

OBJECTIF DODO !

Un jeu de mémoire, de prise de risque et d'imagination.

- **Joueurs** : 2 à 4 joueurs
- **Âge** : Dès 4 ans
- **Durée** : 10 à 15 minutes

1. But du jeu

Être le premier à rassembler suffisamment d'éléments joyeux dans son attrape-rêves pour s'endormir paisiblement, puis raconter son rêve aux autres joueurs !

2. Matériel

- **4 plateaux « Attrape-rêves »** : un par joueur, pour sécuriser les tuiles « Rêve ».
- **36 tuiles au total**, réparties ainsi :
 - **10 tuiles « Monstre »** : attention, elles provoquent des cauchemars ! Il existe 5 types de monstres en deux exemplaires.
 - **26 tuiles « Rêve »** : elles représentent des éléments positifs (licorne, château, baguettes...). Chaque illustration vaut 1 point.
 - 16 tuiles avec 1 illustration (1 point)
 - 6 tuiles avec 2 illustrations (2 points)
 - 4 tuiles avec 3 illustrations (3 points)

3. Mise en place

Choisissez votre mode de jeu selon la difficulté souhaitée et préparez le matériel requis.

	« Petite nuit »	« Grande nuit »
Dimensions de la grille	5 x 5	6 x 6
Tuiles utilisées	7 tuiles « Montre » au hasard 11 tuiles « Rêve » de 1 point 5 tuiles « Rêve » de 2 points 2 tuiles « Rêve » de 3 points	10 tuiles « Montre » 16 tuiles « Rêve » de 1 point 6 tuiles « Rêve » de 2 points 4 tuiles « Rêve » de 3 points
Objectif à 2 joueurs	12 points	15 points
Objectif à 3 joueurs	7 points	11 points
Objectif à 4 joueurs	5 points	8 points

Installation de la table :

1. Chaque joueur place un plateau « Attrape-rêves » devant lui.
2. Mélangez les tuiles du mode choisi face cachée.
3. Disposez-les au centre de la table pour former une grille (5x5 ou 6x6). Cet espace s'appelle la « **Zone de sommeil** ».
4. Le joueur qui a le plus baillé aujourd'hui commence !

4. Tour de jeu

Le jeu se joue à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, le joueur doit choisir **UNE SEULE** de ces deux actions :

Action A : Rêver (Piocher)	Action B : S'endormir (Sauvegarder)
Le joueur retourne une tuile de son choix dans la « Zone de sommeil ». • Si c'est une tuile « Rêve » : il la prend en main (sans la poser sur son plateau « Attrape-rêves »). Son tour est terminé. • Si c'est une tuile « Monstre » : il subit un « Cauchemar » (voir section 5).	Le joueur prend toutes les tuiles « Rêve » qu'il a accumulées en main lors de ses tours précédents, et il les dépose définitivement sur son plateau « Attrape-rêves ». Ces tuiles sont désormais protégées jusqu'à la fin de la partie. Son tour est terminé.

5. Le cauchemar

Si un joueur choisit l'action "Rêver" et qu'il découvre une tuile « Monstre », il se réveille en sursaut ! Un cauchemar s'applique immédiatement :

1. Il mélange toutes les tuiles « Rêve » qu'il avait en main avec la tuile « Monstre » qu'il vient de révéler.
2. Il replace ces tuiles librement sans les regarder, face cachée, sur n'importe quels emplacements vides de la « Zone de sommeil ».
3. Son tour est terminé.

6. Fin de partie

Dès qu'un joueur choisit l'action "S'endormir" et que le nombre d'éléments illustrés sur son attrape-rêves atteint ou dépasse l'objectif fixé, la partie s'arrête. Ce joueur gagne la partie !

Le vainqueur prend toutes les tuiles « Rêve » de son attrape-rêves, les aligne devant lui dans l'ordre de son choix, et doit raconter son rêve aux autres joueurs. Il doit inventer une petite histoire en intégrant **absolument toutes les illustrations** présentes sur ses tuiles !

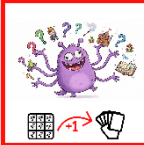
7. Variante : « Nuit agitée »

Une fois le jeu de base maîtrisé, vous pouvez jouer avec les pouvoirs des monstres pour des parties plus stratégiques !

Dans le mode « Grande nuit », les 10 monstres sont en jeu. Dans le mode « Petite nuit », piochez 7 tuiles « Monstre » au hasard parmi les 10 sans les regarder : vous ne saurez pas quels pouvoirs se cachent dans la nuit !

Quand un joueur pioche un monstre, il applique **l'effet de ce monstre spécifique AVANT de résoudre son cauchemar** (mélange et remplacement des tuiles).

Les pouvoirs des monstres :

	Monstre curieux	Le joueur actif regarde secrètement une tuile face cachée de son choix de la « Zone de sommeil », puis la repose exactement à la même place.
	Monstre farceur	Le joueur actif choisit une tuile face cachée n'importe où dans la « Zone de sommeil » et l'ajoute directement (sans la regarder) aux tuiles qu'il va mélanger pour son cauchemar.
	Monstre bluffeur	Le joueur actif choisit secrètement UNE tuile (parmi sa main perdue ou le monstre pioché) et la pose face cachée sur l'emplacement vide de son choix. Il mélange ensuite normalement le reste des tuiles et applique son cauchemar.
	Monstre doudou	Le joueur actif a le droit de récupérer une seule des tuiles « Rêve » qu'il vient de perdre pour la reprendre en main. Il mélange ensuite le monstre avec les tuiles restantes et applique son cauchemar.
	Monstre insomniaque	Le joueur actif pose cette tuile devant l'adversaire de son choix. Le joueur actif applique ensuite son cauchemar avec les cartes qui lui restent en main. Le joueur qui possède le monstre insomniaque devant lui ne peut pas choisir l'action "S'endormir". Il est obligé de faire l'action "Rêver". • S'il pioche une tuile « Rêve » : il la prend en main, puis il donne immédiatement le monstre insomniaque à son voisin de gauche, qui devient bloqué à son tour ! • S'il pioche une tuile « Monstre » : il subit un cauchemar. Il mélange le monstre qu'il vient de piocher, le monstre insomniaque ainsi que les tuiles « Rêve » qu'il avait en main et replace ces tuiles face cachée dans la Zone de sommeil.