

Créatures de Rêve

Vos rêves hébergent toutes sortes d'habitants, discrets la plupart du temps, vous pourriez bien en rencontrer un, caché au détour d'un chemin. Et vous seriez surpris de découvrir que ces petites créatures ne demandent qu'un peu d'attention pour vous accompagner.

Parfois malignes, parfois taquines, et toutes différentes, ces Créatures de Rêve vous demanderont un maigre tribut en comparaison de l'aide précieuse qu'elles sont prêtes à vous apporter. Vous sentez-vous prêts à les attirer ?



Matériel de l'extension

25 Créatures :



- 5 Dauphins
- 5 Renards
- 5 Hiboux
- 5 Lapins
- 5 Ecreuils



1 Roue des Faveurs

Les 5 Créatures de Rêve sont sur ce plateau pour indiquer la valeur de leur Faveur. Lors de chaque Cycle, elles bougeront si elles ont été utilisées, faisant ainsi changer leur valeur.



4 tuiles Appât

Elles incluent un emplacement en bas, et 4 en haut pour attirer les Créatures.

Seuls les fragments posés sur l'emplacement du bas reviendront dans

vos Mains ; tous les autres seront perdus.

Tous les fragments que l'on y pose doivent toujours être de couleurs différentes.



2 tuiles

Dessin du Rêve



12 jetons Faveur

Ils indiquent la valeur des Faveurs sur la Roue.

Comment jouer

Mise en Place

Ajoutez ces étapes à la mise en place habituelle :

- Pendant l'étape 5, mélangez toutes les tuiles Dessin du Rêve de Créatures de Rêve aux autres.
- Posez la Roue des Faveurs à côté du plateau du Monde des Rêves, placez 1 Créature de chaque type à côté de son image. Formez ensuite une réserve avec toutes les Créatures de Rêve restantes.
- Posez aléatoirement 1 jeton Faveur face visible sur chaque emplacement en fonction de l'icône à son dos : ceux avec un petit cercle sur les emplacements du cercle central, les autres sur le cercle extérieur. Remettez dans la boîte les 2 jetons restants.



- Enfin, chaque joueur reçoit une tuile Appât à poser à côté de son plateau Dreamscape.

Attirer une Créature de Rêve

Vous pouvez attirer une Créature de Rêve dans votre Dreamscape à tout moment de votre tour, en suivant ces règles :

- Prenez de vos Mains 1 fragment de la couleur de la Créature que vous voulez attirer, et posez-le sur votre tuile Appât.
- Posez 1 fragment supplémentaire de vos Mains pour chaque Créature déjà présente dans votre Dreamscape.
Vous ne pouvez avoir qu'un seul fragment de chaque couleur sur votre tuile Appât.
- Prenez la Créature que vous venez d'attirer et posez-la sur un fragment qui n'a aucun élément sur lui.
Vous ne pouvez avoir qu'une Créature de chaque type.
- Bénéficiez de la Faveur de la Créature, en fonction de la valeur de son pouvoir sur la Roue des Faveurs (voir section suivante).



Pour attirer l'Écureuil, vous avez posé un fragment Vert sur votre tuile Appât. Si vous voulez attirer le Renard, vous avez besoin d'un fragment Marron, et d'un autre fragment pour la Créature déjà présente dans votre Dreamscape.

La tuile Appât n'ayant qu'un emplacement de stockage, vous ne récupérez que le fragment Vert (voir Emergence en dernière page).

Bénéficiaire des Faveurs des Créatures

Chaque Créature a un pouvoir différent. Vous en profitez en attirant une Créature, mais aussi une fois par tour en posant un fragment de la couleur d'une Créature de votre Dreamscape sur votre carte Appât.

Rappelez-vous que vous ne pouvez jamais avoir plus d'un fragment de la même couleur sur votre carte Appât.

Vous trouverez ci-dessous les Faveurs des 5 Créatures de Rêve. Chaque description comporte un X, qui se réfère à la valeur de la Créature sur la Roue des Faveurs, faisant ainsi évoluer les Faveurs au fil de la partie.



Le Hibou

Piochez X fragments au hasard et posez-les immédiatement dans votre Dreamscape.

Les règles habituelles de placement s'appliquent.



L'Écureuil

Collectez X fragments du lieu dans lequel se trouve votre Dormeur et posez-les dans vos Mains. Les règles de collecte habituelles s'appliquent.



Le Dauphin

Reprenez dans vos Mains 1 fragment de **n'importe laquelle de vos cartes**, et marquez X points de Sommeil. Cette carte peut donc à nouveau être utilisée.



Le Renard

Prenez 1 fragment **sur la carte Rêve d'un autre joueur** et placez-le dans vos Mains. Ce joueur marque X points de Sommeil. Cette carte Rêve peut donc à nouveau être utilisée.



Le Lapin

Gagnez X points pour **déplacer votre Rêveur et/ou vos Créatures**. Les règles habituelles s'appliquent, vous pouvez donc passer à travers 1 arbre ou tout autre élément sur un fragment mais vous ne pouvez jamais vous arrêter sur l'un d'entre eux. Ignorez les spécificités des fragments en déplaçant des Créatures.

Vous pouvez utiliser des fragments Blancs pour déplacer vos Créatures, comme pour votre Rêveur.

Décompte Final

À la fin de la partie, chaque Créature dans votre Dreamscape compte comme 1 fragment de sa couleur. De plus, elle n'empêche pas le fragment au dessus duquel elle est d'être visible.

Les Créatures de Rêve sur les Cartes



Vous venez de compléter cette carte, et vous avez un Renard et un Écureuil dessus. Vous marquez 9 pour la carte +1 pour chaque Créature, soit un total de 11 points.

Les Créatures de Rêve rendent vos rêves encore plus plaisants.

Lorsque vous marquez les points de **n'importe quel type de carte**, marquez également autant de points que le nombre total de Créatures de Rêve sur la structure de votre carte.

Émergence

Avant l'étape C) *Récupération*, suivez ces étapes :

- Faites avancer d'un cran en sens horaire chaque Créature sur la Roue des Faveurs pour chaque fragment de sa couleur présent sur toutes les tuiles Appât.
- Remettez dans les Mains des joueurs les fragments stockés sur l'emplacement du bas de leur tuile Appât.
- Défaussez dans le sac tous les autres fragments des tuiles Appât.

Sur les cartes Appât des joueurs, il y a 2 fragments Bleus, 1 Gris, et 1 Vert. Le Dauphin avance donc de 2 crans, le Hibou et l'Écureuil de 1. Notez que de cette façon, le Renard et l'Écureuil occupent la même place.



Desseins du rêve



9

Le plus de cartes de Rêve de niveau 1 complétées.



6

Le plus de Créatures de Rêve à côté de votre Rêveur.

Conception & développement: Pierre Steenebruggen

Illustrations : David Ausloos

Direction Artistique : Pierre Steenebruggen

Conception Graphique : Pierre Steenebruggen, David Ausloos & Benjamin Treilhou

Règles : Pierre Steenebruggen

sylex
WELL CUT GAMES