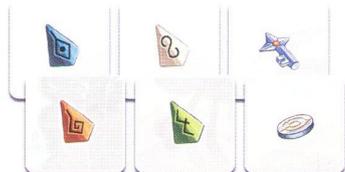


RAPPELS UTILES

ORDRE DU TOUR

- ◆ **Création du rêve** : retournez la **tuile rêve** puis créez votre composition à l'aide de vos **segments**.
- ◆ **Résolution** : appliquez les différents effets liés à la **tuile rêve** et à votre composition.
- ◆ **Amélioration** : **segment** pour 4 **pièces**/unité, dans l'ordre du tour (max 1/tour). **Points de sérénité** pour 3 **pièces**/unité (sans limite).
- ◆ **Préparation du tour suivant** : défaussez le jeton **coffre** (si nécessaire), remplacez le sablier, défaussez la **tuile rêve**, préparez la suivante.

EFFETS DES CASES



Prenez le jeton , , , , , correspondant dans la réserve.



Prenez le jeton **fragment** de votre choix dans la réserve.



Gagnez un **point de sérénité**.



Les joueurs qui appliquent l'effet **récolter** sur cette case se partagent son contenu, en commençant par le premier joueur et en sens horaire.



Chaque joueur qui ouvre le **coffre** défausse les **clés** nécessaires et gagne son contenu.

Ne retournez qu'un seul jeton **coffre** même si plusieurs joueurs ouvrent le **coffre**.



Perdez autant de **points de sérénité** qu'indiqué.



Compte comme un **cauchemar** et un **fragment**.



Perdez autant de **points de sérénité** que de symboles **récolte** placés.



Défaussez un de vos **segments** qui n'a pas été joué ce tour-ci.

CAS SPÉCIAUX



compte pour un .



Si possible payez 2 fois les **clés** nécessaires, obtenez 2 fois le contenu du **coffre**.



Participez au partage normalement, puis doublez le gain obtenu.



Choisissez une couleur, prenez 2 **fragments** de cette couleur.

✦ N'OUBLIEZ PAS ✦

- ✦ Le joueur qui retourne le sablier devient premier joueur et gagne 1 **pièce**.
- ✦ Si vous ne faites pas un carré de 3 cases par 3, perdez un **point de sérénité** pour chaque case manquante ET chaque case supplémentaire.

✦ SCORE FINAL ✦

Après 8 tours de jeu, la partie prend fin. Chaque joueur additionne les **points de rêve**  correspondant à son positionnement sur la piste **étoiles**  et sur la piste **sérénité** , et les **points de rêve** représentés sur les **segments**  en sa possession. Le joueur avec le plus de **points de rêve** gagne la partie. En cas d'égalité, la victoire revient au joueur ayant le plus de **pièces**.

