LUCIDITY

SIX-SIDED NIGHTMARES

2 - 4 JOUEURS • AGE 14+ • 20-30 MINS

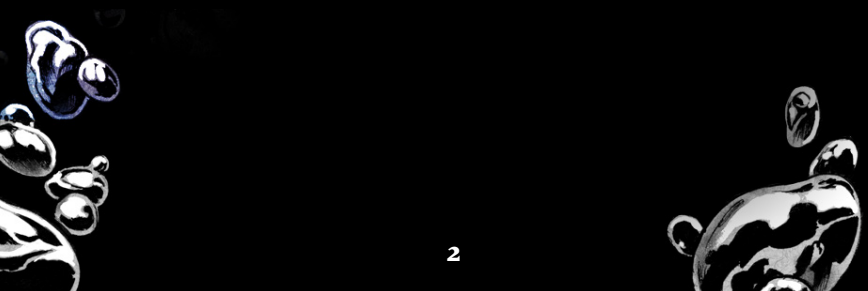
Lucidity
Six-Sided Nightmares

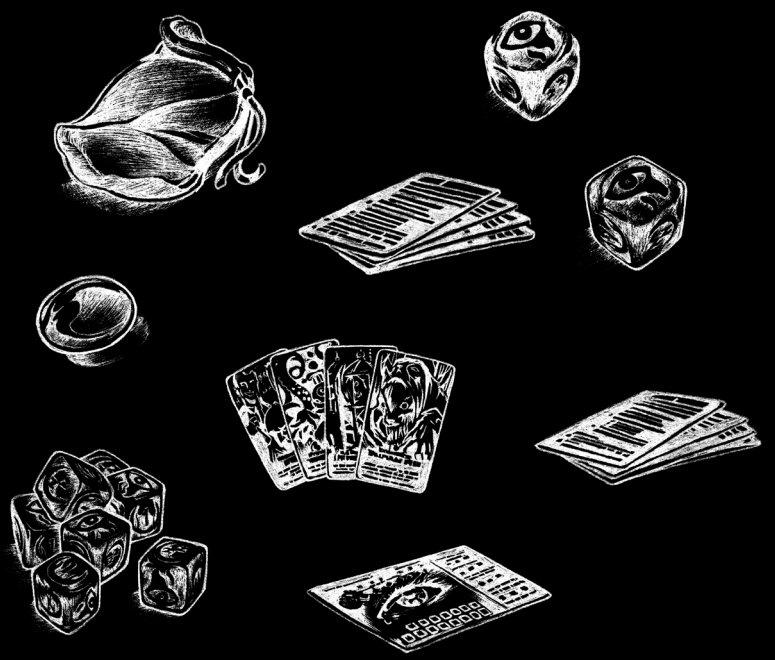
Un jeu de Dés de Stop ou Encore
de cauchemars et d'horreurs pour 2–4 joueurs

Lorsque vous fermez les yeux, vous plongez dans le royaume des rêves : un monde d'hallucinations vives et de sombres monstruosités.

Vous devez puiser du pouvoir des rêves pour vous échapper, mais prudence ! Ces mêmes rêves qui apportent le Salut peuvent également amener votre destruction. Les créatures des rêves ne prennent pas les intrus à la légère. Jaloux de votre Pouvoir, ils chercheront à vous corrompre en une version cauchemardesque d'eux-mêmes. En devenant Cauchemar, vous pouvez toujours revendiquer la victoire.
Chassez vos amis, consumez leurs rêves, et devenez puissant assez pour diriger le royaume des rêves.

Sans rêves, vous ne pouvez pas gagner. Mais sans contrôle, vous prenez le risque de devenir le Cauchemar qui vous fait le plus peur. À moins que ce ne soit votre plan depuis le début.





Contenu

80 x Dés (Rêves)
20 Rêves des Profondeurs
20 Rêves de Jalousie
20 Rêves d'Emprisonnement
20 Rêves de Peur Primale

1 x Sac de Coton noir

4 x Cartes Rêveur

4 x Cartes Cauchemar

4 x Cartes Résumé du Tour

4 x Marqueurs de Sommeil en verre

MISE EN PLACE

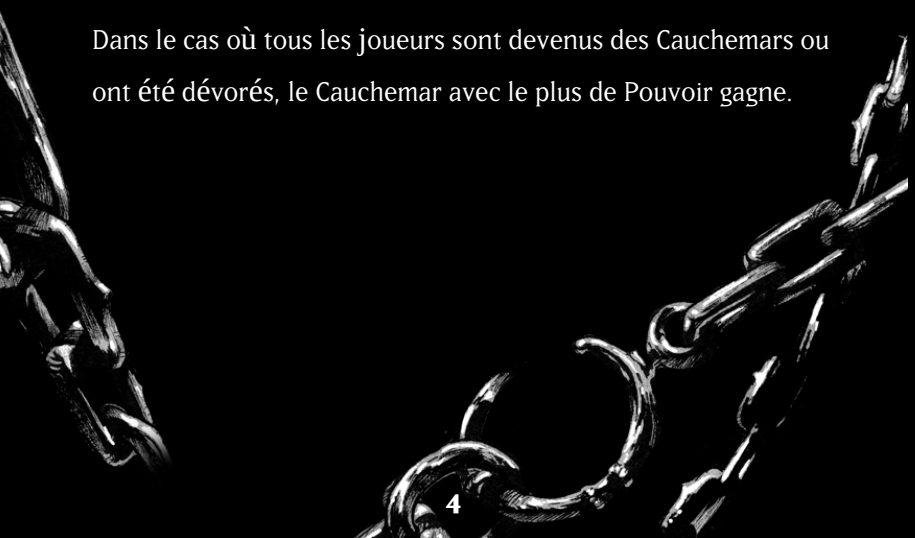
1. Chaque joueur prend une Carte Rêveur, un marqueur de Sommeil en verre et une Carte Résumé du Tour.
2. Placez les 4 Cartes Cauchemar sur le côté.
3. Placez les 80 Rêves (dés) dans le sac et mélangez-les
   Placez le sac afin que chaque joueur puisse l'atteindre.
4. Le dernier joueur à avoir fait un mauvais rêve commence.
5. La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

COMMENT GAGNER

En lançant les Rêves du sac et en amassant du Pouvoir (symbolisé par (1) et (2)) vous devenez un Rêveur plus puissant. En tant que Cauchemar, vous devez à la place dévorer les rêves des autres joueurs, augmentant en Puissance jusqu'à devenir le plus Puissant Cauchemar en jeu.

Si un joueur amasse 15 Pouvoirs, il gagne. Qu'il se soit échappé du royaume des Rêves ou qu'il ait gagné assez en puissance pour dévorer tous les autres joueurs.

Dans le cas où tous les joueurs sont devenus des Cauchemars ou ont été dévorés, le Cauchemar avec le plus de Pouvoir gagne.



ORDRE DE TOUR (Rêveur)

À votre tour, effectuez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. FIXEZ LE NIVEAU DE CONTRÔLE

Au début de chaque tour, vous devez décider à quelle profondeur vous souhaitez plonger et quel contrôle vous souhaitez exercer sur les rêves que vous rencontrez.

Choisissez l'un des 3 points de départ de la Piste du Sommeil et placez-y votre marqueur de Sommeil. C'est votre "contrôle".

2. PIOCHEZ ET SÉLECTIONNEZ LES RÊVES

Piochez au hasard un nombre de Rêves du sac égal à votre contrôle (le nombre sous votre marqueur de Sommeil).Puis choisissez 2 Rêves parmi ceux piochés, et remettez-les dans le sac.

Note: Le verso des Cartes Résumé du Tour liste les faces de chacun des quatre types de rêves.

- Les Rêves Bleus des **PROFONDEURS** tentent de noyer les joueurs sous les dés.
- Les Rêves Verts de **JALOUSIE** ont plus de chance de gagner ou perdre du Pouvoir.
- Les Rêves Jaunes d'**EMPRISONNEMENT** tentent de vous bloquer sur place en vous épuisant.
- Les Rêves de **PEUR PRIMALE** impliquent de grands risques ou de grandes récompenses. Ce sont les seuls Rêves à avoir un symbole de Pouvoir de 2 ( ), mais également les seuls Rêves à avoir ( ), le symbole de Chasse.

3. LANCEZ ET RÉSOLVEZ LES RÊVES

Lancez les Rêves restants puis résolvez-les en regardant les symboles lancés et placez-les dans la ligne correspondante sur votre carte.

Note: Vous ne remettez que 2 Rêves dans le sac : pas plus, pas moins. Vous lancez donc toujours 2 Rêves de moins que ceux que vous contrôlez.

Rêves Non-obscurs

Résolvez toujours d'abord les rêves montrant les 4 symboles suivants :

Relancez les Rêves

À tout moment, vous pouvez dépenser ou Pouvoir de votre carte pour relancer tout rêve irrésolu correspondant à la couleur de ce Pouvoir.

Placez le Pouvoir dépensé sur la Carte Cauchemar correspondant à la couleur du Rêve (si ce Cauchemar est toujours disponible) ou dans le sac (si ce Cauchemar a déjà été attribué).

CHASSE
Placez-le dans votre ligne de Chasse

FATIGUE
Placez-le dans votre ligne de Fatigue

POUVOIR
Placez-le sur votre Piste de Pouvoir

Rêves Obscurs

Puis résolvez tout symbole lancé (dans n'importe quel ordre).

OBSCURITÉ
Placez-le dans la ligne Obscure correspondant à la couleur du Rêve. Puis résolvez l'effet Obscur comme listé ci-dessous.

Note: La quatrième colonne des lignes Obscures n'est utilisée que lors des parties à 2 joueurs. Pour des parties à 3 ou 4 joueurs, la ligne Obscure sera remplie en collectant 3 symboles Obscurs du même type.

L'OBSCURITÉ DES PROFONDEURS

Piochez 1 Rêve, lancez-le et résolvez immédiatement le résultat avant de résoudre tout autre Rêve.

OBSCURITÉ DE LA JALOUSIE

Le joueur suivant ***peut*** choisir n'importe quel rêve sur votre Carte. Relancez ce Rêve et résolvez-le immédiatement avant de résoudre tout autre Rêve.

OBSCURITÉ D'EMPRISONNEMENT

Tournez 1 de votre ligne de Fatigue sur son côté .

> *Note: Ne le déplacez pas vers votre ligne d'Obscurité. Il compte toujours pour votre ligne de Fatigue, mais il est maintenant plus difficile de la nettoyer à la fin de votre tour.*

OBSCURITÉ DE PEUR PRIMALE

Vous ***pouvez*** prendre 1 de votre Carte Rêveur et le déplacer vers votre ligne de Chasse.C'est toujours 1 Rêve, mais il compte maintenant pour le remplissage de la ligne de Chasse.

4. VÉRIFIEZ LES LIGNES REMPLIES

Après la résolution de tous les Rêves lancés (y compris ceux lancés ou relancés à cause des Obscurités des Profondeurs ou de la Jalousie), vérifiez si une ligne de votre Carte Rêveur est remplie.

Ligne de Chasse

Si vous avez 4 Rêves dans votre ligne de Chasse, les Cauchemars vous ont trouvé et vous ont dévoré. Vous êtes éliminé de la partie. Remettez tous les Rêves de votre carte dans le sac. Vous comptez toujours comme "joueur suivant" pour les différentes capacités, mais sinon vous n'effectuez plus votre tour.

Ligne de Fatigue

Si vous avez 3 Rêves sur votre ligne de Fatigue, vous êtes épuisé et devez perdre du Pouvoir. Piochez au hasard 1 Rêve du sac sans le lancer. À la place, perdez tous les Pouvoirs sur votre Carte correspondant à la couleur du Rêve. Remettez ce Rêve et tous les Pouvoirs perdus dans le sac.

Vous ***ne pouvez pas*** continuer à pousser votre chance tant que vous êtes épuisé. Vous ne pouvez choisir que le repos.

Ligne d'Obscurité

Si vous avez 3 Rêves sur n'importe quelle ligne d'Obscurité (ou 4 Rêves si vous jouez une partie à 2 joueurs), vous devenez Cauchemar.

Vous devenez toujours un Cauchemar de la même couleur que votre ligne d'Obscurité remplie. S'il y a une égalité, vous pouvez choisir entre les couleurs à égalité.

Remettez tous les Rêves (exceptés ceux de votre Piste de Pouvoir) dans le sac. Prenez la Carte Cauchemar correspondante et placez-la au-dessus de vos lignes d'Obscurité.

Prenez tous les Rêves sur cette Carte Cauchemar et placez-les sur votre Piste de Pouvoir.

C'est la fin de votre tour. Aux prochains tours, vous jouerez en tant que Cauchemar : voir "Ordre de Tour (Cauchemar)" à la page 11.

5. SE REPOSER OU PIOCHER ENCORE

Si vous avez la ligne de Fatigue remplie, ou êtes à la fin de votre Piste de Sommeil vous devez alors vous reposer. Sinon, vous pouvez vous reposer ou piocher encore.

SE REPOSER

En vous reposant, vous regagnez une certaine volonté et façonnez les Rêves collectés jusqu'à maintenant.
Remettez soit : 1 ; ou tous les de votre Carte Rêveur dans le sac.

C'est la fin de votre tour.

Piocher Encore

En insistant, vous gagnez en perspicacité, mais vous commencez à perdre le contrôle sur le nombre de Rêves à gérer.

Avancez votre marqueur de Sommeil d'1 étape. (selon le niveau de contrôle choisi au début de votre tour).

Revenez à l'étape "Piochez et sélectionnez les Rêves", mais cette fois vous piocherez plus de Rêves que précédemment.

Note: Vous pouvez pousser votre chance 2 fois à chaque tour. Dès que vous ne pouvez plus avancer votre marqueur de Sommeil, vous devez terminer votre tour et vous reposer. Vous ne pouvez pas changer de chemin sur la Piste de Sommeil pendant votre tour. Lors d'un tour prochain, vous pourrez choisir une autre piste.

ORDRE DE TOUR (CAUCHEMAR)

Tout joueur qui a une Carte Cauchemar est considéré comme un joueur Cauchemardesque. Les joueurs Cauchemardesques ne sont plus des joueurs Rêveurs. En tant que Cauchemar, à votre tour, vous devez décider si vous souhaitez consommer du Pouvoir ou envoyer vos sbires attaquer un Rêveur.

CONSOMMER DU POUVOIR

Vous vous étendez et puisez le Pouvoir des autres joueurs (Cauchemar ou Rêveur).
Choisissez un Rêve sur la Piste de Pouvoir de n'importe quel joueur qui correspond à votre couleur de Cauchemar. Déplacez ce Rêve de sa Piste de Pouvoir vers la vôtre. (Si cela vous amène à 15 Pouvoirs, voir "Fin de Partie" à la page 12.)

C'est la fin de votre tour.

ENVOYER VOS SBIRES

Piochez au hasard 2 Rêves du sac. Choisissez-en 1 que vous remettez dans le sac et donnez l'autre à un Rêveur. Ce Rêveur doit lancer et résoudre ce Rêve.

C'est la fin de votre tour.

Note: Vous choisissez le Rêve puis vous décidez qui le lance.

ACTIVATION DES CAPACITÉS DE CAUCHEMAR

Lorsqu'un Rêveur est amené à résoudre certains symboles sur un Rêve correspondant à la couleur de votre Cauchemar, vous prenez ce Rêve comme Pouvoir, et vous pouvez activer des capacités supplémentaires.

Chaque Carte Cauchemar décrit quels symboles sont pris comme Pouvoir, et quelle capacité peut être activée.

Par exemple, disons que Vanessa n'a pas eu de chance et est devenue Cauchemar des Profondeurs à son second tour. Si Stan lance un Rêve bleu des Profondeurs et obtient un , alors au moment où Stan aurait dû placer ce Rêve sur sa Carte, à la place Vanessa doit prendre ce Rêve, le tourner sur (1) et l'ajouter à sa Piste de Pouvoir.

Ensuite, avant que Stan ne résolve tout autre Rêve, Vanessa peut activer sa Carte, piochant 2 Rêves et forçant Stan à en lancer l'un d'eux.

Fin de la Partie

La partie peut se terminer de 3 manières : Pouvoir, Cauchemars ou Rêves.

VICTOIRE DE POUVOIR

À la fin de n'importe quel tour, si un joueur à 15 Pouvoirs ou plus, chaque autre Rêveur restant effectue un tour final puis la partie se termine.

Il est possible qu'un joueur gagne 15 Pouvoirs et choisisse de terminer son tour, mais perde ensuite lorsque le joueur suivant gagne plus de 15 Pouvoirs en finissant son tour.

Note: Puisque cela arrive à la fin d'un tour, si un joueur obtient 15 Pouvoirs puis perd ce Pouvoir parce qu'il est épuisé, la partie ne se termine pas.

VICTOIRE DE CAUCHEMAR

Si tous les joueurs sont des Cauchemars ou ont perdu la partie (parce que leur ligne de Chasse a été remplie), la partie se termine immédiatement.

VICTOIRE DE RÊVEUR

Si un joueur doit piocher un Rêve mais qu'il n'en reste plus dans le sac, ce joueur lance tous les Rêves qu'il a et la partie se termine après leur résolution.

Note: S'il est impossible pour un joueur de résoudre un Rêve (par ex., il lance un des Profondeurs mais il ne reste aucun Rêve dans le sac à piocher), continuez la résolution d'autant de Rêves que possible.

Le Gagnant

Le joueur (qu'il soit Cauchemar ou Rêveur) avec le plus de Pouvoirs remporte la partie. Qu'il ait trouvé le Pouvoir d'échapper pour toujours à ses frayeurs, ou qu'il soit devenu le Cauchemar le plus Puissant.

En cas d'égalité, le joueur avec le plus de Rêves sur sa Carte Rêveur l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité lancent tous les Rêves de leur Carte et le joueur qui obtient le plus de Pouvoirs l'emporte.

Exemple de Tour

Vanessa commence son tour en choisissant un contrôle de "3". Elle place son marqueur de Sommeil sur la piste la plus à gauche de sa Carte.

Puis elle prend le sac et y pioche 3 Rêves.
Elle a récupéré un Rêve Jaune d'Emprisonnement et 2 Rêves Bleus des Profondeurs. Elle remet les 2 Rêves Bleus des Profondeurs dans le sac et lance le Rêve d'Emprisonnement. Elle Obtient : , elle le place donc sur sa ligne de Fatigue.

Elle décide de pousser sa chance et continue son tour, elle avance donc son marqueur de Sommeil sur le "5" de sa Piste de Sommeil et recommence son tour, piochant 5 Rêves du sac. Cette fois, elle pioche 2 Rêves de Jalousie et 3 Rêves des Profondeurs. Elle en remet un de chaque dans le sac et lance le reste. Le Rêve de Jalousie et l'un des Profondeurs obtiennent chacun un symbole de Pouvoir (1), elle les place donc sur sa Piste de Pouvoir. Le dernier Rêve montre un œil, elle le place donc sur sa ligne d'Obscurité des Porfondeurs et résout son effet.

Elle doit piocher, lancer et résoudre immédiatement un nouveau Rêve. Vanessa pioche un Rêve de Peur Primale du sac et lance un (2), et le place donc sur sa Piste de Pouvoir.

Ne faisant pas confiance en sa chance, Vanessa décide de finir son tour. Elle choisit de remettre tous ses zZ dans le sac (bien qu'elle pourrait remettre à la place un œil) et termine son tour.

Parties à 2 Joueurs

À 2 joueurs, les joueurs exigent plus de œil avant de devenir Cauchemar. Dans une partie à 2 joueurs, les joueurs ne deviendront Cauchemar que s'ils remplissent les 4 cases d'une ligne d'Obscurité.

Note: Pour une partie plus facile ou plus longue, ou lorsque vous jouez avec des enfants, vous pouvez également choisir d'utiliser la quatrième case des lignes d'Obscurité. Soyez simplement sûr que tous les joueurs soient d'accord sur ce point au début de la partie.

Credits

Conçu par Shannon Kelly

Publié par Fox Tale Games

Illustrations de William Webb

Aquarelles de Bev Kelly

Conception Graphique de Stephanie Gustafsson

Logo de James Colmer

Traduction française de Pascal Borms

Playtesters: Rebecca Beech, Peter Cricchiola, Alex Filewood, Jeff Fisher, Patrick Harper, Andrew Hope, Christopher James, Siobhan James, Lydia Low, Michael Richardson, Chris Suffern and Ivana Truglio.

Remerciements Spéciaux à : Chris Antony, Kim Brebach, Ace Colhoun, JP Fernandez, James Mathe, Jamey Stegmaier, Giliam Vos à tous les relecteurs et les backers qui ont donné une chance à un nouveau jeu.

FAQ et aperçu des Règles

Un des Profondeurs (ou de Jalousie) me fait (re)lancer un Rêve. Dois-je le résoudre immédiatement ?
Oui. Vous devez résoudre le nouveau Rêve lancé avant de continuer à résoudre les autres Rêves du tour.

Que se passe-t-il si je pioche ou lance trop de Rêves ?
Si vous piochez trop de Rêves, le joueur suivant choisit quels Rêves en excès sont remis dans le sac. Si vous lancez trop de Rêves, le joueur suivant choisit quels Rêves sont remis dans le sac à la place d'être résolus.

Que se passe-t-il si je souhaite placer un Rêve que je viens de remettre dans le sac ?
Si vous remettez un Rêve dans le sac, vous ne pouvez pas changer d'avis et le retrouver. Si vous remettez trop de Rêves dans le sac, le joueur suivant choisit un Rêve du sac pour combler le déficit.

Que se passe-t-il si j'ai plus de Rêves à placer que de cases sur mes lignes d'Obscurité ?
Placez le Rêve lancé à côté de cette ligne et résolvez-le comme d'habitude. Les lignes peuvent être "débordées".

J'ai rempli un ligne, mais au moment où j'ai fini la résolution du reste de mes autres Rêves, elle n'est plus remplie. Suis-je toujours hors-jeu/épuisé/un Cauchemar ?
Vous ne "remplissez une ligne" que si cette ligne est toujours remplie au moment où tous vos Rêves ont été résolus.

Cela ne signifie-t-il pas qu'il est presque impossible de devenir Cauchemar de Peur Primale ?
Il y a beaucoup d'occasions où il est préférable de devenir Cauchemar que de prendre le risque de perdre la partie.