

<Les cartes communes>  
Il s'agit des cartes communes à tous les joueurs.

Les cartes Dream Power (les Dream Power sont abrégés en DP)



Ce sont les cartes que l'on utilise pour invoquer les Dream Artifacts ainsi que pour renforcer les attaques et la défense. Dans les DP, nous retrouvons 2 propriétés de rêve - les rêves positifs et les rêves négatifs - ainsi que les 2 phases de rêves, à savoir le jour et la nuit. Il y a 5 sortes de cartes DP : ☀ (les rêves positifs diurnes), ☹ (les rêves négatifs diurnes), 🌙 (les rêves positifs nocturnes), ☹ (les rêves négatifs nocturnes), et ✨ (les DP spéciaux) qui peuvent servir à remplacer tous les autres DP. 5 couleurs de cartes DP sont disponibles : rouge, vert, bleu, blanc, et arc-en-ciel, qui peut se substituer à n'importe quelle couleur. Lorsque l'on utilise des DP de même couleur qu'un Dream Artifact, ce dernier est renforcé. ① représente la propriété et la phase du rêve. ② représente la résistance et le point faible. La couleur du cercle est la résistance, et celle de la croix est le point faible. (La résistance et le point faible des DP servent principalement pour les règles d'un niveau avancé.)

Les cartes Dreamer



Ce sont les cartes de Dreamer, qui génèrent les DP. Les propriétés de rêve de DP, la puissance de conception des DP et l'endurance des Dream Artifacts sont déterminés en fonction du Dreamer. Les cartes Dreamer se regroupent en 4 couleurs : rouge, vert, bleu et blanc. En plus de pouvoir être utilisées en tant que DP de même couleur, elles peuvent aussi être l'objet du point faible des Dream Artifacts. Lorsque le Dreamer subit une attaque de la part d'un Dream Artifact, il se réveille. Attaquer le Dreamer adverse et le réveiller est la condition pour gagner à ce jeu. ① représente la propriété de rêve du Dreamer. Dans le cas où il y a ici ☹, le Dreamer prend la propriété du rêve négatif, et seuls les DP de propriété de rêve négatif deviennent utilisables pour invoquer des Dream Monsters. Dans le cas où il n'y a pas ☹, le Dreamer prend la propriété du rêve positif, et seuls les DP de propriété de rêve positif deviennent utilisables pour invoquer des Dream Monsters. Cette restriction ne s'applique pas pour invoquer des Dream Weapon ni pour utiliser des Dream Items. ② Z représente l'endurance du Dream Artifact créé par le Dreamer. Pour les Dream Monster et les Dream Weapon, ce Z indique le nombre d'attaques possibles. Une fois ce nombre épuisé, les monstres et les armes se désintègrent. Dans le cas où l'on perd le combat après avoir subi une attaque d'un joueur adverse, les Dream Artifacts se détruisent, peu importe leur degré d'endurance. 🌀 représente la capacité de conception du Dreamer. Une fois par tour, il est possible d'employer le nombre de 🌀 en tant que DP de même couleur que le Dreamer et d'invoquer des Dream Monster et Dream Weapon ou bien d'utiliser un Dream Item. De plus, il est possible au début de son tour de se débarrasser de DP à partir des Active Dream Power, avec pour limite le nombre de 🌀.

<Les cartes Dream Artifact>  
Ces sont les cartes créées avec les DP. Le joueur compose son deck avec ces cartes.

Les cartes Dream Monster



Elles permettent d'attaquer et de défendre. Certaines ont des pouvoirs spéciaux. Elles sont difficiles à invoquer, mais elles sont d'une grande utilité pour le combat. ① Nom du Dream Monster. ② Type d'Artifact. DM indique Dream Monster. ③ Résistance et point faible. Le cercle renseigne sur la résistance, et par sa couleur, il multiplie par deux la puissance d'attaque de base et la puissance de défense de base pour les Dream Artifacts à la couleur identique. La croix est le point faible, et indique que cette couleur est la résistance contre les Dream Artifacts de cette couleur. Il n'est pas possible d'attaquer un Dreamer de la couleur du point faible. ④ Phase du rêve et nombre de DP nécessaires à l'invocation. Les propriétés utilisables pour l'invocation dépendent du Dreamer. ⑤ Puissance d'attaque de base. ⑥ Puissance de défense de base. ⑦ Pouvoir spécial (en cas d'absence de pouvoir spécial, il n'y a pas d'inscription ici).

Les cartes Dream Weapon



Elles permettent d'attaquer. Certaines ont des facultés de défense ou encore des pouvoirs spéciaux. Elles sont relativement faciles à invoquer, mais leur faible faculté de défense fait qu'elles risquent d'être détruites rapidement. ① Nom du Dream Weapon. ② Type d'Artifact. DW indique Dream Weapon. ③ Résistance et point faible. Le cercle renseigne sur la résistance, et par sa couleur, il multiplie par deux la puissance d'attaque de base et la puissance de défense de base pour les Dream Artifacts à la couleur identique. La croix est le point faible, et indique que cette couleur est la résistance contre les Dream Artifacts de cette couleur. Il n'est pas possible d'attaquer un Dreamer de la couleur du point faible. ④ Nombre de DP nécessaires à l'invocation. Il est possible de faire une invocation en rassemblant des DP de même genre. Le nombre à rassembler est déterminé par la quantité de 🌀. ⑤ Puissance d'attaque de base. ⑥ Puissance de défense de base (en cas d'absence de puissance de défense de base, il n'y a pas d'inscription ici). ⑦ Pouvoir spécial (en cas d'absence de pouvoir spécial, il n'y a pas d'inscription ici).

Les cartes Dream Item



Elles se désintègrent après la première utilisation, mais apportent une aide au combat. ① Nom du Dream Item. ② Type d'Artifact. DI indique Dream Item. ③ Nombre de DP nécessaires à l'invocation. Il est possible de faire une invocation en rassemblant des DP de même genre. Le nombre à rassembler est déterminé par la quantité de 🌀. ④ Pouvoir spécial.

Le nombre inscrit sur le symbole du pouvoir spécial est la valeur du pouvoir. Pour tous les pouvoirs spéciaux, lorsqu'exercer la totalité de l'effet de la valeur du pouvoir s'avère impossible, la quantité de pouvoir pouvant être exercée devient la limite maximale.

En principe, on ne peut recourir aux pouvoirs spéciaux qu'une seule fois, au moment de l'invocation, mais il y a des exceptions.



Permet d'augmenter la valeur du pouvoir d'un Dream Artifact. Le nombre de points d'endurance augmentés de l'Artifact est déterminé par celui inscrit sur le symbole.



Permet de réduire la valeur du pouvoir d'un Dream Artifact. Le nombre de points d'endurance réduits de l'Artifact est déterminé par celui inscrit sur le symbole.



Permet d'immobiliser un Dream Artifact de l'adversaire. Le nombre d'Artifacts immobilisés est déterminé par celui inscrit sur le symbole (la carte d'un Dream Artifact immobilisé doit être retournée, et perd toute capacité d'attaque comme de défense ; l'immobilisation est levée au tour suivant du joueur qui fait une invocation).



Permet de choisir un DP dans la pile de DP qui ont été utilisés et de l'ajouter à ses propres DP actifs. Le nombre de DP pouvant être choisi est déterminé par la valeur du pouvoir. - Dans le cas où il n'y a pas de place libre dans Active Dream Power, il est possible de jeter les cartes Dream Power nécessaires pour libérer de la place. - Dans le cas où il n'y a pas de DP dans la pile de DP qui ont été utilisés, il est possible de tirer les DP de la pile commune de DP. Le nombre de DP pouvant être tiré est déterminé par la valeur du pouvoir.



Permet de détruire un ou plusieurs DP (y compris les siens). Ce nombre est fixé par la valeur du pouvoir.



Permet de mener des attaques successives (2 fois par tour). Ce pouvoir spécial peut être exercé autant de fois que souhaité, mais l'endurance s'épuise à chaque attaque.



Permet de défendre ses Dream Monsters, Dream Weapons et son Dreamer.



Permet d'échanger le nombre souhaité de ses DP (6 au maximum) avec ceux du joueur de son choix.



Permet d'échanger son Dreamer contre celui du joueur de son choix.

Avant de commencer la partie

Les cartes nécessaires pour jouer

<Les cartes communes>  
Il y a 78 cartes communes, dont 66 cartes Dream Power et 12 cartes Dreamer. On peut jouer jusqu'à 4 personnes. Ces cartes sont toutes incluses dans le starter pack.

<Les cartes Dream Artifact>  
- Dans le cas d'une partie à 2 : Formez votre deck (cartes que vous avez en main) avec 20 cartes Dream Artifact.  
- Dans le cas d'une partie à 3 ou 4 : Formez votre deck (cartes que vous avez en main) avec 10 cartes Dream Artifact. Le starter pack comprenant 40 cartes Dream Artifact, une partie peut se jouer jusqu'à 4 personnes.

(Guide de construction du deck)  
Sans Dream Monster ni Dream Weapon, vous ne pouvez attaquer votre adversaire et ne pouvez gagner. Assurez-vous de mettre des Dream Monsters et Dream Weapons dans votre deck. Par ailleurs, l'invocation des Dream Monsters et Dream Weapons puissants étant difficile, il est recommandé de se créer un deck équilibré.

Déroulement de la partie



Tour : désigne la suite des opérations ci-dessus qu'effectue un joueur.  
Manche : désigne le cours d'une partie où tous les joueurs voient passer chacun une fois leur tour.

Condition pour remporter la victoire :

-Partie à 2 joueurs-  
Celui qui réveille les 3 Dreamers de l'adversaire l'emporte.  
-Partie à 3 ou 4 joueurs-  
Celui qui réveille les 2 Dreamers de chaque adversaire l'emporte.

0. Préparation de la partie

\*Disposer les cartes à l'endroit écrit entre les crochets.  
0-1. Disposition des cartes  
- Mélanger les cartes Dream Power puis les disposer au centre.  
- Mélanger les cartes Dreamer puis les disposer au centre.  
- Disposer son deck sur la pile de deck de son camp. <DREAM ARTIFACTS DECK>  
0-2. Distribution des cartes (tous les joueurs)  
- Tirer tour à tour 1 carte Dreamer. <ACTIVE DREAMER>  
- Tirer 6 cartes Dream Power. <ACTIVE DREAM POWER>  
Il est accepté de les remettre dans le tas et de tirer une deuxième fois.  
- Composer son jeu à partir du deck dans la limite de cartes autorisée. (6 cartes dans le cas d'une partie à 2 et 5 cartes dans le cas d'une partie à 3 ou plus).  
Disposer le reste du deck sur la pile de deck.

0-3. Ordre des invocations

① Le joueur dont le Dreamer a le plus de Z commence.  
② Lorsque le nombre de Z est identique, c'est le joueur qui a 🌀 sur son Dreamer qui commence.  
③ Lorsque le nombre de Z est identique et que les joueurs ont tous 🌀 sur leur Dreamer, c'est le rouge ou le blanc qui commence.

Comment jouer ?

1. Préparatifs du combat

1-0. Remplacement du Dreamer (lorsque le Dreamer s'est réveillé) <AWAKEN DREAMERS>  
\*Il est possible de réveiller son propre Dreamer.  
\*Dans le cas où 2 tours successifs se passent sans que vous ne fassiez rien ou ne puissiez rien faire, votre Dreamer se réveille sans conditions au tour suivant.  
\*S'il reste des Dream Artifacts en place, ils doivent tous être jetés dans la pile Defeated Dream Artifacts.  
\*S'il reste des Dream Power en place, ils doivent tous être jetés.  
- Mélanger les cartes Dream Power de la pile et celles de la pile de DP qui ont été utilisés, puis les disposer au centre.  
- Tirer une carte Dreamer.  
1-1. Réapprovisionnement des cartes Dream Power (à partir du deuxième tour)  
- Reprendre des cartes Dream Power de sorte qu'il y en ait 6 d'alignées.  
\*Dans le cas où l'on décide de se séparer d'une ou plusieurs cartes Dream Power, on les jette puis on en reprend de nouvelles.  
1-2. Invocations des Dream Monsters et Dream Weapons  
- Invoquer les Dream Monsters et Dream Weapons à partir des cartes que vous avez en main et placez-les dans un des 3 emplacements prévus. <DREAM ARTIFACT>  
\*Le nombre total de Dream Monsters et Dream Weapons pouvant être invoqués simultanément sur son camp est de 3.  
\*Dans le cas où ceux-ci possèdent un pouvoir spécial, en règle générale, on peut exercer ce pouvoir seulement une fois, au moment de l'invocation.  
Dans le cas où aucune carte adverse ne peut subir l'exercice de ce pouvoir, on ne peut y avoir recours ultérieurement, mais il y a des exceptions.  
\*Dans le cas d'une invocation uniquement avec des DP de même couleur que les Dream Monsters/Dream Weapons, on peut ajouter 1 point d'endurance. Cependant, le nombre maximum de points d'endurance est 4.  
1-3. Utilisation d'un Dream Item (à partir du deuxième tour)  
\*Dans le cas où le Dream Item a été invoqué uniquement avec des DP de même couleur que lui, son effet est doublé.  
\*Poser les cartes DP utilisées à l'endroit à côté de la pile de DP.

2. Combat (à partir du dernier joueur de la première manche)

2-0. Désignation de l'adversaire (dans le cas où 3 joueurs ou plus s'affrontent)  
- Choisir et désigner l'adversaire  
\*Un joueur ne peut être désigné qu'une fois par manche. Toutefois, cette restriction se lève pour le dernier joueur de la manche, qui peut désigner n'importe qui.  
2-1. Attaque  
- Désigner la carte adverse que l'on attaque puis l'attaquer au moyen d'un de ses Dream Monsters ou Dream Weapons  
\*Chaque Dream Artifact peut mener une seule attaque par tour, et dépense 1 point d'endurance au moment de l'attaque.  
\*On peut attaquer le Dreamer adverse quand il n'y a plus de Dream Monster/Weapon (si le point faible de notre Dream Artifact n'est pas de la couleur du Dreamer).  
2-2. Proclamation du gagnant et des perdants  
① Calcul des puissances d'attaque et de défense  
Indication de la puissance d'attaque :  
Pour tout ajout d'un DP de même phase, même genre et même couleur, la puissance d'attaque de base est renforcée d'un point.  
\*Contre la couleur résistante, la puissance d'attaque de base est doublée.  
Indication de la puissance de défense :  
Pour tout ajout d'un DP de même phase, même genre et même couleur, la puissance de défense de base est renforcée d'un point.  
\*Contre la couleur résistante, la puissance de défense de base est doublée.  
\*On peut employer un Dream Item qui possède un effet de défense.  
② Comparaison entre la puissance d'attaque et la puissance de défense  
On compare la puissance d'attaque et la puissance de défense qui ont été fixées en ①.  
③ Proclamation du gagnant et des perdants  
Le résultat du ② donne la victoire à la valeur la plus grande.  
Si l'assaillant perd, rien ne change.  
Si celui qui est attaqué perd, les Dream Artifacts en question sont détruits.

3. Fin du tour

3-0. Indiquer clairement que le tour est terminé (dans le cas d'une partie à 3 joueurs ou plus)  
- Une fois que votre tour est passé, placez votre carte Dreamer à l'horizontale et annoncez que vous avez fini.  
\*Tous les joueurs remettent leur Dreamer à la verticale à la fin de la manche.  
3-1. Liquidation des Dream Artifacts  
- Jeter les Dream Monsters et Dream Weapons qui ont perdu leur endurance. <BROKEN DREAM ARTIFACTS>

Passer au tour du joueur suivant

\*Dans le cas d'une partie à 3 joueurs ou plus, le joueur qui a été choisi comme adversaire devient le suivant à jouer.

