



# DREAM RUNNERS

RÈGLES

*Ce rêve semble étrange, presque trop réel. Pourtant il est certain que la chouette à quatre ailes que vous observez ne peut pas exister. Que faites-vous sur cette île inconnue? D'autres personnes ont atterri ici et ont l'air aussi déboussolées que vous. Il faut que vous sortiez d'ici.*



## BUT DU JEU



Assemblez vos **segments** avec vitesse et astuce pour créer une composition qui correspond au mieux à la **tuile rêve** au centre de la table. Collectez un maximum de **fragments d'étoile** tout en repoussant les **cauchemars**, et surtout, sans perdre de temps ! Le joueur ayant le plus de **points de rêve**  après 8 tours de jeu est déclaré vainqueur.

## ✦ MATÉRIEL ✦



1 sablier



24 tuiles rêve :

- 6 tuiles niveau 1
- 6 tuiles niveau 2
- 6 tuiles niveau 3
- 6 tuiles niveau 4



8 jetons score

(2 par joueur)



1 plateau principal



18 jetons coffres



4 plateaux sérénité

(1 par joueur)



60 jetons pièce



64 jetons fragment d'étoile :

- 16 fragments bleus
- 16 fragments blancs
- 16 fragments oranges
- 16 fragments verts



20 jetons clé



40 tuiles segment :

- 24 tuiles segment neutres (6 pour chaque forme)
- 4 tuiles segment de départ par joueur

## ✦ MISE EN PLACE ✦

Constituez la pile de rêves au centre de la table de la manière suivante : choisissez aléatoirement 2 **tuiles rêve 4** et placez-les faces cachées. Choisissez ensuite aléatoirement 2 **tuiles rêve 3** et placez-les face cachée au-dessus des 2 **tuiles rêve 4**. Faites de même avec 2 **tuiles rêve 2** que vous placez au-dessus des **tuiles rêve 3**, puis 2 **tuiles rêve 1** que vous placez au-dessus des **tuiles rêve 2**. Rangez les **tuiles** restantes dans la boîte. Placez la pile en question au milieu de la table, de manière à ce que tous les joueurs puissent bien la voir **1**. Placez le plateau principal à proximité **2**.

**Note :** Lors d'une partie de découverte du jeu, écartez au préalable les **tuiles** en bas desquelles apparaît une étoile **3**. Lors d'une partie entre joueurs expérimentés, utilisez indifféremment les **tuiles** avec ou sans étoile.

Chaque joueur choisit une couleur, prend le plateau **sérénité** correspondant et le place devant lui **4**. Il place ensuite les 2 jetons score de cette couleur sur les emplacements de départ de la piste **étoiles** sur le plateau principal **5** et de la piste **sérénité** **6**. Il prend également les 4 **segments** de cette couleur ainsi que 2 jetons **pièce** et les place devant lui **7**.

Constituez 4 piles de 6 **segments** face cachée (une pile pour chaque forme) et placez-les à proximité du plateau principal. Retournez face visible le **segment** au sommet de chaque pile **8**. Séparez les jetons **coffre** en fonction de leur type et constituez 3 piles, une pour chaque type ( ) face cachée **9**. Prenez les jetons **clés** , **fragments d'étoile** et **pièces** et constituez une réserve près du plateau principal **10**.

Placez la **tuile rêve** du sommet de la pile au milieu de la table **11**, face cachée, et positionnez le sablier à proximité **12**.





## ★ APERÇU DU JEU ★

Vous êtes confrontés à une nouvelle **tuile rêve** à chaque tour. Vous devez assembler vos **segments** de manière à les faire correspondre au mieux au contenu de la **tuile rêve** afin de collecter des récompenses (avec l'effet **récolter** 🌱) et de **repousser** les **cauchemars** 😱 (avec l'effet **repousser** 🚫).



Collecter des **fragments d'étoile** et **repousser** les **cauchemars** vous permet de progresser sur la piste **étoiles** et de maintenir votre **sérénité** 😊, afin d'obtenir plus de **points de rêve** 🌱 à la fin de la partie.

À la fin de chaque tour, vous pouvez dépenser des **pièces** pour obtenir de nouveaux **segments** ou gagner des **points de sérénité**.

## ★ TOUR DE JEU ★

Un tour de jeu se déroule de la manière suivante :

- 1 - Création du rêve
- 2 - Résolution
- 3 - Amélioration
- 4 - Préparation du tour suivant

## ★ 1) CRÉATION DU RÊVE ★

Au premier tour, le joueur le plus rêveur retourne la **tuile rêve** au centre de la table face visible : il s'agit du rêve que les joueurs doivent parcourir ce tour-ci. Durant cette étape, tous les joueurs jouent simultanément et en temps réel. Chaque joueur doit composer avec ses **segments** un carré de 3x3 cases, ou une forme s'en approchant (voir "**Résolution**" p.7) afin de résoudre le rêve du mieux possible.

Dès qu'un joueur est satisfait du placement de ses **segments**, il s'empare du sablier, le positionne à l'emplacement prévu sur son plateau **sérénité**, le retourne, et l'annonce à voix haute. Il ne peut alors plus modifier sa composition. Il prend immédiatement une **pièce**, et devient "premier joueur" pour ce tour. Les autres joueurs doivent alors finaliser leur composition : lorsque le sablier est écoulé, la phase se termine et aucun joueur ne peut plus modifier sa composition.



**Note** : un joueur n'est pas obligé d'utiliser tous ses **segments** lors de cette étape.



## II) RÉSOLUTION

Chaque joueur applique les effets suivants dans l'ordre de son choix :

◆ **Cohérence du rêve** : Pour chaque case manquante ET pour chaque case en surplus dans votre composition afin de constituer un carré de 3x3 cases, vous perdez un **point de sérénité**.

◆ **Repousser** : Pour chaque case **cauchemar** sur laquelle vous n'appliquez pas l'effet **repousser** , vous perdez autant que **points de sérénité** qu'indiqué sur la case.

◆ **Récolter** : Pour chaque case récompense sur laquelle vous appliquez l'effet **récolter** , recevez l'intégralité des récompenses de la case. Une case récompense peut contenir un ou plusieurs des éléments suivants : **fragment d'étoile, clé, pièce, point de sérénité, coffre**.

**Piste sérénité** : quand vous ne **repoussez** pas les **cauchemars** ou quand votre rêve est incohérent, vous perdez alors des **points de sérénité** et reculez votre jeton score sur cette piste . Plus vous reculez sur cette piste, moins vous obtiendrez de **points de rêve** à la fin de la partie. De plus, si vous atteignez la case réveil située en bas de la piste vous vous réveillez et vous perdez instantanément la partie !

## RÉCOMPENSES



**Fragment d'étoile** : prenez le jeton **fragment** correspondant dans la réserve (vous choisissez la couleur avec le **fragment** ). Dès que vous avez 4 **fragments** de couleurs différentes, défaissez-les et avancez votre jeton score d'une case sur la piste **étoiles**.



**Sérénité** : gagnez un **point de sérénité**.



**Clé** : prenez une **clé** de la réserve. Celles-ci servent à ouvrir des **coffres** (voir "Cases spéciales" p.8).



**Pièce** : prenez une **pièce** de la réserve. Ceux-ci peuvent être dépensés pour gagner de la **sérénité** ou acquérir de nouveaux **segments** (voir "Amélioration" p.9).



## EFFETS SPÉCIAUX



: Cet effet fonctionne comme l'effet **récolter** , mais lorsque vous appliquez cet effet sur une case récompense, vous gagnez deux fois ce que vous devriez normalement gagner !



: Appliquez l'effet **récolter**  ET l'effet **repousser**  sur cette case.

## EXEMPLE



1 Il y a une case manquante et une case en surplus, le joueur perd donc 2 **points de sérénité**.

2 Un des **cauchemars** n'est pas **repoussé**, le joueur perd 2 **points de sérénité**.

3 Le joueur reçoit un jeton **clé** et deux **fragments** bleus grâce aux effets **récolter**  et .

## CASES SPÉCIALES



**Pieuvre** : Si ce **cauchemar** n'est pas **repoussé**, perdez autant de **points de sérénité** que de symboles **récolter**  dans votre composition.



**Chauve-souris** : Si ce **cauchemar** n'est pas **repoussé** alors que vous n'avez pas joué tous vos **segments** ce tour-ci, rangez un de vos **segments** non-joués dans la boîte.



**Araignée** : Si ce **cauchemar** n'est pas **repoussé**, perdez 1 **point de sérénité**. Si vous appliquez l'effet **récolter**  sur cette case, recevez le **fragment** correspondant. Si vous appliquez l'effet **repousser/récolter**  sur cette case, recevez le **fragment** sans perdre de **point de sérénité** !



**Coffre** : Si vous appliquez l'effet **récolter**  en ayant suffisamment de **clés**, vous ouvrez le **coffre**. Retournez le jeton **coffre** du sommet de la pile correspondante (un seul **coffre** est retourné par tour et s'applique pour tous les joueurs), défaussez les **clés** nécessaires et recevez son contenu.



**Croisement des rêves** : Les joueurs appliquant l'effet **récolter**  sur cette case se partagent son contenu. Préparez le contenu de la case, puis chaque joueur prend un des éléments (en commençant par le premier joueur et dans le sens horaire). Continuez jusqu'à ce que tous les éléments soient pris.

**Note** : En cas de résolutions multiples, choisissez l'ordre de résolution qui est le plus à l'avantage de chaque joueur.

## CAS SPÉCIAUX



- ◆ Cet effet  ne modifie pas les **points de sérénité** perdus quand il est joué sur une case **cauchemar**.
- ◆ Cet effet  compte pour un seul symbole **récolter** pour la case **pieuvre**.
- ◆ Si vous appliquez cet effet  sur une case **coffre**, vous devez si possible ouvrir le **coffre** une deuxième fois en défaussant à nouveau les **clés** correspondantes pour doubler la récompense obtenue.
- ◆ Si vous appliquez cet effet  sur une case **fragment** , choisissez une couleur de **fragment** puis recevez 2 **fragments** de cette couleur.
- ◆ Si vous appliquez cet effet  sur une case **croisement des rêves**, participez au partage normalement, puis doublez les récompenses obtenues après le partage en prenant les mêmes récompenses dans la réserve.

## III) AMÉLIORATION

Durant cette phase, vous pouvez dépenser des **pièces** pour acquérir de nouveaux **segments** et gagner de la **sérénité**.

Chaque joueur, en commençant par le premier joueur et dans le sens horaire, peut dépenser 4 **pièces** pour acquérir un des 4 **segments** visibles  (maximum 1 **segment**/tour). Révélez alors le **segment** suivant de la pile.

Des **points de rêve** et des **pièces** peuvent être représentés sur certains **segments**. Quand vous achetez un **segment** sur lequel des **pièces** sont représentées , gagnez immédiatement autant de **pièces** qu'indiqué. À la fin de la partie, les **points de rêve**  apparaissant sur les **segments** en votre possession sont ajoutés à votre score.

Gagner 1 **point de sérénité** coûte 3 **pièces** . Vous pouvez le faire autant de fois que vous le souhaitez.



## IV) PRÉPARATION DU TOUR SUIVANT

Rangez la **tuile rêve** dans la boîte, placez la **tuile rêve** du dessus de la pile à sa place, face cachée. S'il y a un jeton **coffre** révélé, rangez-le dans la boîte. Le premier joueur replace le sablier à proximité de la **tuile rêve**. Lorsque tous les joueurs sont prêts, il retourne la **tuile rêve** et un nouveau tour commence.

## ◆ FIN DE PARTIE ◆

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**.



# EXEMPLE DE TOUR COMPLET

Au début du 3ème tour de jeu, Alice dispose de ceci :



## I) CRÉATION DU RÊVE

Bob, qui était premier joueur au tour précédent, vient de retourner la **tuile rêve** pour le tour en cours. Les joueurs créent leur composition, et Alice termine la première. Elle prend le sablier, le retourne en le plaçant sur son plateau (7) et reçoit une **pièce**. Les joueurs terminent leur composition.

## II) RÉOLUTION

Alice applique dans l'ordre de son choix les étapes **Récolter**, **Repousser** et **Cohérence du rêve**.

★ **Récolter** : Alice choisit d'appliquer les différents effets **récolter** dans l'ordre suivant.

- 2 Alice reçoit 1 **clé**.
- 3 Alice reçoit 4 **pièces** (grâce à l'effet **récolter** 2).
- 4 Alice ouvre le **coffre**. Ce **coffre** nécessite 2 **clés** pour être ouvert, donc Alice défausse ses 2 **clés**. Elle retourne le jeton **coffre** (5) et obtient son contenu : un **fragment** de la couleur de son choix (elle choisit un **fragment** 8) et 4 **pièces**. Alice dispose maintenant de 9 **pièces**, 2 (1, 2, 1, 3) et 1 (4) (elle n'a plus de **clés**). Ayant au moins un **fragment** de chaque type, elle défausse 4 **fragments** différents (5, 6, 6) et avance d'une case sur la piste **étoiles**.

★ **Cohérence du rêve** : Il y a 2 cases ne correspondant pas à un carré de 3x3 cases dans la composition (7), Alice perd donc 2 **points de sérénité** (8).

★ **Repousser** : Alice n'a pas **repoussé** le **cauchemar** en bas à droite (9), qui lui fait perdre 2 **points de sérénité** (10).

Les autres joueurs effectuent également la résolution pour leur propre composition.

## III) AMÉLIORATION

Chaque joueur, en commençant par Alice, a la possibilité d'acheter un **segment**. Alice, qui est première joueuse, choisit d'acheter un **segment** pour 4 **pièces** (11), qui lui rapporte 1 **pièce**. Ensuite chaque autre joueur a la possibilité d'acheter un **segment**. Enfin, Alice décide de dépenser ses 6 **pièces** restantes pour obtenir 2 **points de sérénité** (12).

## IV) PRÉPARATION DU TOUR SUIVANT

Alice replace dans la boîte la **tuile** et le jeton **coffre**. Elle replace le sablier au milieu de la table, attend que tous les joueurs soient prêts, puis retourne la nouvelle **tuile** pour le tour suivant.





★ CRÉDITS : ★

**Auteur :** Joan Dufour.

**Illustratrice :** Jade Mosch.

**Conception graphique :** Alexandre Papet.

**Relecture des règles :** Pierre-Henri Dupont, Matthis Gaciarz.

**Agence :** Forgenext.

**Remerciements :** Joan tient à remercier Forgenext, Ankama, les membres du MALT (*Mouvement des auteurs ludiques toulousains*) dont Alexis, Benoit et Romaric, ainsi que sa compagne Isa et son fils Lucas.

L'éditeur remercie Alexandre Garcia pour son aide sur le développement du jeu.