

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



ATTRAPE RÊVES



Le but du jeu

Dans Attrape Rêves, soyez **le premier joueur à remplir votre plateau avec 12 jetons Rêve** !

Pour cela et à votre tour, vous devez choisir un doudou qui recouvre complètement le cauchemar situé au centre de la table. Ainsi, vous remporterez de beaux jetons qui vous feront rêver !

La petite histoire

Les cauchemars, c'est pas drôle ! Rien de tel qu'un doudou pour se réconforter et transformer les mauvais rêves en jolies histoires !

Contenu et préparation du jeu

* **4 plateaux douillets** à disposer devant chaque joueur.

* **54 jetons Rêve** à glisser dans le sac-oreiller.

* **1 sac-oreiller** à placer devant le premier joueur de la partie (la ou le plus jeune).

* **8 tuiles Doudou** rondes à disposer en cercle au centre de la table.

* **30 cartes Cauchemar** (même pas peur !) - mélangez ces cartes, placez-les en pile à proximité puis retournez la première carte que vous placez au centre du cercle formé par les tuiles Doudou de façon à ce que tout le monde la voit bien.

La partie peut commencer !



Exemple de mise en place pour 4 joueurs.

- » Pour 2 à 4 rêveuses et rêveurs
- » 4 ans et plus
- » 15 minutes de dodo

COCOW, NOTRE MASCOTTE DE L'ESPACE !

Cocow vous accompagnera durant la lecture de ce livret. Elle vous donnera des conseils et des consignes afin de profiter au maximum du jeu !



Tour de jeu

1. Une fois la première carte *Cauchemar* retournée au centre de la table, chaque joueur **choisit** à son tour **une tuile Doudou** qui, selon lui, **recouvre complètement le cauchemar de la carte**.

Dès que le premier joueur a choisi son *Doudou*, il le dépose sur son plateau. Le joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) fait de même en choisissant une autre tuile *Doudou* encore disponible, et ainsi de suite... Une fois que tous les joueurs ont choisi un doudou, passez à la phase suivante.

LA CONSIGNE DE COCOW !

Attention! Lors de cette phase, les joueurs doivent directement déposer la tuile *Doudou* choisie au centre de leur plateau sans la placer sur la carte *Cauchemar*.



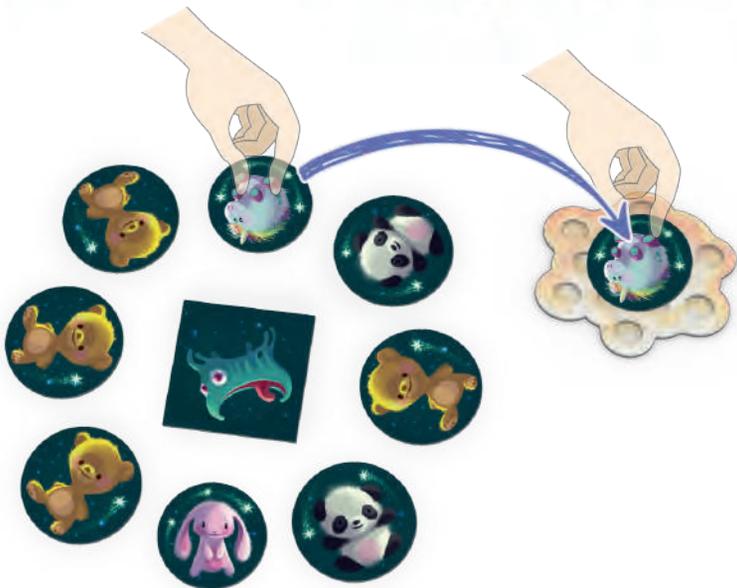
2. Chaque joueur, dans l'ordre du tour et en commençant par le premier, **place la tuile Doudou qu'il a choisie sur la carte Cauchemar**. Il est permis de faire glisser le doudou afin de trouver sa position optimale sur le cauchemar.

Deux cas peuvent se présenter :

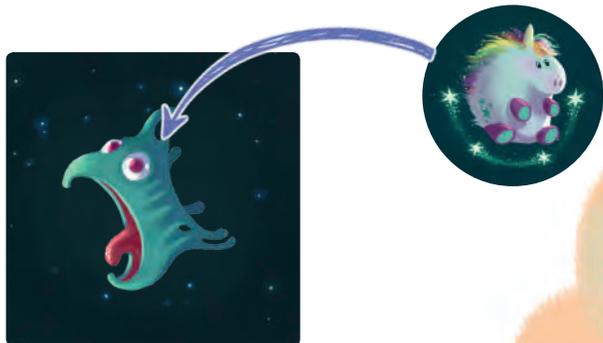
X ou **✓**



1 Choisissez votre doudou.



2 Vérifiez s'il recouvre le cauchemar.





Si le cauchemar **n'est pas complètement recouvert** par la tuile *Doudou*, le joueur ne remporte pas de jeton *Rêve* car le cauchemar a été le plus fort, pour cette fois-ci...



Si le Cauchemar est **complètement recouvert** par la tuile *Doudou*, il disparaît et se transforme en rêve !

Vous avez vaincu le cauchemar !

Le joueur pioche alors dans le sac-oreiller autant de jetons *Rêve* que d'étoiles présentes sur le doudou choisi. Plus le doudou est petit, plus il peut rapporter de jetons *Rêve*.

Les jetons ainsi remportés sont installés sur le plateau du joueur dans les emplacements disponibles.

LE CONSEIL DE COCOW !

Une fois le ou les jetons *Rêve* piochés, chacun peut raconter son rêve en s'aidant des différentes illustrations présentes sur ses jetons.

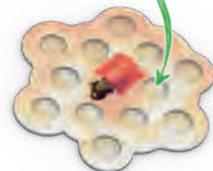
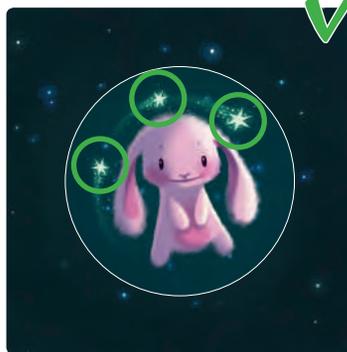


3. Dès que la phase **2** est achevée, la carte *Cauchemar* est défaussée dans la boîte de jeu et les tuiles *Doudou* sont remises en cercle.

Le joueur à gauche du premier joueur retourne une nouvelle carte *Cauchemar* afin de démarrer un nouveau tour de jeu. Il devient premier joueur pour ce nouveau tour et place le sac-oreiller devant lui.



Des petits bouts de cauchemar dépassent ?
C'est raté pour cette fois.



Cocow a choisi la tuile *Doudou Lapin* qui recouvre complètement le cauchemar.
Elle a vaincu ce dernier !

Le doudou *Lapin* comportant **3** étoiles , Cocow pioche **3** jetons *Rêve* du sac-oreiller et les place sur son plateau dans les emplacements prévus à cet effet.

Fin de la partie

À la fin de la phase **2**, si un ou plusieurs joueurs ont complété leur plateau à l'aide des jetons *Rêve*, ils remportent la partie !

Si vous le désirez, départagez les égalités entre les vainqueurs en fonction du nombre total de jetons *Rêve* remportés (qui peut dépasser le nombre d'emplacements prévus sur les plateaux).



Variante coopérative "Bonne nuit les petits"

À partir de 3 ans : Cette variante peut se jouer seul ou en **coopération** avec d'autres joueurs.

Pour cette variante, disposez les 8 doudous en cercle (voir ci-contre). Puis, triez le verso des cartes *Cauchemar* représentant la même lune. **Plus la lune est pleine, plus le niveau de difficulté est élevé.** Choisissez donc le paquet de cartes correspondant au niveau de difficulté souhaité. Les autres cartes ainsi que le reste du matériel (plateaux individuels, jetons *Rêve* et sac-oreiller) ne serviront pas pendant la partie.

Le premier joueur (la ou le plus jeune) retourne une carte *Cauchemar* et la dépose au milieu des tuiles *Doudou*. Le joueur doit alors choisir un doudou qui peut recouvrir totalement le cauchemar. Pour cela, il pointe du doigt l'un des doudous afin de soumettre sa proposition aux autres joueurs. Tous ensemble, les joueurs discutent afin de se mettre d'accord. Une fois un doudou choisi, le joueur le dépose sur la carte *Cauchemar* :

- Si le Cauchemar est **complètement recouvert** par la tuile *Doudou*, **il est vaincu**. La tuile *Doudou* et la carte *Cauchemar* sont écartées du jeu et la partie continue. Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre retourne une nouvelle carte *Cauchemar*.

- En revanche, si le cauchemar **n'est pas complètement recouvert** par la tuile *Doudou*, **la partie est immédiatement perdue !**

Si, après huit tours, tous les cauchemars ont été vaincus, les joueurs remportent la partie !



Super fastoche !



Fastoche !



Moins fastoche !



Pas fastoche !



Variante "Nuit agitée"

À partir de 6 ans : cette variante se joue quasiment de la même manière que la version de base, à une exception près : dès qu'une carte *Cauchemar* est révélée par le premier joueur, tous les joueurs doivent attraper **au plus vite** une tuile *Doudou* et la déposer sur leur plateau. Une fois que tous les joueurs ont choisi un doudou, passez à la résolution (phase 2) comme pour le jeu de base.

COCOW VOUS DIT MEUHRCI !

Cocow remercie « vachement » tous les p'tits terriens et terriennes qui ont participé aux tests du jeu !

© 2019 JD Éditions / Space Cow. Tous droits réservés.
Retrouvez toute l'actualité Space Cow sur :

