



<b>Titre</b>	<b>Attrape Rêves</b>
<b>Complément du titre</b>	
<b>Auteur / Illustrateur</b>	David Franck, Laurent Escoffier illustré par Maud Chalmel
<b>Editeur</b>	Space Cowboys
<b>Collection</b>	
<b>Date de parution</b>	2019
<b>Prix</b>	20,00 €
<b>Description</b>	Rien de tel qu'un doudou pour se reconforter et transformer les mauvais rêves en une jolie histoire ! À leur tour, chaque joueur choisit une carte Doudou qui recouvre complètement la carte Cauchemar située au centre de la table. Si le cauchemar est totalement recouvert par le doudou choisi, les joueurs remportent de jolies jetons Rêve.
<b>Récompenses</b>	As d'Or 2020
<b>Contenu</b>	4 plateaux, 8 tuiles doudou, 54 jetons rêve, 30 cartes cauchemars, 1 sac oreiller, 1 livret de règles
<b>Joueurs</b>	De 2 à 4
<b>Type de jeu (ESAR)</b>	A406 Jeu de stratégie
<b>Type d'activité sociale (ESAR)</b>	D301 Jeu compétitif
<b>Cote de rangement</b>	JEU GF Attrape
<b>Thématique</b>	Rêves, doudou, cauchemar
<b>Durée</b>	Moins de 20 min.
<b>Public</b>	4 et plus
<b>Divers</b>	Règle en ligne : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=StxUkR">https://www.youtube.com/watch?v=StxUkR</a> Comprend 2 variantes dont une en mode coopératif pour les plus petits