

La Corneille Rouge

Tapie dans l'ombre, elle est là. Cette présence oppressante, vous l'avez toujours ressentie. Guidant vos pas jusque dans les plus sombres recoins de vos rêves, vous osez à peine la regarder quand elle apparaît finalement sur votre chemin.

Parfois vous la chassez, regagnant ainsi assez de vigueur pour affronter vos cauchemars, mais vous savez bien que tôt ou tard, elle sera là à vous épier, assombrissant vos rêves les plus doux. Parviendrez-vous enfin à vous libérer de son emprise néfaste ?



Matériel de l'Extension

Face Tourmentée



4 tuiles Tourment

Pour gérer la menace de la Corneille Rouge et atteindre la sérénité.



Face Apaisée

8 Cartes Cauchemar

Serez-vous assez courageux pour pénétrer plus profondément dans vos cauchemars ?



Vaincre le Cauchemar



Entrer dans le Cauchemar



1 Corneille Rouge

1 tuile Perchoir

Envoyez-y la Corneille Rouge si vous cherchez un peu de répit.



10 fragments rouges

L'infestation du Cauchemar s'étend.



**1 tuile
Dessein du Rêve**

Comment Jouer

Mise en Place

Cette extension n'étant jouable qu'avec les Règles Cauchemar, ajoutez ces étapes à la mise en place des Règles Cauchemar :

- Mélangez la tuile Dessin du Rêve de La Corneille Rouge avec les autres avant de les piocher.
- Posez la tuile Perchoir à côté du plateau Desseins.
- Chaque joueur prend une tuile Tourment qu'il pose à côté de son plateau Dreamscape, face Tourmentée visible.



Le Perchoir est posé près du plateau Desseins. Chaque joueur prend une tuile Tourment et y pose la carte Cauchemar qu'il a choisie.

Utiliser les Cartes Cauchemar



L'emplacement de Pouvoir de votre carte Cauchemar est légèrement différent de ceux de vos cartes Rêve.

- Son fond rougeâtre vous permet d'utiliser **n'importe quel couleur** de fragments (*y compris les rouges*), pour déclencher l'effet de **n'importe quel Pouvoir** du Monde des Rêves.
- Lorsque vous posez un fragment sur votre carte Cauchemar, vous êtes susceptible d'attirer l'attention de la Corneille Rouge. Avant d'utiliser le Pouvoir de la carte, suivez ces étapes :
 - Si la Corneille n'est pas déjà dans votre Dreamscape, posez-la sur n'importe quel fragment vide de ce dernier.
 - Si elle y est déjà, déplacez-la sur n'importe quel fragment vide du Dreamscape d'un autre joueur.

Plus tard, vous pourrez choisir de déplacer la Corneille Rouge sur n'importe quel emplacement libre du Perchoir. Plus de détails dans les sections suivantes.

Utiliser les Tuiles Tourment

Tous les emplacements des tuiles Tourment n'ont pas de contour doré, indiquant que tout fragment qui s'y trouve est défaussé à la fin de chaque Cycle.

La Face Tourmentée

Au début de la partie, cette face est visible et votre carte Cauchemar posée dessus. Vous devez avoir un fragment sur votre carte Cauchemar pour pouvoir utiliser cet emplacement et déplacer la Corneille Rouge n'importe où (*vers le Dreamscape de n'importe quel joueur, ou sur le Perchoir s'il a été débloqué*).



La Face Apaisée

Ce nouvel emplacement vous permet d'utiliser **n'importe quel couleur** pour déplacer la Corneille n'importe où, puis d'utiliser n'importe quel pouvoir du Monde des Rêves. Les deux emplacements de cette face peuvent être utilisés dans **n'importe quel ordre**.



La Corneille Rouge

La Corneille Rouge viendra souvent se poser dans votre Dreamscape. Notez bien ces points au sujet de cet importun volatile :

- Dès qu'elle arrive dans votre Dreamscape, posez sur l'emplacement en haut à droite de votre tuile Tourment un fragment rouge de la réserve. Chacun de ces fragments vous fera perdre 3 points de Sommeil à la fin de la partie.



• Tant que votre tuile Tourment est sur sa face Tourmentée, lorsque vous complétez 1 carte, marquez 1 point de moins par fragment rouge sur votre tuile Tourment.

• Pendant l'Émergence, si la Corneille est dans votre Dreamscape, vous devez choisir n'importe quel fragment vide adjacent à cette dernière et le défausser.

- La Corneille Rouge empêche toute carte d'être complétée si elle se trouve sur sa structure.

Compléter une Carte Cauchemar

Dès que la structure de votre Dreamscape correspond à celle de votre carte, marquez ses points puis retournez-la, révélant ainsi la partie la plus sombre de votre mauvais rêve. À ce moment-là, vous pouvez soit tenter de vaincre définitivement votre Cauchemar, soit laisser une ombre menacer vos rêves.

Si vous avez toujours une carte Cauchemar à la fin de la partie, vous perdrez 5 points de Sommeil.



Une Ombre Menace Encore

Après avoir retourné votre carte Cauchemar, vous pouvez choisir de la défausser dans la boîte.

- Posez 1 fragment rouge de la réserve sur n'importe quel emplacement libre du Perchoir, puis déclenchez son effet (voir Utiliser le Perchoir).

- Comme vous n'avez plus de carte Cauchemar, l'emplacement inférieur droit de votre tuile Tourment est désormais utilisable sans contrainte.



La Défaite des Cauchemars

Si vous avez gardé votre carte Cauchemar et finalement réussi à compléter sa seconde face, merci de suivre ces étapes :

- Marquez ses points de Sommeil et défaussez-la dans la boîte.
- S'il y a un fragment sur votre carte Cauchemar et/ou sur l'emplacement inférieur droit de votre tuile Tourment, défaussez-les dans le sac.
- Mettez de côté tous les fragments rouges restant sur votre tuile.
- Retournez votre tuile Tourment sur sa face Apaisée.
- Posez les fragments rouges que vous avez gardés sur l'emplacement supérieur droit de votre tuile Tourment.
- Posez un fragment rouge de la réserve sur n'importe quel emplacement vide du Perchoir pour profiter du Pouvoir associé.



Utiliser le Perchoir

Dès lors qu'il y a au moins un fragment rouge sur le Perchoir, vous pouvez y déplacer la Corneille Rouge au lieu de la déplacer dans le Dreamscape d'un autre joueur.

Pour ce faire, prenez n'importe quel fragment du Perchoir, déplacez-le vers n'importe quel emplacement vide et posez dessus la Corneille Rouge pour déclencher l'effet du Pouvoir correspondant.



Déplacez un fragment rouge du Perchoir vers n'importe quel emplacement libre, et posez la Corneille dessus pour déclencher un Pouvoir du Perchoir.

Voici la description des Pouvoirs du Perchoir :



- Posez 1 fragment rouge de votre tuile Tourment vers celle d'un autre joueur.



- Défaussez 1 fragment rouge de votre tuile Tourment vers la réserve.



- Défaussez jusqu'à 2 fragments rouges de votre tuile Tourment vers la réserve.



- Défaussez 1 fragment rouge de **n'importe quel** Dreamscape dans le sac.



- Posez 1 fragment rouge de la réserve dans **n'importe quel** Dreamscape. *Adjacent à n'importe quel fragment.*

Dessein du Rêve



Si la Corneille Rouge est dans votre Dreamscape, perdez des points en fonction du nombre de tuiles Tourment retournées sur leur face Apaisée.

Décompte Final

- Si votre carte Cauchemar est toujours sur votre tuile Tourment, perdez 5 points.
- En plus de ceux dans votre Dreamscape, chaque fragment rouge sur votre tuile Tourment vous fait perdre 3 points.

Conception & Développement : Pierre Steenebruggen

Illustrations : David Ausloos

Direction Artistique : Pierre Steenebruggen

Conception Graphique : David Ausloos, Pierre Steenebruggen, & Benjamin Treilhu

Règles: Pierre Steenebruggen

sylex
WELL CUT GAMES