

DREAMSCAPE



sylex
WELL CUT GAMES

BUILD YOUR DREAMS

A game by
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 de plonger dans cette expérience de rêve éveillé.

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 double-face

Sur ces plateaux personnels, vous construirez vos propres paysages de rêve, composés des fragments collectés durant vos voyages. Chaque plateau comporte une zone de collecte sur la droite, les Mains, pour conserver les fragments collectés. La seconde face n'est utilisée que pour les règles Cauchemar.



4 Rêveurs

Représentant les joueurs errant à la découverte des Dreamscapes.

50 cartes Rêve

Chaque carte comporte son propre challenge de construction. Après les avoir piochées, vous essayerez de construire les modèles dans votre Dreamscape afin de marquer des points de Sommeil. Ces cartes sont en 3 niveaux de difficulté, aisément repérables grâce à leur dos.



Emplacement de Pouvoir

Posez un fragment dessus pour l'activer, ou simplement pour le stocker.

Titre

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

Points de Sommeil

Vous marquerez ces points si vous réussissez à compléter la carte.

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.



109 fragments de Rêve

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

Ils sont séparés en 5 types :

- 28 d'Eau (bleu),
- 23 de Pierre (gris),
- 23 de Terre (marron),
- 20 d'Herbe (vert),
- 15 de Mouvement (blanc).



1 sac de fragments

Pour mettre tous les fragments de rêve

4 jetons d'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).



4 Dormeurs

Votre Dormeur symbolise votre esprit errant dans le Monde des Rêves en quête de fragments.



4 jetons Sommeil

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



4 Chandelles

Utilisez sur votre plateau Dreamscape pour suivre le compte de vos points d'action lors de votre phase Voyage.



1 Réveil

Pour indiquer les 6 Cycles et vous réveiller à la fin de vos errances.



16 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.



25 fragments Cauchemar et M. Cauchemar

Cet effroyable personnage rôde dans le Monde des Rêves pour y répandre des cauchemars (fragments rouges).

Utilisés uniquement pour les règles Cauchemar.



Mise en place

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

1) Le Monde des Rêves

Placez-le au centre de votre aire de jeu.

2) Les Jetons d'Initiative

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

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

3) Le plateau Dessins

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

4) Le Réveil

Placez-le sur l'emplacement 1. Il sera utilisé pour noter les 6 Cycles de jeu.

5) Les tuiles Dessin 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. Posez-en 1 au hasard sur chaque tuile contenant 1 emplacement de fragment. Remettez les fragments inutilisés dans le sac.

6) Les cartes 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 en bas du plateau Dessins. En commençant par le premier joueur, piochez dans la pile 1 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.

7) Le Matériel des joueurs

Choisissez tous une couleur et placez le jeton Sommeil correspondant sur la première case de la piste entourant le Monde des Rêves.

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.

Prenez la Chandelle de votre couleur et placez-la à gauche de votre Dreamscape, sur le premier emplacement.

8) Les 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 Cauchemar (voir 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 6 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

pour préparer le Monde des Rêves

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

2) Le Voyage

pour collecter des fragments de Rêve

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

3) La Création

pour construire votre rêve avec les fragments collectés

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) Prochain Cycle

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



Au début du Cycle 3, le Réveil se déplace sur l'emplacement 3.

C) 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-Vert 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.

2) Le Voyage

Durant cette phase, utilisez jusqu'à 4 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 :

- Utiliser un **Mouvement Clé**, si vous possédez la **bonne couleur de fragment**, ou s'il n'y a pas de fragment là où se rend votre Dormeur.
- Utiliser le **Pouvoir du lieu** dans lequel se trouve votre Dormeur, une seule fois par Cycle.
- Utiliser les **Pouvoirs de vos Cartes Rêve** en posant un fragment de Rêve 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 où 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, commencez par le gris (1), puis le blanc (2), le vert (3), et le bleu (4).

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



b) Après avoir été collecté, un fragment est toujours placé dans vos Mains, à droite de votre plateau Dreamscape.

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

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

Se déplacer vers un autre lieu

Pour déplacer votre Dormeur dans un autre lieu, suivez les liens entre chaque lieu, et dépensez **1 point d'action par lieu traversé**. Vous ne pouvez donc pas déplacer votre Dormeur en diagonale.



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

Utiliser les Mouvements Clés

Vous avez dû noter un symbole de clé à côté du premier emplacement de fragment de chaque 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 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.

Cependant, vous ne pouvez faire ces Mouvements Clés s'il ne vous reste plus aucun point d'action.

Utiliser les Pouvoirs du Monde des Rêves

N'importe quand pendant votre Voyage, vous pouvez utiliser le Pouvoir du lieu dans lequel se trouve votre Dormeur. Comme **vous ne pouvez utiliser qu'un Pouvoir par Cycle**, retournez votre jeton Initiative pour noter cette utilisation. *Pour connaître les différents Pouvoirs, rendez-vous page 13.*

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.



De plus, vous pouvez 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. S'il y a un ou plusieurs Dormeurs dans ce lieu, posez le vôtre par-dessus les autres. Cela déterminera l'ordre de jeu du prochain Cycle (voir Initiative, page 6).

3) La Création

Variante : vous pouvez, 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 (voir page 13).

Après que chaque joueur a terminé son Voyage, vous pouvez utiliser les fragments dans vos Mains pour créer votre Dreamscape, principalement en essayant de réaliser les défis de construction représentés sur vos cartes 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.

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.

C) Votre Rêveur peut **entrer dans votre Dreamscape** n'importe quand et **gratuitement**. Il ne peut cependant arriver qu'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. Ceci ne vous coûte rien.

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 plus sage 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 Rêve (voir Utiliser les Cartes Rêve en page 11).

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



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

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

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



Défaussez 2 Fragments de la même couleur (sauf rouge, voir règles Cauchemar en page 15) 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.

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, Répétez ceci jusqu'à la fin du Cycle 6, après lequel vous pourrez passer au Décompte Final.

Fin du Jeu & Décompte Final

A la fin du sixième 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'autre carte.

Ensuite, suivez ces étapes pour le Décompte Final :

- Marquez les points de Sommeil pour chaque Dessin du Rêve (voir page 11).
- 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.

Une séquence de jeu

Jetons à présent un œil à quelques actions possibles durant votre tour de jeu.

Vous découvrirez bien d'autres manières d'atteindre vos objectifs dans Dreamscape. Dans cet exemple, les Pouvoirs du Monde des Rêves et les particularités des fragments seront utilisés. *Plus d'explications sur ces derniers se trouvent en page 10 et 13.*

1 Lors du Voyage, vous retournez votre jeton d'Initiative pour utiliser le Pouvoir du Roi des Songes. Vous choisissez de piocher 6 cartes du paquet II, et gardez La Pierre de Mémoire.

Utiliser le Pouvoir du Roi des Songes est la seule manière d'avoir plus d'1 carte Rêve à compléter en même temps..



Vous piochez des cartes en complétant une, ou lorsque vous utilisez le Pouvoir du Roi des Songes. Voir page 11 pour plus de détails.

4 Vous pouvez à présent placer votre Herbe, votre Roche et votre Eau dans votre Dreamscape, comme demandé par votre carte Pierre de Mémoire.



2 Les fragments que vous avez collectés s'accordant mieux avec cette nouvelle carte, vous décidez d'essayer de la compléter avant votre première, La Baie des Murmures.



Chaque couleur de fragment possède sa particularité. Plus de détails en page 10.



5 Ensuite, vous défaussez votre fragment blanc pour déplacer votre Rêveur sur le fragment d'Eau, marquant ainsi 1 point.

3 Lors de votre phase Création, vous utilisez le Pouvoir de votre Carte Pierre de Mémoire en y posant votre fragment bleu, pour renvoyer dans vos Mains 1 fragment bleu et 1 marron.



6 Enfin, vous défaussez 2 fragments marrons pour prendre 1 gris dans le sac. Une fois placé, votre carte est complétée et vous marquez 9 points.



Une fois complétée, votre carte est placée face cachée, et le fragment bleu qui s'y trouvait est remis dessus. Piochez ensuite de nouvelles cartes pour continuer vos rêveries.

Les Fragments de Rêve

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



Les Fragments d'Eau *bleu*

Vous permettent de prendre un bain rafraîchissant ou de faire un remarquable plongeon.

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



Les Fragments de Terre *marron*

Forment des chemins, permettant à votre Rêveur 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.



Les Fragments d'Herbe / Arbres *vert*

Les Fragments d'Herbe peuvent être placés dans votre Dreamscape ou défaussés lors de la phase Création (voir Défausser des Fragments en page 8) pour faire pousser un arbre sur un fragment vide.

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, lorsque vous comptabilisez les Dessins du Rêve (voir page 12), chaque arbre compte comme un fragment du type de celui sur lequel il se trouve.



En plantant ce second Arbre, vous marquez 2 points de Sommeil, tout comme vous aviez marqué 1 point en plantant le premier.

En fin de partie, vos arbres vous donneront un total de 3 fragments bleus et 2 gris.



Les Fragments de Pierre *gris*

Créent une vue panoramique pour votre Rêveur, vous permettant de mieux découvrir et contempler la beauté de votre Dreamscape.

Montagne, marquez immédiatement 2 points de Sommeil.

Chaque Montagne ne donne des points qu'une seule fois par Cycle.



Les Fragments de Mouvement *blanc*

Ces fragments éthérés peuvent être défaussés (voir Défausser des Fragments en page 8) pour déplacer votre Rêveur.

Pour chaque fragment blanc dépensé, vous pouvez déplacer votre Rêveur sur n'importe quel fragment adjacent vide. Vous pouvez dépenser plusieurs fragments blancs pour vous déplacer plusieurs fois.

Pour déplacer votre Rêveur sur ce fragment d'Eau, vous devez dépenser 2 fragments blancs.



Votre Rêveur vient d'entrer dans votre Dreamscape, sur un fragment d'Eau, vous faisant marquer 1 point de Sommeil. Les 3 fragments blancs dans vos Mains vous permettent de faire jusqu'à 3 mouvements. Comme vous ne pouvez pas vous arrêter sur un arbre, vous avez besoin de 2 blancs pour traverser et vous arrêter sur le marron (1). Bien sûr, en passant par le fragment d'Eau sous l'arbre, vous marquez 1 point, et une fois sur le marron, vous obtenez 1 point de déplacement supplémentaire. Vous l'utilisez (2) pour grimper sur la Montagne recouverte d'Eau, marquant 2 points pour la Montagne, et 1 pour l'Eau. Votre dernier déplacement est utilisé pour retourner sur la Terre (3), ce qui vous fait gagner 1 autre point de déplacement. Vous décidez de ne pas l'utiliser et terminez votre tour. Vous êtes à présent en bonne voie pour compléter votre carte lors du prochain Cycle.



Les Cartes Rêve

Chaque Carte 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 Rêve vous offrent des Pouvoirs que vous pouvez utiliser durant votre tour (voir Les Pouvoirs du Monde des Rêves en page 13).

Construire des Cartes Rêve

Afin de construire une Carte Rêve, vous devez reproduire dans votre Dreamscape le modèle exact représenté sur la carte.

"Exact" 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 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 (voir Utiliser une Carte Rêve, ci-contre), déplacez-le avec la carte sur votre pile de cartes complétées. S'il y a déjà un fragment sur le dessus de votre pile de cartes complétées, choisissez-en un des deux à garder, puis défaussez l'autre dans le sac.

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

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

Piocher des Cartes Rêve

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



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.

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

Vous devez ensuite choisir judicieusement 1 carte à conserver, ou toutes les défausser, car à la fin de la partie, chaque structure non complétée vous retire 5 points de Sommeil. Mesurez donc bien les risques !

Posez ensuite la carte choisie face visible à côté de votre Dreamscape, et défaussez les autres sous la pioche correspondante.

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 une Carte Rêve

Tout fragment (sauf rouge, voir règles Cauchemar page 15) peut être posé sur une carte pour activer son Pouvoir.



Chaque carte comporte un Pouvoir dont vous pouvez profiter n'importe quand durant votre tour. Vous pouvez l'utiliser dès l'acquisition de la carte, et tant que l'icône du Pouvoir est visible.

Pour ce faire, posez simplement 1 fragment de n'importe quelle couleur (à l'exception des rouges, voir les règles Cauchemar en page 15) de vos Mains sur l'icône du Pouvoir. Il retournera dans vos Mains au début du prochain Cycle. Si vous avez un fragment sur une carte, son Pouvoir n'est plus activable pour le moment.

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 éligible 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 plus de fragments.



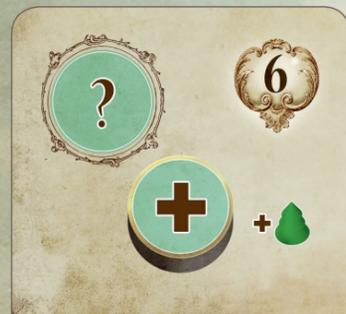
Le plus de piles composées uniquement de 2 fragments.



Le plus de Cartes Rêve complétées.



Votre Rêveur est plus éloigné de son entrée que les autres.



Le plus de fragments de cette couleur.



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



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



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

RÈGLES AVANCÉES SEULEMENT



Aucun fragment de Cauchemar.



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



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 (voir page 10), les points sont doublés.

Les Pouvoirs du Monde des Rêves

Tout au long de votre périple, vous allez découvrir 6 lieux différents. Ils sont remplis de fragments de Rêve, mais pas seulement. Ils vous offrent aussi de précieux Pouvoirs vous permettant 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 devez seulement avoir votre Dormeur dans le lieu adéquat et retourner votre jeton d'Initiative sur sa face utilisée.

Utiliser le Pouvoir d'une carte Rêve

- 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 complétées.

Les Pouvoirs qui affectent le Monde des Rêves ont une icône à fond bleu sur les cartes. Ces Pouvoirs ne peuvent être utilisés que lors de votre Voyage si vous jouez la Création 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



Piochez 6 cartes de la pile de votre choix et conservez-en 1 ou défaussez-les toutes, tel que décrit dans la section Piocher des Cartes Rêve en 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 poser, dans l'ordre de votre choix.



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

Le Lac de L'Éternel Été

Monde des Rêves



Choisissez n'importe quel lieu et réorganisez tous ses fragments dans l'ordre de votre choix.



Comme vous avez déjà 2 Fragments verts et avez besoin d'un bleu, 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, choisissez n'importe quel fragment qui n'a aucun élément sur lui (un fragment, votre Rêveur, un arbre...).



Vous pouvez sortir le fragment bleu ou le gris, mais aucun autre car ils ont tous quelque chose sur eux.

Le Golem Mécanique

Dreamscape



Faites jusqu'à 3 déplacements dans votre Dreamscape. Pour chacun de ces déplacements, choisissez n'importe quel fragment, et déplacez-le sur 1 emplacement ou sur 1 fragment adjacent. **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.

Les Règles Cauchemar (Avancées)

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 M. 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.

Les phases de chaque Cycle changent comme suit :

1) L'Émergence

2A) Le Voyage

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

2B) Le Cauchemar

(pour déplacer M. Cauchemar et semer ses fragments)

3) La Création

Mise en place

À la fin de la mise en place, placez Monsieur Cauchemar chez Le Roi des Songes (lieu 6), sur l'icône de son Pouvoir.

Vous avez dû noter les emplacements spéciaux reliant les lieux entre eux. Ils symbolisent l'infestation du Monde des Rêves par les cauchemars.

Placez 1 fragment Cauchemar sur chaque emplacement de ce type à côté de M. Cauchemar (vers les lieux 3 et 5), puis formez une réserve avec tous les autres fragments de Cauchemar.

Pour finir, mettez 3 fragments rouges dans le sac.



2A) Le Voyage

Chaque fois que vous passez par un emplacement spécial entre 2 lieux sur lequel il y a un fragment, vous devez le collecter, et le poser dans vos Mains, sans coût en point d'action.

À ce stade, souvenez-vous d'un point de règle essentiel : vous ne pouvez pas collecter 1 fragment d'une couleur si vous en avez déjà 2 ou plus de cette couleur dans vos Mains.

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



Quand vous passez par un fragment 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 sera utilisable à nouveau dès que M. Cauchemar quittera le lieu.

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



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.

3) La Création

• Un Fragment de Cauchemar ne peut être posé sur quoi que ce soit, et rien ne peut être posé sur un fragment de Cauchemar, sauf votre Rêveur.

• Lorsque votre Rêveur arrive sur un fragment rouge, vous perdez immédiatement 1 point de Sommeil.

• A la fin de votre Création, tous vos fragments de rouges doivent avoir été placés dans votre Dreamscape, vous ne pouvez pas les défausser, à moins que...

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 en avez déjà 2 ou plus de cette couleur dans vos Mains.

Utiliser le Pouvoir d'un Lieu

Tant que M. Cauchemar est présent dans 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 rouge sur une carte, que ce soit pour le stocker ou pour utiliser le Pouvoir de la carte.



Les Fragments de Cauchemar rouge

Il arrive que vous deviez affronter vos cauchemars. Et il s'avère que c'est toujours dangereux. Quand votre Rêveur arrive sur un fragment Cauchemar, vous perdez 1 point.

De plus, en fin de partie, chaque fragment Cauchemar vous enlève 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.

Décompte Final

- Marquez les points de Sommeil pour chaque Dessin du Rêve.
- Chaque Carte 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.



Crédits

Un jeu de : David Ausloos

Conception & Développement : Pierre Steenebruggen

Illustrations : David Ausloos

Direction Artistique : Pierre Steenebruggen

Conception Graphique : David Ausloos, Pierre Steenebruggen

& Benjamin Treilhou

Règles : Pierre Steenebruggen



David souhaite remercier Renee Verschraege, pour son inspiration et son esprit qui ont aidé à façonner Dreamscape lors des étapes initiales.

Pierre remercie chaleureusement chacune des personnes ayant contribué à faire de Dreamscape une réalité. En particulier, des pensées pleines d'amour vont à Audrey, Mado, Bob & Luk.



1) L'Émergence

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

2A) Le Voyage

Dépensez 4 points d'action pour :

- Déplacer votre Dormeur vers 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 d'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.

2B) Le Cauchemar *(règles avancées)*

Déplacez M. Cauchemar sur le lieu où se trouve votre Dormeur, et placez 1 fragment rouge 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.

Décompte Final

Après le Cycle 6, 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.

Suivez ensuite ces étapes pour le Décompte Final :

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

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