

KONSTANTIN
DOMASHEV

FAINA
KHAMIDULLINA

Tisseurs de Rêves

RÈGLES DU JEU



« Un rêve sans étoiles est un rêve oublié. »
– Paul Éluard

Le Marchand de sable a disparu et plus personne ne peut rêver. Avec l'aide des Tisseurs de Rêves, vous allez devoir créer vous-même les rêves en son absence et prouver que vous êtes le meilleur de ses assistants !

RÉSUMÉ

À son tour, chaque joueur récupère une carte en déplaçant l'un des 2 pions Tisseur de Rêves autour du cercle de pioche. Il peut alors ajouter cette carte à sa zone de rêve. Chaque ligne de la zone de rêve se construit de gauche à droite en ayant des symboles communs entre chaque carte comme aux dominos. La zone de rêve peut comporter jusqu'à 3 lignes. Le but est de gagner le plus de points de victoire possible en cumulant les ★ présentes sur les cartes Rêve, ainsi qu'avec les cartes Découverte non utilisées. Les cartes Cauchemar dans votre rêve font quant à elles perdre des points, mais il est plus intéressant de les utiliser que de couper son rêve !

MATÉRIEL

- ✦ 2 pions Tisseur de Rêves
- ✦ 75 cartes Rêve (15 Cauchemar, 60 Rêve)
- ✦ 12 cartes Objectif
- ✦ 45 jetons de Sable magique
- ✦ 14 cartes Découverte
- ✦ 1 tapis de jeu
- ✦ Règles du jeu

DESCRIPTION DES COMPOSANTS

• Cartes Rêve •

Les cartes Rêve sont le matériau de construction que les joueurs vont utiliser pour créer de nouveaux rêves. Chaque carte Rêve relève d'un des 3 thèmes (fonds colorés) et comporte entre 1 et 3 Éléments de rêve (icônes). Un Éléments de rêve ne peut se trouver que sur une carte du même thème. Par exemple, l'Éléments « Sirène » ne peut se trouver que sur une carte du thème Monde Sous-marin. Le nombre de ★ montre la valeur en points de victoire de la carte.



UNIVERS	FOND COLORÉ	ÉLÉMENTS DE RÊVE : ICÔNES UNIQUES DE CET UNIVERS					
Monde sous-marin							
Conte de fées							
Espace							

• Cartes Cauchemar •



Les cartes Cauchemar sont un type spécial de cartes Rêve qui ne correspondent à aucun des thèmes. Cependant, chaque carte Cauchemar a 6 Éléments de rêve venant de thèmes divers, qui peuvent s'avérer utiles lorsque vous créez un rêve. À la fin de la partie, vous perdrez autant de points que vous avez de  sur vos cartes.

• Cartes Objectif •



Au début de la partie, chaque joueur reçoit une carte Objectif comportant 3 Éléments de rêve ou une mission à remplir durant la partie. Ces objectifs réussis donneront des points de victoire supplémentaires au joueur à la fin de la partie.

• Cartes Découverte •



Vous pourrez obtenir ces cartes durant la partie en ajoutant au rêve des cartes Rêve avec un . Ces créatures magiques et puissants artefacts peuvent vous donner des avantages ou des points de victoire supplémentaires à la fin de la partie.

• Jetons de Sable magique •



Les jetons de Sable magique sont la principale ressource des joueurs. Chaque jeton comporte un Éléments de Rêve et peut s'utiliser de 2 manières différentes (vous en apprendrez plus à leur sujet plus loin).

• Tisseurs de Rêves •



Les Tisseurs de Rêves sont 2 pions (un blanc et un noir) qui seront déplacés autour du cercle de cartes Rêve pour permettre aux joueurs d'obtenir de nouvelles cartes.

MISE EN PLACE

1. Mélangez toutes les cartes Rêve. Placez-les en cercle sur le tapis de jeu face visible. Le nombre de cartes dépend du nombre de joueurs : 16 cartes pour 2 joueurs, 21 cartes pour 3 joueurs et 24 cartes pour 4 joueurs. Aidez-vous des étoiles du tapis pour placer les cartes : utilisez le cercle à 2 ✦ pour une partie à 2 joueurs, celui à 3 ✦ pour une partie à 3 joueurs et celui à 4 ✦ pour une partie à 4 joueurs.

16 cartes pour 2 joueurs
21 cartes pour 3 joueurs
24 cartes pour 4 joueurs

1^{er} joueur : 0 jeton de Sable magique
2^e joueur : 1 jeton de Sable magique

3^e joueur : 2 jetons de Sable magique
4^e joueur : 3 jetons de Sable magique



Faites une pioche avec les cartes Rêve inutilisées. Vous en aurez besoin plus tard.

2. Mettez tous les jetons de Sable magique face cachée au centre du cercle.

3. Mélangez toutes les cartes Découverte et placez-les face cachée au centre du cercle.

4. Mélangez toutes les cartes Objectif et distribuez-en une à chaque joueur.

Vous pouvez consulter votre carte Objectif à tout moment, mais gardez-la secrète jusqu'à la fin de la partie. Remettez les autres cartes Objectif dans la boîte, vous n'en aurez plus besoin.

5. Le premier joueur est le dernier à s'être réveillé aujourd'hui.

6. En commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens horaire, les joueurs piochent chacun leur tour des jetons de Sable magique :

1^{er} joueur : 0 jeton → 2^e joueur : 1 jeton → 3^e joueur : 2 jetons → 4^e joueur : 3 jetons

7. Le dernier joueur place un des Tisseurs de Rêves entre 2 cartes de son choix.

L'autre Tisseur de Rêves est placé du côté opposé du cercle.

Remarque : Dans une partie à 3 joueurs, le 2^e Tisseur de Rêves est placé 10 cartes après le 1^{er} Tisseur.

DÉROULEMENT

La partie se déroule en 3 manches.

Chaque manche prend fin si le nombre de cartes est égal au nombre de joueurs. Elle peut également prendre fin s'il n'y a plus de cartes entre les 2 pions à la fin du tour d'un joueur. À la fin de la 1^{re} et de la 2^e manche, les cartes du cercle sont remplacées par des nouvelles cartes de la pioche. Après 3 manches, la partie prend fin et l'on calcule le score.

À votre tour, vous devez faire **2 actions obligatoires** et **1 facultative**.

- 1. Action facultative :** Ajoutez un jeton de Sable magique à l'une de vos cartes.
- 2. Action obligatoire :** Déplacez un des Tisseurs de Rêves et prenez une carte.
- 3. Action obligatoire :** Ajoutez la carte reçue à votre rêve (piochez une carte Découverte le cas échéant).

• 1. Ajouter un jeton de Sable magique •

Avant d'accomplir vos actions obligatoires, vous pouvez utiliser vos jetons de Sable magique pour ajouter un Élément de rêve à la carte la plus à droite de n'importe laquelle des couches de votre rêve. Cela pourra faciliter la création de votre rêve par la suite (voir la section 3. *Ajouter une carte au rêve*). Dans le cas où vous voulez placer une carte Rêve de la pioche comportant un Élément de rêve que vous possédez en jeton, vous pouvez placer ce jeton sur l'une des cartes les plus à droite de votre rêve. Cette carte possède désormais l'Élément du jeton de Sable magique que vous avez placé dessus et le jeton reste sur la carte jusqu'à la fin de la partie.

Remarque : Les cartes Cauchemar comptent comme des cartes Rêve de n'importe quelle couleur, il est donc possible de placer un jeton de n'importe quelle couleur dessus.

• 2. Déplacer un des Tisseurs de rêves et prendre une carte •

Choisissez un des Tisseurs de Rêves et déplacez-le dans le sens horaire pour l'amener sur la carte que vous souhaitez prendre. Selon le nombre de cartes dont vous voulez déplacer le pion, vous recevrez ou dépenserez des jetons de Sable magique.

Si vous avez déplacé le Tisseur d'une carte, prenez 2 jetons. Pour aller à la 2^e carte, gagnez 1 jeton. En revanche, ne prenez aucun jeton pour aller à la 3^e carte.

Pour atteindre la 4^e carte, payez 1 jeton. Ensuite, chaque carte coûte 2 fois plus de jetons que la précédente. Remplacez tous les jetons que vous utilisez pour acheter la carte au centre de la table. Si vous n'avez pas assez de jetons pour acheter la carte suivante, vous ne pouvez plus avancer le Tisseur. Prenez la carte indiquée par celui-ci et ajoutez-la à votre rêve si possible.



3. Ajouter une carte au rêve

Ajoutez la carte que vous avez obtenue en déplaçant le Tisseur dans votre zone de rêve. Il n'y a aucune carte dans votre rêve au début de la partie donc placez simplement la carte sur la table en face de vous. Pour les prochaines cartes, les règles suivantes s'appliquent.

Élargir le rêve avec une carte Rêve

Le rêve se construit de gauche à droite. Tant que chaque carte possède au moins un Élément de rêve en commun avec la carte de gauche, le rêve est considéré comme ininterrompu (*Exemple A*).



Élargir le rêve avec une carte Cauchemar

Une carte Cauchemar (*Exemple B*) compte des points négatifs en fin de partie mais elle permet de continuer votre rêve sans interruption. En effet, les cartes Cauchemar comportent plus d'Éléments de rêve que les cartes Rêve et vous pouvez de plus changer d'univers afin de connecter d'autres cartes Rêve présentes dans la pioche.



Élargir le rêve avec une Coupure de rêve

Si vous ne pouvez pas jouer, prenez un jeton au hasard au milieu de la table et placez-le face cachée en lieu et place d'une carte. Ceci est une Coupure (*Exemple C*). Les coupures vous empêchent de poser des cartes dans les couches inférieures. Essayez de garder votre rêve ininterrompu !



Après **3 tours**, vous avez devant vous cette zone de rêve.



Après **8 tours**, votre zone de rêve est déjà bien remplie.



APPROFONDIR LE RÊVE

Chaque rêve peut être composé de 3 couches. Plus une carte est profondément dans le rêve, plus elle vaut de points à la fin de la partie. Mais pour rendre le rêve plus profond, vous ne devez pas avoir de Coupure dans les couches supérieures !

Pour approfondir votre rêve, placez une carte Rêve sous la première paire de cartes ininterrompue (sans jeton retourné entre elles). Votre rêve ressemblera donc à une pyramide inversée. Les cartes que vous placez sur les 2^e et 3^e couches du rêve peuvent être d'un univers différent de celles de la couche supérieure.

La 1^{re} carte que vous placez sur la 2^e ou 3^e couche du rêve doit être placée sous la paire ininterrompue la plus à gauche de la couche supérieure. Pour approfondir le rêve, il ne peut pas y avoir de Coupure au-dessus d'une nouvelle carte.

Remarque : Si une Coupure vous empêche de continuer à approfondir votre rêve, vous pouvez ajouter des cartes sous la paire ininterrompue de cartes suivante la plus à gauche.

Obtenir des cartes Découverte

Certaines cartes ont un symbole  sur elles. Lorsque vous rajoutez une de ces cartes à votre rêve, vous pouvez piocher une carte Découverte. Si vous placez une carte Rêve avec ce symbole dans la 2^e ou 3^e couche du rêve, prenez 2 ou 3 cartes Découverte respectivement, choisissez-en une et défaussez les autres face visible. Gardez vos cartes Découverte secrètes jusqu'à ce que vous les utilisiez.



Les cartes Découverte

Chaque effet d'une carte Découverte est écrit sur celle-ci. À tout moment de son tour, un joueur peut jouer autant de cartes Découverte qu'il le souhaite. Placez alors la carte devant vous et lisez ses effets à voix haute. Certaines cartes ont un effet utilisable une seule fois et d'autres ont un effet permanent . Les cartes à effet unique sont défaussées après avoir été utilisées. Les cartes à effet permanent restent sur la table jusqu'à la fin de la partie. Vous pouvez utiliser celles-ci, placées face à vous, lors de votre tour de jeu. Vous gagnerez un point de victoire supplémentaire pour chaque carte Découverte non utilisée à la fin de la partie.



FIN DE LA MANCHE

La manche prend fin si l'une des conditions suivantes est atteinte :

a. Le nombre de cartes restant dans le cercle est égal au nombre de joueurs.

Dans ce cas, la manche prend fin immédiatement lorsque le joueur actif a rajouté la dernière carte prise à son rêve.

b. Il n'y a plus de cartes entre les 2 Tisseurs de Rêves. Le joueur actif récupère des jetons de Sable magique s'il a déplacé le pion de 2 cartes ou moins.

Remarque : Même s'il reste suffisamment de cartes, dans ce second cas vous ne pouvez pas déplacer le Tisseur de Rêves de 3 cartes ou plus (ce qui ne vous donnerait aucun jeton). Même si vous mettez fin à la manche, récupérez la carte sur laquelle le Tisseur s'est arrêté et rajoutez-la à votre rêve.

Lorsque la manche s'achève, retirez toutes les cartes restantes dans le cercle et formez un nouveau cercle en piochant des cartes Rêve comme au début de la partie. Le joueur à la gauche du joueur qui était précédemment 1^{er} joueur devient le nouveau 1^{er} joueur. Le dernier joueur place les Tisseurs de Rêves à leur position de départ, comme précédemment. Notez bien que vous ne recevez pas de nouveau jeton de Sable magique au début d'une nouvelle manche. Chaque joueur garde les cartes et jetons qu'il a déjà jusqu'à la fin de la partie.

FIN DE LA PARTIE ET SCORE FINAL

La partie prend fin après le dernier tour de la 3^e manche.

Tous les joueurs gagnent des points de victoire (PV) comme suit :

1. Chaque ★ de la 1^{re} couche de votre rêve vaut 1 PV.
Chaque ★ de la 2^e couche de votre rêve vaut 2 PV.
Chaque ★ de la 3^e couche de votre rêve vaut 3 PV.

2. Retirez le nombre de symboles de Cauchemar de vos cartes de votre résultat :

- Chaque ☠ de la 1^{re} couche de votre rêve fait perdre 1 PV.
- Chaque ☠ de la 2^e couche de votre rêve fait perdre 2 PV.
- Chaque ☠ de la 3^e couche de votre rêve fait perdre 3 PV.

3. Chaque carte Découverte non utilisée vous rapporte 1 PV.

4. Gagnez 1 PV pour chaque Élément figurant sur votre carte Objectif.

Comptez les éléments figurant sur les cartes Rêve, ceux des cartes Cauchemar et aussi ceux des jetons de Sable magique posés dessus.

Les cartes  ne rapportent aucun point.

Les cartes Cauchemar sont des points négatifs.

1^{re} couche de rêve
Somme des ★

2^e couche de rêve
Points x 2

3^e couche de rêve
Points x 3

Un cauchemar sur la 2^e ligne voit ses points négatifs multipliés par 2.

Cette carte Objectif rapporte 7 PV.

Une carte Découverte inutilisée rapporte 1 PV.

Les jetons inutilisés ne scorent pas de PV, mais peuvent départager 2 joueurs à égalité.

5. Ajoutez les points des cartes Objectif réussies.

Le rêve ci-dessus rapporte 4 points de victoire (PV) pour les cartes de la 1^{re} couche du rêve (0 PV pour les cartes , 5 PV pour les ★ moins 1 PV pour la carte Cauchemar).

Pour la 2^e couche : 12 PV pour les cartes Rêve qui bénéficient du multiplicateur par 2 moins 2 PV pour la carte Cauchemar dont les points sont aussi doublés, soit un total de 10 PV.

Les cartes de la 3^e couche rapportent 12 PV (4 PV multipliés par 3).

Ajoutez également 1 PV pour la carte Découverte qui n'a pas été utilisée et 7 PV grâce à la carte Objectif (1 PV par apparition de chaque Élément de rêve : 2 PV pour les soucoupes volantes, 3 PV pour les baleines et 2 PV pour les licornes).

Au total, ce rêve marque 34 PV.

Le joueur qui a le plus de PV gagne la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le plus de jetons de Sable magique qui l'emporte. S'il y a toujours égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

**Vous souhaitez découvrir des jeux qui stimulent
votre créativité et votre sens de l'interprétation ?**



Un univers poétique où se mêlent déduction, observation et mémoire.



Un jeu d'interprétation visuelle et onirique.

À retrouver sur www.dontpanicgames.com

Tisseurs de Rêves



Édition française : Don't Panic Games
Président : Cedric Littardi
Directeur éditorial et artistique : Sébastien Rost
Chef de projet et traduction : Paul Malairan
Correction : Nicolas Lion, Philippe Vallotti, Mélissa Veludo
Maquette : Delphine Ribeyre, Clémence Gouyon
Distribution : MAD Distribution
Fabrication : Nicolas Aubry 
Communication : Clara Morin
www.dontpanicgames.com



Titre original : Somnicum
Éditeur original : GaGa Games
Auteur : Konstantin Domashev
Illustrateur et maquettiste : Faina Khamidullina
Règles anglaises : Katherina Shevchuk
Chef de projet : Philip Kan
Producteur : Anton Skovorodin

L'auteur tient à remercier Yuriy Yamshchikov, German Tikhomirov, Julia Boyarskaya, Timofey Nikulin, Ekaterina Zemtcova, Igor Ganzha, Vladimir Korshunov, Valeriy Kruzhhalov, Konstantin Malygin, Tasha Telezhkina, Andrey Stolyarov, Vasiliy Redinskiy, Alexandr Eryomin, Viktor Skachkov et Anastasia Skachkova, Artyom Platonov et Sergey Usminskiy pour leur aide et conseils lors des tests. Un grand merci à Anastasia Domasheva et Olga Bortnik pour leur aide et support et à Ivan Lashin pour ses idées très précieuses sur le jeu.

La réimpression et la publication des règles du jeu, ainsi que des composants et des illustrations sans l'autorisation du titulaire du droit d'auteur sont interdites.

© GaGa Trade, 2022 – The copyright holder. All rights reserved.