

LE GUIDE

DU ROYAUME DES SONGES



DREAMQUEST



2 joueurs



2x30 min



À partir
de 6 ans

DreamQuest est un jeu d'aventure coopératif dans lequel vous incarnez 2 Héros, 1 Rêveur et 1 Protecteur.

Le système *DreamQuest* vous permet de vivre **2 expériences**.

Tout d'abord, le jeu d'aventure, dans lequel vous devrez accomplir une Quête.

Puis l'édition personnalisée de votre aventure, sous forme de livre illustré, qui vous donnera la possibilité d'immortaliser votre histoire et de la revivre.

Pour réussir l'aventure, il vous faut achever votre Quête avant que le Rêveur ne se réveille.

Si cela se produit, la Quête se termine immédiatement. Vous devrez alors recommencer l'aventure, mais les Héros seront tout de même récompensés. À l'issue de chaque aventure, réussie ou non, les Héros acquièrent de l'expérience et deviennent plus puissants.

MATÉRIEL

- 2 carnets d'aventure
- 1 guide du Rêveur – inclus 1 planche de stickers
- 2 plateaux Héros
- 2 dés
- 16 cartes Trésor
- 7 cartes Quête
- 3 pions Bouclier
- 3 pions Cauchemar
- 5 pions Défi
- 2 pions Points de Rêve



MISE EN PLACE DU JEU

Commencez par remplir les informations sur la dernière page du guide, puis collez chacun votre personnage.

Vous débutez tous les deux l'aventure avec le statut d'**Aventurier** ★



- 1 Prenez chacun votre plateau de Héros et votre dé.
Le *Rêveur*, ou la *Rêveuse*, pour le jeune Héros ou la jeune Héroïne.
Le *Protecteur*, ou la *Protectrice*, pour le ou la plus âgée.

- 2 Placez chacun un marqueur Points de Rêve sur votre plateau de façon à voir le chiffre 7 au centre du marqueur.
(Ce chiffre indique le nombre de Points de Rêve, ou PR, avec lequel vous débutez l'aventure.)



- 3 Posez les 3 pions *Bouclier* sur le plateau du Protecteur.



- 4 Posez les 3 pions *Cauchemar* sur le plateau du Rêveur.



- 5 Mélangez les cartes *Trésor* et formez une pioche face cachée.



- 6 Conservez les autres pions et les cartes *Quête* à proximité.

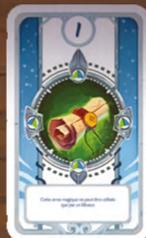
- 7 Ouvrez le carnet d'aventure n°1 et entamez sa lecture. Elle peut être faite par le joueur le plus âgé, selon le niveau de lecture de chacun.



Pour ne pas gâcher la surprise, ne regardez pas les cartes *Quête* avant d'y être invités.



Plateau Rêveur



Plateau Protectrice



DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu consiste à accomplir une quête en relevant les défis révélés à chaque nouveau *Chapitre*.

Après avoir lu les quelques pages d'introduction, vous arrivez au *Chapitre 1*. Une bannière en haut à droite vous indique le numéro du chapitre.



Quand vous arrivez sur un nouveau *Chapitre*, lisez le texte d'ambiance à haute voix, puis suivez les instructions qui vous indiquent comment avancer dans l'histoire. On peut vous demander de faire un choix, affronter une menace, utiliser un objet...

Une fois le *Chapitre* terminé, rendez-vous à un nouveau *Chapitre* comme indiqué dans l'exemple.

Allez en 30



DÉROULEMENT D'UNE ÉPREUVE

Commencez par poser devant vous les *pions Défi* correspondant à l'épreuve.



1 Lancez chacun votre dé.

2 Appliquez les effets du dé.

Échec : passez à l'étape 3



Réussite : Retirez un pion *Défi* correspondant au symbole affiché.

Exemple : si vous obtenez 1 épée, vous retirez un pion *Défi* épée.



Spécial : Appliquez le résultat affiché sur votre plateau héros.

Exemple : si vous avez 2 épées, vous retirez deux pions *Défi* épée.



Après chaque aventure, vous pourrez gagner un nouveau symbole. Voir p. 7

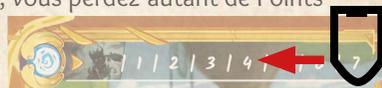
3 Esquivez les dégâts *Uniquement si tous les pions Défi n'ont pas été retirés.*



Si vous avez un bouclier sur votre dé, vous êtes protégés et vous ne perdez pas de Points de Rêve.



Si vous n'avez pas de bouclier sur votre dé, vous perdez autant de Points de Rêve que la puissance de l'épreuve.



Répétez les étapes jusqu'à ce que tous les pions *Défi* aient été supprimés. Lorsque l'épreuve est réussie, lisez la suite du texte et continuez l'aventure.

POUVOIR DES HÉROS

Pouvoir du Protecteur



Au cours d'une épreuve, le Protecteur peut défausser un pion *Bouclier* de son plateau Héros pour protéger le Rêveur, si celui-ci n'obtient pas de bouclier sur son dé.



Pouvoir du Rêveur



À n'importe quel moment, le Rêveur peut retirer un pion *Cauchemar* de son plateau pour redonner au Protecteur autant de Points de Rêve qu'indiqué sous le pion *Cauchemar*. (Commencez par retirer les pions du haut.)



POINTS DE RÊVE

Que se passe-t-il lorsque vous perdez tous vos Points de Rêve ?

Protecteur



Lorsque le Protecteur perd tous ses Points de Rêve, il se transforme en *petit lynx* :

- Il ne peut plus se servir de ses pions *Bouclier*.
- Il ne peut plus participer aux épreuves, ni utiliser le pouvoir des cartes *Trésor*.
- Mais il peut toujours défausser des cartes *Trésor* pour récupérer des Points de Rêve.

Rêveur



Lorsque le Rêveur perd tous ses Points de Rêve :

- Il retire un pion *Cauchemar* de son plateau et récupère tous ses Points de Rêve (commencez par retirer les pions du haut).
- Si le Rêveur retire son 3^e pion *Cauchemar* (pion du bas), il se réveille et la partie est terminée. Lire *Fin de partie* (voir p.6).

Récupérer des Points de Rêve



- Défaussez une ou plusieurs cartes *Trésor* pour récupérer, ou redonner, des Points de Rêve à un des joueurs (voir p.6).
- Utilisez le pouvoir d'une carte *Trésor*.
- Utilisez le pouvoir du Rêveur pour redonner des Points de Rêve au Protecteur (voir ci-dessus).

CARTES TRÉSOR

Au cours de votre aventure, vous trouverez des *Trésors* pour vous aider à accomplir votre Quête.

Quand piocher une carte Trésor ?



Lorsque vous verrez cette icône, lisez le texte et suivez les instructions.



Placez vos cartes *Trésor* à droite de votre plateau.

- Lorsqu'un joueur utilise le pouvoir d'une carte *Trésor*, celle-ci est ensuite défaussée.
- Il n'y a pas de limite au nombre de cartes *Trésor* qu'un joueur peut posséder.
- Un joueur peut se servir uniquement du pouvoir des cartes *Trésor* dont il dispose.
- Les joueurs ont la possibilité de s'échanger des cartes avant de commencer un nouveau chapitre.



- Un joueur peut, à tout moment, se défausser d'une ou plusieurs cartes *Trésor* pour permettre à un des 2 joueurs de gagner autant de Points de Rêve que de cartes défaussées.

FIN DE PARTIE

À la fin de chaque partie, *Victoire* ou *Défaite*, vos héros gagnent de l'expérience et deviennent plus forts.

VICTOIRE : Vous êtes parvenus à la fin de l'aventure sans que le Rêveur ne se réveille. Bravo !

- Pensez à coller les Stickers *Aventure n°1* et *Aventure n°2* dans le carnet d'aventure n°1.
- Après avoir gagné de l'expérience, repartez à l'aventure et affrontez des épreuves encore plus terrifiantes.
- Lisez la partie intitulée *Créez votre légende* (voir p.7.)

DÉFAITE : Vous vous réveillez et vous sentez que votre Quête est inachevée.

- Reprenez des forces et plongez à nouveau dans l'aventure en lisant la partie intitulée *Créez votre légende* (voir p.7.)
- Lancez une nouvelle partie en reprenant la mise en place initiale du jeu.

ENREGISTRER MON HISTOIRE

Durant votre Quête, vous avez la possibilité de sauvegarder votre progression pour créer votre livre personnalisé. Pour cela, notez votre progression sur une feuille.



À chaque fois que vous arrivez sur une page avec cette bannière rouge, notez le numéro.



À la fin de votre aventure, allez sur notre site elixeer.fr, partie **PERSONNALISER**, entrez les numéros collectés pour recevoir votre roman personnalisé en version fichier pdf ou en version imprimée.

CRÉEZ VOTRE LÉGENDE

Les aventures que vous allez vivre vont vous permettre de découvrir le *Royaume des Songes* et de passer du statut d'*Aventurier* à celui de *Héros Légendaire*. Vous pouvez suivre votre progression sur la dernière page de ce guide intitulée **Je suis une légende**.

Progression

À la fin de chaque partie (victoire ou défaite), choisissez le Héros qui gagne de l'expérience et collez un badge dans sa barre de progression, en dernière page de ce guide, en commençant par *Héros* ★★

Personnalisation

Lorsqu'un aventurier change de niveau (aventurier > héros > Légende), il choisit un nouveau symbole à coller sur son plateau (Il est inutile d'avoir 2 fois un bouclier).



Trophées

Vous allez affronter de puissantes créatures dans le *Royaume des Songes*, nommées *Cauchemars*.

Lorsque vous aurez trouvé un *Cauchemar* et que vous serez parvenus à le vaincre, collez le trophée correspondant à ce *Cauchemar* à l'emplacement prévu dans la section **Chasseur de Cauchemars** en dernière page de ce guide.



JE SUIS UNE LÉGENDE

Nom

Prénom

Date de ma 1^{re} aventure

Nom de mon (ma) Protecteur(trice)

PROGRESSION DES HÉROS

Avant de commencer votre première partie, collez chacun votre sticker 🌟

Rêveur



Protecteur



CHASSEUR DE CAUCHEMARS

Collez ici le trophée correspondant au *Cauchemar* que vous avez vaincu.

