

Dreamers

Liste des variantes officielles

Ces variantes pour le jeu Dreamers ont pour objectifs d'apporter de nouvelles sensations de jeu, mais également de bloquer l'anti-jeu dans certains cas.

Les 6 points gagnants

Une partie ne se joue plus forcément en 5 manches, mais le premier joueur qui obtient 6 points remporte la partie. (Sur une égalité, les joueurs rajouteront une manche.)

Pleine victoire

Pour gagner une partie, vous devez avoir plus de points que votre adversaire et avoir un minimum de 5 points !

L'accusateur Fou

Si un joueur accuse plus de 2 fois son adversaire à tort, il perd immédiatement la partie quels que soient les scores.

Ça t'apprendra !

Si un joueur occupe le rôle du Rêveur et quitte le monde des rêves alors que le second joueur est le Maître des Cauchemars, le Rêveur remporte la partie immédiatement quels que soient les scores.

À l'aveugle règne le chaos !

Les joueurs n'annoncent plus « Loin », « Proche », ou « Intermédiaire » lorsqu'ils posent une carte Rêves.

À vous de jouer, créez vos propres variantes

Vos variantes :

1 –

2 –

3 –