

Conseils pour la construction du deck

Sans Dream Monster ni Dream Weapon, il est impossible de combattre, alors assurez-vous d'en inclure dans votre deck. Assurez-vous aussi de construire votre deck en équilibrant la puissance et les effets des Dream Artifacts, ainsi que la difficulté de leur invocation.

Deck recommandé pour 2 joueurs - Modèle 1

DM001 Eaglow	DW001 Boomerone
DM003 Leabia	DW002 Starwerwand
DM006 Dragolet	DW004 Crystal Sword
DM008 Moltoo	DW007 Nightmare Sword
DM010 Hoapy	DW010 Spear Machine Gun
DM012 Steenix	DI002 Coin Toss
DM014 Rosevorus	DI003 Air Conditioner
DM016 Geminon	DI004 Alp Statue
DM017 Elkigo	DI005 Black Hole Pillow
DM019 Ceoragon	DI006 Avatar Hologram

Deck recommandé pour 2 joueurs - Modèle 2

DM002 Wo Corn Fu	DW003 Cross Wand
DM004 Pelomie	DW005 Harp Arrow
DM005 Tornado	DW006 Gunbrella
DM007 Capggy	DW008 Cerberus Hammer
DM009 Drapouni	DW009 Dream Controller
DM011 Berillar	DI001 Vaccum Blender
DM013 Wingale	DI003 Air Conditioner
DM015 Kabtiger	DI004 Alp Statue
DM018 Stonepider	DI005 Black Hole Pillow
DM020 Yazard	DI006 Avatar Hologram



Guide des règles

プレイ動画



Table des matières

Contenu du set • • • • •	2
Bienvenue dans le monde de Dreamers Clash • •	3
Lexique du jeu • • • • •	4
Inscriptions du plateau de jeu • • • • •	5
Types de cartes et comment les lire • • • • •	6
Déroulement du jeu • • • • •	8
Préparation au combat • • • • •	9
Comment se déroule un tour • • • • •	10
Exemples d'invocation de Dream Artifacts • • •	13
Explication des pouvoirs spéciaux • • • • •	14

Contenu du set

- Cartes (118 cartes au total)
 - Cartes Dreamer : 12 cartes
 - Cartes Dream Power : 66 cartes
 - Cartes Dream Artifact : 40 cartes
- Plateau de jeu : 4 exemplaires
- Livre de règles : 1 exemplaire

Bienvenue dans le monde de Dreamers Clash

Dans ce monde, il existe des êtres particuliers appelés Dreamers. Les Dreamers ont la capacité de contrôler leurs rêves lorsqu'ils dorment et d'envoyer dans la réalité l'énergie qu'ils y ont créée.

Ce sont les Dream Players entraînés qui peuvent exploiter cette énergie, connue sous le nom de Dream Power, pour créer des Dream Artifacts.

Les Dream Players utilisent ces Dream Artifacts – qui sont des monstres, des armes et des objets – pour s'affronter dans des compétitions acharnées contre les autres Dream Players du monde entier.



Lexique du jeu

◆ Dreamer

Qui sont-ils ?

Les Dreamers sont des personnes capables de générer dans leurs rêves une énergie particulière, appelée Dream Power. Grâce à cette énergie, ils invoquent des monstres et des armes pour combattre.

Astuce !

Les Dream Power qu'on peut utiliser étant différents selon les Dreamers, il est essentiel de bien connaître les caractéristiques de son Dreamer !

◆ Dream Power

À quoi servent-ils ?

Les Dream Power sont l'énergie nécessaire pour invoquer des Dream Artifacts. Grâce à elle, les joueurs peuvent faire apparaître des monstres, des armes et des objets.

Astuce !

Le nombre de Dream Power qu'on peut posséder est limité. Par ailleurs, les cartes Dream Power qu'on tire dépendent du hasard. Exploitez au mieux celles que l'on pioche !

◆ Dream Artifacts

Qu'est-ce que c'est ?

Les Dream Artifacts sont des objets, armes et monstres spéciaux invoqués grâce aux Dream Power. Il en existe trois grandes catégories :

- Les Dream Monsters : créatures qui font équipe avec vous pour combattre à vos côtés.
- Les Dream Weapons : armes spéciales utilisées au combat.
- Les Dream Items : objets destinés à vous aider dans vos combats.

Astuce !

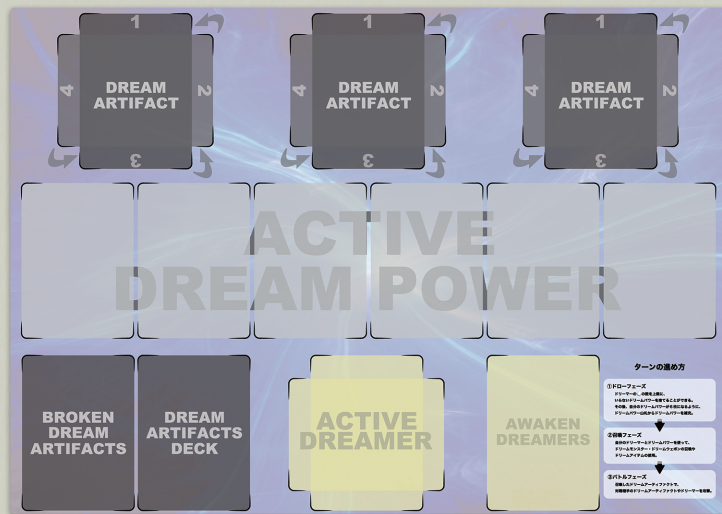
Chaque Dream Artifact possède des capacités uniques qui peuvent faire basculer le cours d'un combat. Bien les choisir est la clé de la victoire !

◆ Les actions et le nombre de points d'endurance

Les actions désignent les attaques et les pouvoirs spéciaux qu'un joueur peut activer. Le nombre de points d'endurance correspond au nombre de fois qu'un Dream Monster ou Dream Weapon peut effectuer une action avant d'être détruit.

Inscriptions du plateau de jeu

◆ Plateau de jeu



DREAM ARTIFACT

C'est l'endroit où sont placés les Dream Artifacts invoqués. Ils doivent être orientés dans la même direction que le nombre de Zêta (le nombre de points d'endurance) du Dreamer.

DREAM ARTIFACTS DECK

C'est l'endroit où est placé le deck de Dream Artifacts.

BROKEN DREAM ARTIFACTS

C'est l'endroit où sont placés les Dream Monsters et Dream Weapons vaincus ainsi que les Dream Items utilisés.

ACTIVE DREAM POWER

C'est l'endroit où sont placés les Dream Power disponibles pour le tour en cours.

ACTIVE DREAMER

C'est l'endroit où est placé le Dreamer en cours d'utilisation.

AWAKEN DREAMERS

C'est l'endroit où sont placés les Dreamers réveillés.

Comment jouer un tour

Ici sont écrites les étapes d'un tour de jeu. Si vous avez un doute en jouant, référez-vous à ces indications pour vous guider.

Types de cartes et comment les lire

Cartes utilisées par tous les joueurs

◆ Cartes Dreamer

Ce sont les cartes à cadre doré et sur lesquelles est dessiné un visage humain. Sur ces cartes se trouvent des repères pour l'invocation et l'utilisation des Dream Artifacts, ainsi que pour connaître leur limite d'emploi (c'est-à-dire le nombre de points d'endurance).

Nuage La présence ou l'absence de ce symbole détermine les Dream Power utilisables pour invoquer un Dream Monster.



Bulle

[Au début du tour]
Permet de défausser autant de Dream Power qu'il y a de bulles.
[Lors d'une invocation d'un Dream Artifact]
Peut être utilisée dans la limite du nombre de bulles à la place d'un Dream Power. Les bulles peuvent aussi être comptabilisées en tant que Dream Power spécial de la même couleur que le Dreamer.



Zêta Indique le nombre d'utilisations possibles des Dream Monsters et Dream Weapons invoqués (c'est-à-dire leur nombre de points d'endurance).

◆ Les cartes Dream Power

Ce sont les cartes à cadre argenté et sur lesquelles est dessiné un Dream Power (le soleil ou la lune, avec ou sans nuage). Ces cartes sont nécessaires pour invoquer, utiliser ou renforcer les Dream Artifacts.



Symboles
(5 types)

Jour ensoleillé Jour nuageux Nuit claire Nuit nuageuse Spécial



* (peut remplacer n'importe quel autre symbole)

Couleurs
(5 types)



* (peut remplacer n'importe quelle couleur)

Cartes utilisées uniquement par un joueur (cartes qu'on utilise pour composer son deck)

◆ Cartes Dream Artifact

Ce sont les cartes à cadre noir et sur lesquelles est dessiné un Dream Artifact.

On les invoque, on active leurs pouvoirs et on s'en sert pour combattre et remporter la victoire.



1 Indique le type de Dream Artifact :



Dream Monster



Dream Weapon



Dream Item

2 Indique le nombre et le type de cartes Dream Power requises pour l'invocation.

Indique le nombre et le type de cartes Dream Power requises pour l'invocation. Pour invoquer un Dream Monster, il faut rassembler la même quantité de cartes Dream Power que le nombre de symbole dessinés ici. Cependant, soyez attentif à ceci : lorsqu'il y a un nuage en haut à gauche de la carte Dreamer, on peut utiliser uniquement les cartes Dream Power qui ont un nuage pour l'invocation des Dream Monsters. À l'inverse, lorsqu'il n'y a pas de nuage, on peut utiliser uniquement les cartes Dream Power qui n'ont pas de nuage pour l'invocation des Dream Monsters. Pour invoquer un Dream Weapon ou utiliser un Dream Item, il faut rassembler des Dream Power de même symbole en quantité égale au nombre de bulles.

3 La couleur du cercle et de la croix indiquent la couleur de résistance et celle du point faible des Dream Monsters et Dream Weapons.



La couleur du cercle renseigne sur la résistance. Au combat, quand le Dream Artifact adverse est d'une couleur identique au cercle, la puissance d'attaque ou de défense est multipliée par 2.



La croix renseigne sur le point faible. Au combat, quand le Dream Artifact adverse est d'une couleur identique à la croix, sa puissance d'attaque ou de défense est multipliée par deux. La couleur de la résistance du Dream Artifact est la même que celle du point faible de l'adversaire dont il est la résistance.

4 C'est la puissance d'attaque du Dream Artifact.

5 C'est la puissance de défense du Dream Artifact. Si rien n'est mentionné à cet endroit, la capacité de défense est nulle.

6 C'est le pouvoir spécial du Dream Artifact et sa valeur. Si rien n'est mentionné à cet endroit, la carte ne possède pas de pouvoir spécial.

Déroulement du jeu (combat entre deux joueurs)

Préparation du combat

(Préparation du deck)

- Composer un deck de vingt cartes avec les Dream Artifacts de son choix.

(Mise en place des cartes)

- Placer les cartes Dreamer et Dream Power dans des piles distinctes.
- Placer son deck sur l'emplacement prévu à cet effet (DREAM ARTIFACTS DECK).

(Préparation des cartes)

- Piocher une carte Dreamer et six cartes Dream Power.
- Composer une main de huit cartes maximum à partir du deck.

Déroulement d'une manche

Chaque manche est composée du tour du joueur et du tour de l'adversaire.

(Tour de jeu)

* Le joueur peut choisir de passer son tour pour les phases d'invocation et/ou de combat.

Phase de pioche (à partir du deuxième tour)

Piocher des cartes Dream Power jusqu'à en avoir six dans l'emplacement [ACTIVE DREAM POWER].

Phase d'invocation

Invoker ou utiliser des Dream Artifacts au moyen des Dream Power en prenant en compte les symboles de son Dreamer.

Phase de combat (à partir du deuxième tour)

Attaquer les Dream Artifacts adverses. Une fois que l'adversaire n'a plus de Dream Artifacts en jeu, on peut attaquer directement son Dreamer pour le réveiller.

Réveil du Dreamer

Le joueur dont le Dreamer s'est réveillé doit réinitialiser son camp et recommencer la préparation au combat.

(Quand un Dreamer se réveille)

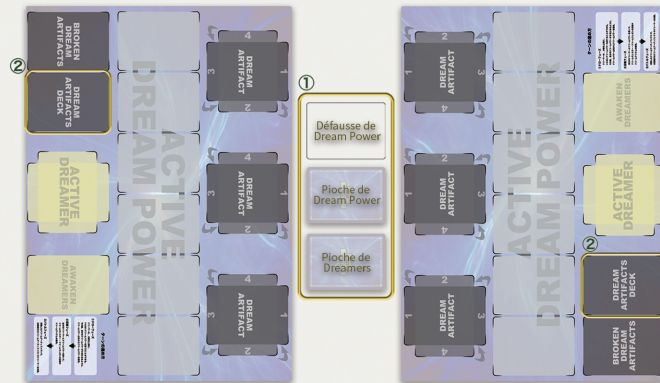
- Lorsqu'un Dreamer est attaqué alors que le joueur n'a plus ni monstre ni arme sur son camp pour se protéger, il se réveille.
- Un joueur peut aussi choisir de réveiller volontairement son propre Dreamer.

Fin du jeu

Le joueur qui a réveillé les trois Dreamers de l'adversaire a gagné.

Préparation du combat

Disposition des cartes



- Mélanger les cartes Dreamer et Dream Power, puis les placer au centre, sur les emplacements ①.
- Placer son deck sur [DREAM ARTIFACTS DECK], l'emplacement ②.

Préparation des cartes

- ① Chaque joueur pioche une carte Dreamer et six cartes Dream Power.

Placer le Dreamer sur l'emplacement [ACTIVE DREAMER] et placer les Dream Power sur les emplacements [ACTIVE DREAM POWER].

* Si on n'est pas satisfait de la donne de cartes Dream Power, on peut mélanger la pioche et tirer une deuxième fois.

- ② Choisir jusqu'à huit cartes Dream Artifact depuis son deck pour composer sa main.

Il faudra combattre avec cette main jusqu'à l'éveil de son Dreamer.

Lorsque le Dreamer se réveille, on peut choisir une nouvelle main de huit cartes maximum parmi les cartes restant dans son deck et en main.

* Attention : si on utilise le maximum de seize cartes Dream Artifacts avant l'éveil de notre deuxième Dreamer (huit cartes en début de partie et huit autres après le réveil de notre premier Dreamer), on devra combattre avec une main de seulement quatre cartes pour notre dernier Dreamer.

Comment déterminer le joueur qui commence

- ① On décide en fonction du nombre de « Zêta » Le joueur dont le Dreamer a le moins de « Zêta » commence en premier.
- ② En cas d'égalité du nombre de « Zêta » C'est le joueur dont le Dreamer a un « nuage » en haut à gauche qui commence.
- ③ En cas d'égalité de « Zêta » et de « nuage » C'est le joueur qui a un Dreamer de couleur rouge ou blanche qui commence.

Comment se déroule un tour 1

Phase de pioche (à partir du deuxième tour)

- 1 On peut défausser les cartes Dream Power qui sont sur les emplacements [ACTIVE DREAM POWER] jusqu'au nombre indiqué par la bulle de son Dreamer.
- 2 Tirer des cartes depuis la pioche Dream Power jusqu'à en avoir six alignées sur les emplacements [ACTIVE DREAM POWER].

Phase d'invocation

1 Invocation des Dream Monsters et Dream Weapons

[Comment réaliser une invocation]

- Pour les Dream Monsters

On peut invoquer un Dream Monster en utilisant la même quantité de Dream Power du même symbole que celui indiqué en haut à droite de la carte. Cependant, s'il y a un « nuage » sur le Dreamer, seuls les Dream Power qui ont un « nuage » (jour nuageux et nuit nuageuse) peuvent être utilisés. À l'inverse, s'il n'y a pas de « nuage » sur le Dreamer, seuls les Dream Power qui n'ont pas de « nuage » (jour ensoleillé et nuit claire) peuvent être utilisés.

- Pour les Dream Weapons

On peut invoquer un Dream Weapon en utilisant la même quantité de Dream Power de même symbole que le nombre de « bulles » qui est en haut à droite de la carte. Le symbole de Dream Power utilisable est libre, sans restriction liée à la présence ou l'absence de nuage.

* La « bulle » du Dreamer peut être utilisée une seule fois par tour en tant que Dream Power de symbole spécial de la même couleur que le Dreamer. Si le Dreamer a deux ou trois « bulles », elles doivent être utilisées en une seule fois et non séparément.

[Nombre de points d'endurance (nombre d'actions possibles)]

Il est déterminé par le nombre de « Zêta » du Dreamer. Par ailleurs, si un Dream Artifact est invoqué avec uniquement des Dream Power de sa propre couleur, il gagne un point d'endurance.

Certaines pouvoirs spéciaux et Dream Items permettent d'augmenter le nombre de points d'endurance, mais ce nombre ne peut pas dépasser quatre.

[Lieux et nombre d'invocation]

Les Dream Monsters et Dream Weapons doivent être placés sur les emplacements [DREAM ARTIFACT], orientés en fonction de leur nombre de points d'endurance (représenté par les Zêta du Dreamer). La limite maximale de Dream Artifacts pouvant être invoqués en même temps est de trois. Les Dream Items ne sont pas compris dans ce nombre, car ils sont détruits après avoir servi. C'est pourquoi on emploie les termes « invoquer » pour les Dream Monsters et Dream Weapons et « utiliser » pour les Dream Items.

2 Utilisation des Dream Items

[Comment utiliser un Dream Item]

On peut utiliser un Dream Item en dépensant autant de Dream Power que le nombre de « bulle » en haut à droite de la carte.

Quand on utilise un Dream Item en l'activant uniquement avec des Dream Power de la même couleur que le Dreamer, la valeur de son pouvoir est multipliée par deux.

Phase de combat (à partir du deuxième tour)

1 Décider d'une action

Le joueur choisit une action (attaque ou activation d'un pouvoir spécial) pour l'un de ses Dream Artifacts invoqués. Chaque Dream Artifact ne peut effectuer qu'une seule action par tour.

I. Le joueur sélectionne le Dream Artifact dont il souhaite activer le pouvoir spécial.

Il doit choisir une cible, mais un Dream Artifact ne peut pas affecter une carte ayant une couleur correspondant à son point faible.

Ceci s'applique aussi à ses propres Dream Artifact.

II. Ensuite, le joueur sélectionne un Dream Artifact ainsi que sa cible.

Si l'adversaire n'a aucun Dream Artifact dans son camp, on peut attaquer son Dreamer.

Toutefois, un Dreamer ne peut pas être attaqué par un Dream Artifact possédant un point faible contre sa couleur.

[Issue du combat]

I. Calcul de la puissance d'attaque et de défense

1. Calcul des résistances et points faibles

Si la couleur de la cible est la couleur de votre résistance, votre puissance d'attaque est doublée. À l'inverse, si la couleur de l'adversaire est celle de votre point faible, la puissance de défense adverse est doublée.

2. Renforcement avec Dream Power

Une fois que vous avez décidé quel Dream Artifact adverse vous attaquez, vous pouvez avoir recours aux Dream Power pour augmenter votre puissance d'attaque.

Chaque Dream Power de même symbole et de même couleur que le Dream Artifact attaquant permet d'ajouter un point à l'attaque.

Celui qui se défend peut également augmenter sa puissance de défense de la même manière.

* Pour augmenter de deux ou plus la valeur d'un pouvoir, tous les Dream Power utilisés doivent avoir le même symbole.

* L'attaquant doit d'abord déclarer quel Dream Artifact il renforce, puis l'attaqué peut renforcer sa défense. L'attaquant ne peut pas renforcer son Dream Artifact après la réponse de l'attaqué.

II. Comparaison des puissances d'attaque et de défense

On compare les puissances d'attaque et de défense.

III. Comment se détermine l'issue du combat

Attaque > Défense : victoire de l'attaquant (le Dream Artifact attaqué est détruit)

Attaque < Défense : victoire de celui qui se défend (le Dream Artifact attaquant est détruit)

Attaque = Défense : égalité (aucun changement, mais l'attaquant perd un point d'endurance)

2 Réduction de l'endurance

Le Dream Artifact ayant effectué une action (attaque ou activation du pouvoir spécial) perd 1 point d'endurance.

Il est alors orienté vers le nombre de points d'endurance qui lui restent. Une fois ses points d'endurance réduits à zéro, le Dream Artifact est détruit et posé dans sur l'emplacement [BROKEN DREAM ARTIFACTS].

* Les Dream Items sont détruits immédiatement après usage.

Comment se déroule un tour 2

Passer son tour

Si un joueur ne peut pas ou ne veut pas invoquer ou attaquer, il peut passer son tour à partir de la phase de pioche. Si tous les joueurs passent leur tour au cours d'une même manche, les cartes Dream Power de tous les joueurs ainsi que ceux de la pioche et de la défausse doivent être mélangés pour créer une nouvelle pioche. Puis, chaque joueur tire six nouvelles cartes Dream Power. Ensuite, tous les joueurs peuvent récupérer jusqu'à trois Dream Artifacts détruits de la pile [BROKEN DREAM ARTIFACTS] et les ajouter à leur main. Le joueur suivant le dernier qui a passé son tour reprend le jeu.

Réveil du Dreamer

- Un Dreamer se réveille dans les situations suivantes
 - Lorsqu'un Dream Artifact adverse l'attaque alors qu'il ne reste aucun monstre ni arme sur son camp.
 - Un joueur peut choisir de réveiller volontairement son Dreamer pour des raisons stratégiques.
- Placer le Dreamer réveillé sur l'emplacement [AWAKEN DREAMERS].
- Le joueur dont le Dreamer s'est réveillé mélange ensemble toutes les cartes Dream Power – c'est-à-dire les siennes ainsi que celles de la pioche et de la défausse – pour recréer une nouvelle pioche de cartes Dream Power.
- Le joueur tire un nouveau Dreamer et six nouvelles cartes Dream Power.
 - * S'il n'est pas satisfait de sa donne de cartes Dream Power, il peut piocher une deuxième fois.
- Recomposer une nouvelle main de huit cartes maximum à partir des cartes restant en main et dans le deck.

Reprise du jeu

La partie reprend avec une nouvelle manche, en suivant les étapes habituelles.

Fin du jeu

Le premier joueur qui a réveillé les trois Dreamers adverses remporte la partie.
 * Cela inclut les Dreamers que l'adversaire a réveillés de lui-même.

Pour les règles adaptées aux parties à trois joueurs ou plus, ainsi que pour les règles simplifiées pour débutants, veuillez consulter le site officiel.

www.dreamers-clash.com



Exemples d'invocation de Dream

① Dans le cas où l'on souhaite invoquer ce Dream Monster avec ce Dreamer



- Comme le Dreamer a un , seuls les Dream Power avec un  peuvent être utilisés. L'invocation de ce Dream Monster requiert donc trois Dream Power .
- Comme le Dreamer a deux , on peut s'en servir à la place d'un ou de deux Dream Power de symbole spécial de la couleur du Dreamer (ici, rouge). (*Les  doivent être utilisées en une seule fois par tour. Il n'est pas possible de les utiliser en deux fois.)

(Exemples de cartes Dream Power utilisées pour l'invocation)



Comme le Dreamer a deux , son nombre de points d'endurance de base est de deux. Si l'on a réalisé l'invocation selon les modèles ① ou ②, les Dream Power utilisés étant tous de la même couleur que le Dream Monster (ici, rouge), cela lui fait gagner un point d'endurance, ce qui lui en fait trois au total.

② Dans le cas où l'on souhaite invoquer ce Dream Monster avec ce Dreamer



- Comme ce Dreamer n'a pas de , seuls les Dream Power qui n'ont pas de  peuvent être utilisés. L'invocation de ce Dream Monster requiert donc trois Dream Power .
- Comme le Dreamer a un , on peut s'en servir à la place d'un Dream Power spécial de la couleur du Dreamer (ici, bleu). (*seulement une fois par tour)

(Exemples de cartes Dream Power utilisées pour l'invocation)



Comme le Dreamer a trois , son nombre de points d'endurance de base est de trois. Si l'on a réalisé l'invocation selon le modèle ①, les Dream Power utilisés étant tous de la même couleur que le Dream Monster (ici, blanc), cela lui fait gagner un point d'endurance, ce qui lui en fait quatre au total. (* Les Dream Power arc-en-ciel peuvent remplacer n'importe quelle couleur.)

③ Dans le cas où l'on souhaite invoquer ce Dream Weapon



Les Dream Weapons et Dream Items ne sont pas affectés par les restrictions de Dream Power utilisables dues au Dreamer. Pour pouvoir invoquer un Dream Weapon ou utiliser un Dream Item, il suffit de combiner autant de Dream Power de même symbole que le nombre de .

(Exemples de cartes Dream Power utilisées pour l'invocation)



(+1 point d'endurance)

Explication des pouvoirs spéciaux

* Le nombre inscrit sur le symbole du pouvoir spécial est la valeur du pouvoir.



Récupération : récupération de points d'endurance

Augmente l'endurance d'un Dream Artifact du nombre de points inscrits sur le symbole.

* Le nombre de points d'endurance ne peut cependant pas dépasser quatre.



Poison : Diminution de l'endurance

Diminue l'endurance d'un Dream Artifact du nombre de points inscrits sur le symbole.

Il est ainsi possible de faire descendre jusqu'à zéro l'endurance d'un Dream Artifact et de le détruire.



Paralysie : perte des capacités d'attaque et de défense

Rend inactif autant de Dream Artifact qu'indiqué par le chiffre inscrit sur le symbole.

Jusqu'au tour du joueur qui l'a invoqué, le Dream Artifact concerné ne peut ni attaquer, ni défendre, ni être affecté par des résistances/point faibles.

(La carte du Dream Artifact rendu inactif est retournée face cachée.)



Restauration : restauration de Dream Power/Dream Artifacts

Permet de choisir des Dream Power dans la défausse et de les ajouter à ses Dream Power actifs en les plaçant dans les espaces vides des [ACTIVE DREAM POWER].

Le nombre de Dream Power pouvant être choisi est déterminé par la valeur du pouvoir.

* Dans le cas où le joueur n'a pas suffisamment d'emplacements [ACTIVE DREAM POWER] libres, il peut défausser les Dream Power qui lui sont inutiles afin de libérer de la place.

* Si la défausse Dream Power est vide, le joueur peut tirer des cartes Dream Power depuis la pioche, jusqu'à la valeur indiquée, au lieu de récupérer des cartes défaussées.

[Dans le cas où le Dreamer est le dernier en jeu]

Au lieu d'ajouter des cartes Dream Power, le joueur peut choisir de récupérer un nombre équivalent de Dream Artifacts depuis sa pile de Dream Artifacts et les ajouter à sa main.

S'il les ajoute à sa main pendant la phase d'invocation, il peut les invoquer ou les utiliser immédiatement à partir de ce tour.



Destruction : Destruction

Permet de défausser depuis [ACTIVE DREAM POWER] un nombre de Dream Power égal au chiffre inscrit sur le symbole. (Les effets de ce pouvoir peuvent s'appliquer aussi bien aux Dream Power de l'adversaire qu'aux nôtres.)



Attaques successives

C'est un pouvoir qui permet de mener deux attaques successives. Il consomme alors deux points d'endurance.

* La deuxième attaque a la même puissance que la première.



Sacrifice (effet propre aux Dream Items)

Lorsque ceci est inscrit sur un Dream Item, ce dernier peut se sacrifier pour bloquer une attaque dirigée contre un Dream Monster, un Dream Weapon, ou même un Dreamer. Il peut être activé par le joueur en situation de défense lors de la phase de combat (les bulles du Dreamer peuvent être utilisées pour l'activer).

* La valeur de protection du Dream Item ne s'ajoute pas aux autres défenses.



Échange de Dream Power/Reconstruction de main

Permet d'échanger jusqu'à six cartes Dream Power du joueur de son choix. Il est possible de choisir ainsi les cartes données et prises.

[Renforcement du pouvoir s'il est utilisé uniquement avec une bulle du Dreamer et des Dream Power arc-en-ciel]

Au lieu d'échanger des Dream Power, le joueur peut piocher six nouvelles cartes et reformer une nouvelle main.



Échange de Dreamer

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

[Renforcement du pouvoir s'il est utilisé uniquement avec une bulle du Dreamer et des Dream Power arc-en-ciel]

Au lieu d'échanger un Dreamer avec un autre joueur, le joueur peut choisir un Dreamer de la pioche pour remplacer le sien.

Après l'échange, il remet dans la pioche le Dreamer qu'il avait et la mélange.