



## DREAM

### Rêves et Cauchemars

#### Contenu de l'emballage:

1 Règlement multilingue

24 Cartes **Rêve**

24 Cartes **Cauchemar**

2 Cartes **Convertibles En Rêve**

2 Cartes **Convertibles En Cauchemar**

2 Cartes **Rem**

### Règlement

#### JOUEURS de 2 à 4

#### BUT DU JEU

Complétez la rangée de vos **Rêves** en essayant d'obstruer vos adversaires avec des cartes **Cauchemar**.

Le gagnant est le joueur qui crée une rangée de 6 cartes **Rêve**, avec un numérotage croissant de 1 à 6, sans avoir de cartes en main.

#### CAS PARTICULIERS

Si un joueur termine ses cartes et qu'il n'y a plus de cartes à retirer du paquet, mais qu'il y a aussi des cartes **Cauchemar** dans sa ligne, les adversaires peuvent continuer le jeu jusqu'à ce qu'ils aient fini leurs cartes.

N'importe qui avec plus de cartes de **Rêve** dans sa rangée sera le gagnant.

En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a le plus de cartes de **Rêve**

consécutives dans sa rangée.

#### PREPARATION

Mélangez le jeu et distribuez 4 cartes à chaque joueur, gardez le jeu avec les cartes restantes au milieu de la zone de jeu. Le joueur le plus jeune commence le tour et continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

#### JOUEUR DU JEU

Pendant son tour, chaque joueur doit choisir une seule action entre:

Prendre une carte du pont et la place dans votre main

Jouer une carte dans votre propre rangée ou dans la rangée d'un adversaire

Le joueur peut avoir un maximum jusqu'à 10 cartes.

#### Exemple d'un jeu



### DESCRIPTION DES CARTES



**Cartes Rêve:** elles peuvent être placées dans un espace vide de la rangée avec le nombre correspondant de 1 à 6, sur une autre carte avec le même numéro dans votre rangée de **Rêve**, couvrir un **Cauchemar** ou remplacer la carte **Rem**.



**Cartes Cauchemar:** elles doivent être placées dans la rangée d'un adversaire sur une carte **Rêve** avec le même numéro, ce qui entrave l'achèvement de la rangée des **Rêves**. Une fois positionné, vous prenez la carte de **Rêve** en dessous et la placez dans votre main, puis utilisez-la lors d'un tour ultérieur. Vous pouvez mettre sur une autre carte **Cauchemar** ou sur une carte **Rem** mais sans la prendre de la table.



**Cartes Convertible En Rêve:** elles sont utilisées pour couvrir n'importe quelle carte **Cauchemar** dans leur rangée, elles ne peuvent pas être placées dans un espace vide. Elles ne peuvent pas être retirées de la table.



**Cartes Convertible En Cauchemar:** elles doivent être placées sur la carte **Rêve** de chaque adversaire et ensuite permettre à cette carte **Rêve** d'être prise et placée dans leur main. Elles ne peuvent pas être placées dans un espace vide. Elles ne peuvent pas être retirées de la table. Elles peuvent couvrir une carte **Rem** mais sans la prendre de la table.



**Cartes Rem:** elles sont positionnées n'importe où dans leur rangée, soit pour couvrir une carte **Cauchemar** ou pour occuper une zone vide. Attention! Elles peuvent être prises sur la rangée de l'adversaire en les remplaçant par une carte **Rêve** par rapport au nombre qui lui a été attribué et placé dans sa main pour une utilisation ultérieure.



### Jeu et Illustrations par Giampaolo Razzino

Produit et Distribué par:  
CENTRO HI-FI SRL Tel. 0683964956  
Via A. Fausti 38/40 00062 Bracciano (RM)



Attention! Ne pas donner aux enfants  
des moins de 3 ans  
(risque d'avaler les petites pièces).