

Le jeu de Base

Matériel

Il existe quatre catégories de cartes:

Les cartes *Porte*

Elles sont le but de votre quête : pour gagner vous devez avoir ces 8 cartes (2 dans chaque couleur: rouge, bleu, vert & brun) posées sur la table.

Les cartes *Labyrinthe*

Elles représentent les lieux magiques que vous explorerez. Ces cartes constituent votre main, et vous les jouerez -ou les défausserez- tout au long du jeu. Dans le jeu de base, il n'y a qu'une sorte de carte Labyrinthe: les Pièces. Ces cartes existent en 4 couleurs (rouge, bleu, vert & brun), et se subdivisent en 3 types: *Soleil*, *Lune* & *Clé*.

Les cartes *Songes*

Elles représentent les créatures qui hantent les couloirs du labyrinthe. Quand vous piochez une de ces cartes, elle déclenche immédiatement un effet, puis est défaussée.

Dans le jeu de base, il n'y a qu'une sorte de carte *Songe*: les *Cauchemars*.

Les cartes *Reliques*

Sont des objets puissants, présents dès le début de l'aventure –pour le meilleur ou pour le pire! Il n'y a pas de carte Relique dans le jeu de base; elles apparaissent dans certaines extensions.

En plus du jeu de base, il existe plusieurs mini-extensions, indépendantes les unes des autres, mais toutes compatibles entre elles. Trois de ces extensions sont incluses dans cette boîte!

Après vous être familiarisé avec le jeu de base, vous pourrez les découvrir dans l'ordre de votre choix, et les ajouter -et les combiner- à votre guise.

Jeu de base: Les Portes du rêve

Matériel: 76 cartes

- 8 Cartes *Porte*: 2 rouges (observatoire), 2 bleues (aquarium), 2 vertes (jardin), 2 brunes (bibliothèque)
- 58 Cartes *Labyrinthe*: 16 Pièces rouges (observatoire), 15 Pièces bleues (aquarium), 14 Pièces vertes (jardin), 13 Pièces brunes (bibliothèque)
- 10 Cartes *Songe*: 10 *Cauchemars*.

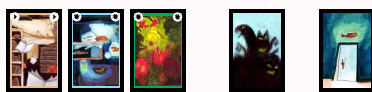
Règles pour un joueur

A. Préparation

Mélangez le paquet de 76 cartes (la pioche), et piochez les 5 premières cartes. Si parmi ces cartes se trouvent une ou plusieurs carte(s) *Porte* et/ou *Songe*, mettez cette (ces) carte(s) de côté dans la pile « Limbes » et piochez une autre carte, jusqu'à n'avoir que 5 cartes *Labyrinthe* en main; puis re-mélangez dans la pioche les éventuelles cartes *Porte* et/ou *Songe* ainsi mises de côté dans la pile Limbes.

Les Limbes

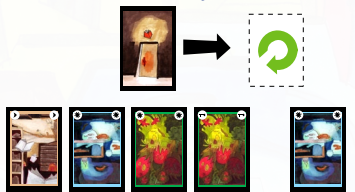
Au cours du jeu, certains effets vous amèneront à re-mélanger une carte dans la pioche : mettez alors cette carte provisoirement hors du jeu, dans la pile Limbes; à la fin de votre tour, toute carte mise de côté de cette façon sera re-mélangée dans la pioche



Exemple : le joueur pioche cinq cartes : trois cartes *Labyrinthe*, une carte *Songe* et une carte *Porte*.



Il met la carte *Songe* et la carte *Porte* de côté dans les Limbes, et pioche deux cartes de remplacement : une carte *Labyrinthe* et une autre carte *Porte*.



Il met la carte *Porte* de côté, et pioche une autre carte : c'est une carte *Labyrinthe*. Il a désormais une main de cinq cartes *Labyrinthe* ; il mélange les Limbes (les trois cartes mises de côté) dans la pioche

B. Le jeu

Chaque tour se décompose en 3 phases:

- 1° Jouer ou défausser une carte
- 2° Compléter votre main
- 3° Mélanger les Limbes

1° Jouer une carte

Commencez (au premier tour) ou continuez (les tours suivants) une rangée de cartes qui représente le labyrinthe que vous explorez, en posant sur la table une carte *Labyrinthe* de votre main. Posez-la de façon à ce que les cartes jouées précédemment restent visibles.

Une règle doit être respectée dans tous les cas: pour être posée, une carte ne doit avoir aucun symbole en commun avec la carte posée précédemment. Pour rappel, il y a trois symboles possibles: *Soleil*, *Lune* et *Clé*.

Découvrir une Porte

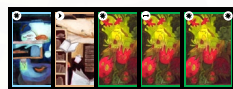
Si la carte que vous venez de poser dans votre labyrinthe est la troisième carte consécutive d'une même couleur, vous pouvez aller chercher dans la pioche une carte *Porte* de cette couleur. Posez la carte *Porte* devant vous, puis re-mélangez la pioche.

Ou : défausser une carte

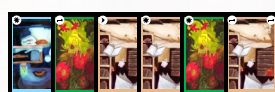
Défaussez n'importe quelle carte de votre main. Si c'est une carte *Lune* ou *Soleil*, passez directement à la phase 2° « Compléter votre main ».

Si la carte défaussée est une carte *Clé*, vous déclenchez d'abord une Prophétie, puis passez à la phase 2° « Compléter votre main ».

Prophétie: regardez les 5 premières cartes de la pioche, défaussez-en une (ceci est obligatoire), et reposez les 4 cartes restantes dans l'ordre de votre choix au sommet de la pioche.



Le joueur vient de poser sa 3ème carte verte, et peut donc aller chercher une carte *Porte* verte dans la pioche.



Le joueur vient de poser la carte brune, mais sa série de cartes brunes est interrompue par la carte verte jouée précédemment, il ne peut donc pas aller chercher une carte *Porte* blanche dans la pioche.

2° Compléter votre main

Vous devez compléter votre main à 5 cartes, en prenant la première carte de la pioche.

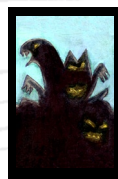
Trois cas de figure peuvent se présenter:

- 1. C'est une carte *Labyrinthe* : cette carte remplace la carte que vous avez jouée ou défaussée ce tour-ci.
- 2. C'est une carte *Porte* : vous pouvez choisir de vous défausser immédiatement d'une carte *Clé* de la même couleur, afin d'obtenir cette carte *Porte*; si vous le faites, posez la carte *Porte* devant vous; si vous ne pouvez ou ne voulez pas défausser de carte *Clé*, posez la carte *Porte* dans les Limbes.
- 3. C'est une carte *Songe* : vous devez la résoudre immédiatement.

Dans le jeu de base, il n'y a qu'un type de carte *Songe* : les cartes *Cauchemar*.

Quand vous piochez une carte *Cauchemar*, vous devez immédiatement choisir l'une des 4 options suivantes:

- I. Défausser une carte *Clé* de votre main.
- II. Poser une carte *Porte* déjà obtenue dans la pile *Limbes*.
- III. Révéler les 5 premières cartes de la pioche, puis toutes les défausser, sauf les éventuelles cartes *Songe* et *Porte* qui s'y trouvent; ces cartes sont posées dans la pile *Limbes*.
- IV. Défausser toutes les cartes de votre main. Si vous choisissez cette option, reconstituez votre main comme au début du jeu: piochez des cartes jusqu'à en avoir 5 en main, en mettant de côté dans la pile *Limbes* toute carte qui n'est pas une carte *Labyrinthe* (vous ne devez donc pas résoudre les cartes *Songe* piochées, et ne pouvez pas vous emparer d'une *Porte* en défaussant une carte *Clé*) et en piochant une carte de remplacement. Lorsque la carte *Cauchemar* a été résolue, elle est défaussée.



Si vous avez 5 cartes en main, passez à la phase suivante « Mélanger les Limbes ». Sinon, continuez à compléter votre main, et piochez la première carte de la pioche, en procédant comme décrit ci-dessus.

3° Mélanger les Limbes

Pour finir, re-mélangez dans la pioche toutes les éventuelles cartes mises de côté durant ce tour dans la pile *Limbes*. Le tour est alors terminé.

Enchaînez les tours jusqu'à la fin du jeu.

C. Fin du jeu

Victoire

Vous gagnez si vous parvenez à poser la huitième carte *Porte* sur la table.

Le jeu s'arrête immédiatement (vous ne devez pas compléter votre main).

Défaite

Vous perdez si vous devez piocher une carte pour compléter votre main, et qu'il n'y a plus de cartes dans la pioche.

Règles pour deux joueurs

Identiques aux règles pour un joueur, à ces différences près :

A. Préparation

Mélangez le paquet de 76 cartes, et révélez les 8 premières cartes au milieu de la table. Si parmi ces cartes se trouvent une ou plusieurs carte(s) *Porte* et/ou *Songe*, mettez cette/ces carte(s) de côté dans les *Limbes* et piochez une autre carte, jusqu'à n'avoir que 8 cartes *Labyrinthe* posées sur la table; puis re-mélangez la pile *Limbes* dans la pioche.

Chaque joueur à tour de rôle choisit une des 8 cartes révélées, jusqu'à avoir 3 cartes en main; ces trois cartes constituent la « ressource perso » de chaque joueur.

Les 2 cartes restantes constituent la « ressource commune », et restent posées face visible sur la table.

Ressource commune/ ressource perso

Quand un joueur décide de jouer ou de défausser une carte, il peut librement choisir une carte de sa ressource perso ou de la ressource commune.

En fait, on considère que sa main est constituée de ces deux groupes de cartes.

En conséquence, s'il décide de défausser toute sa main (sous l'effet d'une carte *Cauchemar*),

il doit défausser toutes les cartes de sa ressource perso (qu'il tient en main) plus les cartes de la ressource commune (posées sur la table).

B. Le jeu

Jouer une carte

Chaque joueur explore une partie du labyrinthe, chacun constitue donc sa propre rangée de cartes. Il n'est pas permis de jouer de cartes dans la rangée de son partenaire.

ou Défausser une carte

Lorsqu'il décide de défausser une carte de sa main, le joueur actif peut, de plus, immédiatement échanger une carte de sa ressource perso avec une carte de la ressource commune.

Les joueurs alternent les tours, jusqu'à la fin du jeu.



C. Fin du jeu

Victoire

Les joueurs gagnent immédiatement s'ils parviennent à avoir chacun 4 cartes *Porte*, une de chaque couleur, posées devant eux au même moment.

D. Mode de jeu

Les joueurs peuvent choisir, avant de commencer, à quel « degré » ils veulent jouer la coopération: les deux extrêmes sont 'Logistique pure' (ils se montrent les cartes de leurs ressources perso et discutent de la stratégie à adopter) et 'Grand silence' (ils n'échangent aucune information sur les cartes de leurs ressources perso, et essaient de deviner les intentions du coéquipier en fonction de ses actions).