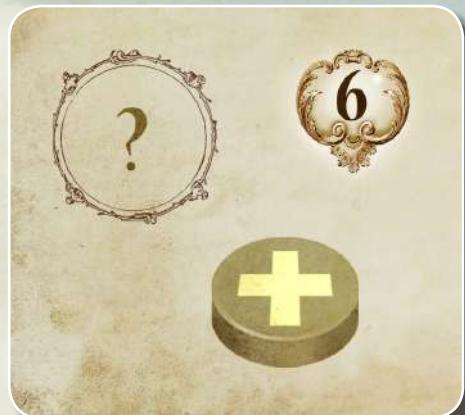
Comme vous n'êtes jamais obligé d'utiliser un Pouvoir, vous pouvez poser un fragment sur une carte, simplement pour le stocker jusqu'au prochain cycle au lieu de le défausser.

Les Dessesins du Rêve

Ces objectifs communs sont l'ultime manière de faire des rêves apaisés. Vérifiez-les à la fin de la partie et **marquez des points de Sommeil si votre Dreamscape répond à leurs critères**. Chaque joueur marque les points de Sommeil, même en cas d'égalité. N'oubliez pas ici le bénéfice considérable des arbres : ils comptent comme un fragment du type de celui sur lequel ils sont positionnées, doublant ainsi leur valeur.



Le moins d'espaces libres.
Les rouges comptent comme des espaces libres.



Le plus de fragments de cette couleur.



La plus longue série adjacente visible (sur le dessus) de fragments de cette couleur.



Marquez des points en fonction du nombre de fragments de cette couleur.

Règles avancées seulement



Le plus de cartes complétées.



Votre Rêveur est sur l'emplacement le plus éloigné de celui d'entrée.



Aucun fragment de Cauchemar.



1 point par fragment de chaque groupe visible (sur le dessus) de cette couleur, dont au moins 1 fragment est adjacent à votre Rêveur.

Si votre Rêveur voit ces fragments d'une Montagne (Cf. page 10), les points sont doublés.



Le plus de piles composées uniquement de 2 fragments.



Le plus de fragments.



Le plus d'emplacements d'1 seul fragment, et de cette couleur.

Les Pouvoirs du Monde des Rêves

Tout au long de votre périple, vous allez découvrir 6 lieux différents. Ils seront emplis de fragments de rêve, mais pas seulement. Ils vous offriront aussi de précieux Pouvoirs. Ils vous permettront de piocher des cartes ou des fragments, d'altérer le Monde des Rêves, ou votre Dreamscape. Ils sont utilisés en vous déplaçant sur le bon lieu, ou en activant vos cartes. S'en servir judicieusement peut s'avérer crucial pour faire de beaux rêves, et ainsi obtenir la victoire.

Utiliser le Pouvoir d'un lieu

- Vous pouvez utiliser le Pouvoir d'un lieu du Monde des Rêves pendant votre Voyage. Pour cela, vous avez seulement besoin de vous trouver avec votre Dormeur sur le lieu adéquat et de retourner votre jeton Initiative sur sa face utilisée.

Utiliser le Pouvoir d'une carte

- Pour utiliser le Pouvoir d'une carte, posez simplement un fragment de vos Mains sur l'icône de cette carte. Notez que ces icônes sont aussi au dos des cartes. Vous pouvez donc toujours utiliser le Pouvoir d'une carte lorsqu'elle se trouve sur le dessus de votre pile de cartes complétée..

Les Pouvoirs qui affectent le Monde des Rêves ont une icône à fond bleu sur les cartes. Ces Pouvoirs peuvent être uniquement utilisés lors de votre phase Voyage si vous jouez en mode simultané.

Les Archives Oniriques

Pioche



Piochez au hasard dans le sac 1 fragment, et posez-le dans vos Mains, même si vous en avez déjà 2 de cette couleur.



En piochant ce fragment bleu du sac, vous n'avez pas fait d'action de collecte, vous le conservez donc, même si vous en avez déjà 2.

Le Roi des Songes

Pioche



Choisissez 1 pile, piochez-y 6 cartes et conservez-en 1 ou défaussez-les toutes, tel que décrit dans la section "Piocher des Cartes du Rêve", page 11.



Vous pouvez piocher de la pile de votre choix, mais d'une seule.

Les Récolteuses de Rêves

Monde des Rêves



Piochez au hasard dans le sac 2 fragments. Choisissez 1 ou 2 lieux pour les y poser, dans l'ordre de votre choix.



Une fois piochés du sac, vous pourriez poser ces 2 fragments sur ces 2 lieux.

Le Lac de l'Éternel Été

Monde des Rêves



Choisissez 1 lieu et réorganisez tous les fragments qui s'y trouvent dans l'ordre de votre choix.



Comme vous avez déjà 2 fragments bleus et avez besoin d'un vert, il serait avisé de réorganiser ce lieu.

La Tour des Errances

Dreamscape



Déplacez jusqu'à 2 fragments de votre Dreamscape vers vos Mains. Pour chaque déplacement, vous devez choisir n'importe quel fragment qui n'a **aucun élément sur lui** (un autre fragment, votre Rêveur, un arbre...).



Vous pouvez sortir le fragment bleu ou le gris, mais pas les autres car ils ont tous quelque chose sur eux.

Le Golem Mécanique

Dreamscape



Faites jusqu'à 3 déplacements dans votre Dreamscape. Pour chaque déplacement, choisissez n'importe quel fragment, et déplacez-le d'1 emplacement, adjacent, ou sur un autre fragment. Tout ce qui se trouve sur le fragment choisi bouge avec lui.



Pour avoir le fragment vert sur le dessus, commencez par bouger le gris (1), puis le vert sur le gris (2). Comme troisième mouvement, vous pourriez bouger le marron (3) avec l'arbre, sur le vert.

Règles Avancées : Les Cauchemars

Une fois familiarisé avec les règles de base de Dreamscape, après quelques parties, ou si vous voulez un défi à la hauteur de vos plus beaux rêves, essayez donc cette mise en place de Cauchemar.

Lorsque vous jouez avec ces règles avancées, Monsieur Cauchemar vient infester vos rêves avec ses fragments de Cauchemar qu'il sèmera sur les emplacements spéciaux reliant chaque lieu.

Bouger d'un lieu à l'autre va devenir plus compliqué alors que vous devrez vous en sortir avec ces fragments de Cauchemar, chacun vous coûtant 3 points de Sommeil en fin de partie si vous n'êtes pas parvenu à vous en débarrasser.

De plus, la présence de Monsieur Cauchemar dans un lieu bloque l'utilisation de son Pouvoir, vous permettant ainsi de créer des obstacles pour les autres joueurs.

Vous trouverez ci-dessous les ajouts ou les changements dus à la présence de Monsieur Cauchemar et de ses fragments rouges.

Toutes les autres règles demeurent les mêmes.

Mise en place

A la fin de la mise en place, placez Monsieur Cauchemar chez le Roi des Songes (lieu 6), sur l'icône de son Pouvoir. Mettez ensuite 4 fragments rouges dans le sac.

Placez les autres fragments de Cauchemar près du Monde des Rêves pour former une réserve.



Nouvelle phase

Les phases de chaque cycle changent ainsi :

1) L'Émergence (pour tous les joueurs)

2A) Le Voyage

2B) Le Cauchemar

3) La Création

Une fois votre phase de Voyage effectuée, résolvez votre phase Cauchemar, avant que le prochain joueur n'entame sa propre phase de Voyage.

2A) Le Voyage

Chaque fois que vous passez par un emplacement spécial entre 2 lieux avec un fragment de Cauchemar, **vous devez le collecter, et le poser dans vos Mains, sans dépenser de point d'action.**

A ce stade, souvenez-vous d'un point de règle essentiel : vous ne pouvez pas collecter plus de 2 fragments du même type.

Il en résulte que collecter ces fragments rouges est obligatoire, à moins que vous en ayez déjà 2 (ou plus) dans vos Mains. Dans ce cas, et seulement dans ce cas, ignorez simplement les fragments rouges sur votre chemin.



Quand vous passez par un fragment de Cauchemar entre 2 lieux, collectez-le automatiquement, sans dépenser de point d'action.

2B) Le Cauchemar

Placez M. Cauchemar sur l'icône du Pouvoir du lieu dans lequel votre Dormeur a fini son déplacement lors de votre Voyage. Si vous avez terminé votre déplacement dans le même lieu que M. Cauchemar, il ne bouge pas. Le Pouvoir d'un lieu ne peut pas être utilisé tant que M. Cauchemar le hante. Il redevient utilisable dès que M. Cauchemar quitte le lieu.



En finissant votre Voyage sur ce lieu, vous déplacez M. Cauchemar sur l'icône de son Pouvoir, puis vous posez 1 fragment de Cauchemar sur l'un des emplacements libres.

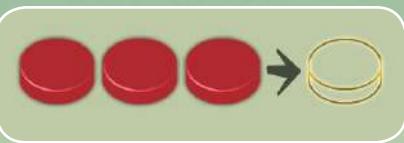
Prenez ensuite un fragment rouge de la réserve et choisissez un emplacement vide adjacent à ce lieu pour le poser. S'il n'y a aucun emplacement vide, ne mettez aucun fragment.

En se déplaçant entre 2 lieux, lorsqu'un Dormeur passera par cet emplacement spécial, il devra obligatoirement collecter ce fragment et le mettre dans ses Mains, sans dépenser de point d'action.

3) La Création

- Votre Rêveur ne peut pas passer ni s'arrêter sur un fragment de Cauchemar.
- Un fragment de Cauchemar ne peut être posé sur quoi que ce soit, et rien ne peut être posé sur un fragment de Cauchemar.
- A la fin de votre phase de Création, tous vos fragments de Cauchemar doivent avoir été placés dans votre Dreamscape.

Défausser des fragments de Cauchemar



- Vous pouvez défausser 3 fragments rouges pour en choisir un dans le sac et le poser dans vos Mains. Vous pouvez prendre un fragment, même si vous avez déjà 2 fragments ou plus de cette couleur dans vos Mains.

Utiliser le Pouvoir d'un lieu

Tant que Monsieur Cauchemar est présent sur un lieu, il est impossible d'utiliser le Pouvoir de ce lieu.

Utiliser le Pouvoir d'une carte

Vous ne pouvez jamais poser un fragment de Cauchemar sur une carte, que ce soit pour le stocker ou pour utiliser le Pouvoir de la carte.

Décompte final

- Marquez les points de Sommeil pour chaque Dessin du Rêve.
- Chaque Carte du Rêve non complétée vous fait perdre 5 points.
- Chaque fragment de Cauchemar dans votre Dreamscape vous fait perdre 3 points de Sommeil.

En cas d'égalité, le joueur avec le moins de fragments de Cauchemar gagne la partie. Si l'égalité persiste, c'est le joueur avec le plus de cartes complétées qui gagne. Dans l'éventualité où l'égalité persiste encore, les joueurs se partagent la victoire.



Cauchemar rouge

Ces fragments représentent la part la plus sombre de vos rêves, ils infestent vos pensées et ne laisseront jamais votre esprit tranquille.

A la fin de la partie, chaque fragment de Cauchemar dans votre Dreamscape vous fait perdre 3 points de Sommeil.

Faire face aux Cauchemars

Bien sûr cela risque d'être compliqué de ne pas collecter de fragments de Cauchemar.

Comme ils ne peuvent être défaussés à moins d'en avoir 3, vous devez les placer dans votre Dreamscape à la fin de votre tour. Ils bloqueront donc potentiellement des emplacements de valeur, et vous feront perdre chacun 3 points de Sommeil à la fin de la partie.

Par contre, si vous trouvez un moyen d'en avoir 3 dans vos Mains, vous aurez la possibilité de vous en débarrasser, tout en choisissant un autre fragment du sac.

Et comme les récolter ne vous coûte aucun point d'action, ils finissent par devenir vraiment intéressants pour qui sait s'en servir.

1) L'Émergence

- A) Posez des fragments sur chaque emplacement de fragment correspondant au nombre de joueurs.
- B) Remettez dans vos Mains tous les fragments sur des cartes.
- C) Le Réveil est avancé sur le tour suivant.
- D) Distribuez les jetons Initiative en fonction numéros des lieux.

2A) Le Voyage

Dépensez 5 points d'action pour :

- Déplacer votre Dormeur dans un lieu adjacent.
- Collecter 1 fragment d'un lieu, en commençant par la droite. Vous ne pouvez pas en collecter plus de 2 de la même couleur.

Sans aucun point d'action, vous pouvez :

- Une fois par tour, utiliser le Pouvoir du lieu où vous êtes, et retourner votre jeton Initiative.
- Utiliser le Pouvoir d'une carte en posant un fragment dessus (également pendant la Création).
- Déplacer votre Dormeur vers un lieu adjacent dont vous avez le fragment clé dans vos Mains, ou qui n'a plus aucun fragment.

Décompte final

Après le cycle 5, reprenez les fragments de vos cartes dans vos Mains pour les utiliser une dernière fois. N'utilisez pas de Pouvoir, ne piochez pas de carte.

Puis, suivez ces étapes pour le décompte final :

Un jeu de : David Ausloos
Conception & développement: Pierre Steenebruggen
Illustration : David Ausloos
Direction Artistique : Pierre Steenebruggen
Conception graphique : David Ausloos & Pierre Steenebruggen
Règles : Pierre Steenebruggen

2B) Le Cauchemar *(règles avancées)*

Déplacez M. Cauchemar sur le lieu où se trouve votre Dormeur, et placez 1 fragment de Cauchemar sur un emplacement vide lié à ce lieu. Tant que M. Cauchemar est ici, le Pouvoir de ce lieu n'est pas utilisable.

3) La Création

Placez des fragments de vos Mains dans votre Dreamscape en suivant ces règles :

- A) Placez votre premier fragment sur l'emplacement de départ de votre Dreamscape (au milieu en bas).
- B) Tout autre fragment doit être placé adjacent, ou au dessus d'un fragment vide. Rien ne peut jamais être placé en dessous d'aucun autre élément (un autre fragment, votre Rêveur, un arbre...).
- C) Gratuitement, et quand vous voulez, faites entrer votre Rêveur au dessus d'un fragment positionné sur l'emplacement d'entrée.
- D) Si des fragments restent dans vos Mains à la fin de cette phase, ils doivent être défaussés dans le sac de fragments.

- Marquez les points de Sommeil pour chaque Dessin du Rêve.
- Chaque Carte du Rêve non complétée = -5 points.
- Chaque fragment de Cauchemar = -3 points (règles avancées).

Le joueur avec le plus de points l'emporte. Départagez les égalités par le moins de fragments rouges (avancées), le plus de cartes complétées. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.



Crédits



Des mercis très spéciaux à :