

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



© Reno Lemaire / PIKA ÉDITION, tous droits réservés.

# DreamLand

Reno Lemaire

Laloise &  
Michel Pinon



# Mise en place

**A** - Mélanger les **36 cartes rondes** et former une pioche face cachée au centre de la table.

**B** - Placer les **4 jetons Invocations** proches de la pioche.

**C** - Placer la **carte Elvis** proche de la pioche.

**D** - Chaque joueur dispose devant lui **9 cartes** :

**Lydia** au centre, face effrayée (*bords noirs*),

**4 Seigneurs Cauchemar** sur chaque côté de Lydia (*bords noir*),

**4 Héros** différents à chaque coin, face éveillée (*bords blancs*).



## Déroulement de la partie

**Objectif** : Pour sauver Lydia et gagner la partie, il faut être le premier joueur à éliminer ses 4 Seigneurs Cauchemar.

Chaque tour de jeu, 1 carte ronde est révélée au centre de la table, les joueurs doivent réagir le plus vite possible pour :

- 1 - Appeler le Héros absent : Terrence, Savane, Sabba ou Eve.
- 2 - Appeler Elvis si celui-ci est absent.
- 3 - Appeler le Héros présent s'il possède son Invocation.
- 4 - Taper sur la carte ronde si un Intrus Voyageur est présent.

Une fois toutes les actions de la carte ronde effectuées, le joueur suivant révèle une nouvelle carte ronde et la partie continue.

Si la pioche est vide, celle-ci est reformée en mélangeant toutes les cartes rondes.

*Si 1 joueur fait une erreur, il doit au choix :*  
**Réveiller 1 de ses Héros OU Défausser Elvis OU  
Défausser 1 Invocation.**

# Actions

**1** - Le joueur qui appelle un Héros peut au choix :

- (a) retourner face **Voyageur** cette carte Héros (*bords noirs*) OU
- (b) échanger de place cette carte Héros avec un autre de ses Héros, quelque soit leurs états (Eveillé ou Voyageur).



**2** - Le joueur qui appelle Elvis prend la **carte Elvis** où qu'elle soit et la place près d'un de ses Seigneurs Cauchemar.

**3** - Le joueur qui appelle un Héros en pleine invocation prend le **jeton Invocation** associé où qu'il soit et le place sur son Héros Voyageur ou en défausse si son Héros est éveillé.

# Actions

**4** - Le joueur qui tape en premier sur un Intrus Voyageur peut éliminer un de ses Seigneurs Cauchemar en retournant la carte correspondante (*bords blancs*) si celle-ci est :

- (a) entourée de **2 Héros Voyageurs** OU
- (b) à côté d'**1 Héros Voyageur** accompagné de son **Invocation** OU
- (c) entourée d'**1 Héros Voyageur** et **Elvis**



À noter : Le jeton Invocation est directement défaussé après avoir été utilisé pour éliminer un Seigneur Cauchemar.

Si plusieurs joueurs appellent en même temps un Héros, chacun d'eux peut faire l'action associée.

## Variante

Pour éliminer un Seigneur Cauchemar, la condition (a) n'est plus disponible, seules les conditions (b) et (c) sont autorisées.

# Aide de jeu



**Terrence**



**Savane**



**Eve**



**Sabba**



## Matériel :

- 1 Règle de jeu
- 36 Cartes rondes
- 55 Mini cartes
- 4 Jetons



**Lydia**



**Elvis**

