



2 à 4 joueurs - dès 8 ans - durée d'une partie: 15 à 30 mn.

CONTENU

60 cartes, réparties en 6 séries de 10 cartes pour chacun des 6 personnages ; les cartes ont deux faces, l'une normale et l'autre « miroir ».

1 carte Alice
règle du jeu.

BUT DU JEU

A la fin de la partie, les joueurs vont gagner des points en fonction du nombre de cartes qu'ils ont récoltées pour chaque personnage (voir tableau décompte des points) : celui qui cumule le plus de points l'emporte.

MISE EN PLACE

- A 2 joueurs : toutes les cartes Personnage sont utilisées; il y aura 5 manches.
- A 3 joueurs : retirer 2 cartes pour chaque Personnage; il y aura 3 manches.
- A 4 joueurs : toutes les cartes Personnage sont utilisées; il y aura 3 manches.

Pour la première manche, le premier joueur est tiré au sort. Il prend la carte Alice puis mélange et empile les 60 autres cartes (48 à 3 joueurs). Pour les manches suivantes, le premier joueur sera celui qui a récupéré la carte Alice au tour précédent.

Avant chaque manche, le premier joueur pioche et place les cartes alternativement, face miroir puis face normale etc... , pour former une grille au centre de la table :

- à 2 joueurs il forme une grille de 3x4 cartes
- à 3 joueurs il forme une grille de 4x4 cartes
- à 4 joueurs il forme une grille de 4x5 cartes

(fig.1 : exemple de mise en place à 2 joueurs)

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

- Le joueur qui détient la carte Alice entame la manche. Il prend la carte de son choix sur la grille et pose Alice à sa place.

(fig.2 : Arthur a la carte Alice, il prend le chapelier face miroir et place sa carte Alice à la place.)

- Le joueur suivant dans le sens horaire peut choisir de prendre 1 ou 2 cartes. Pour prendre plusieurs cartes, il faut que celles-ci soient voisines et alignées (orthogonalement ou diagonalement) .

(fig.3 : la joueuse suivante Nina prend un Chat, face miroir et un Lapin blanc, face miroir.)

A partir du troisième tour, chaque joueur a le choix de prendre 1, 2 ou 3 cartes. Ces cartes doivent toujours être voisines et alignées horizontalement, verticalement ou diagonalement. 2 cartes séparées par un vide dans la grille ne sont pas considérées comme voisines. Si un joueur souhaite prendre 3 cartes, celles-ci doivent être placées sur une même ligne continue.

A son tour, il est obligatoire de prendre au moins une carte.

(fig.4 : c'est de nouveau le tour d'Arthur qui peut prendre jusqu'à 3 cartes. Il aimerait prendre le Chapelier, face miroir et 2 Lapins blancs, faces normales, mais cela n'est pas possible car il y a un vide entre les 2 Lapins blancs. Il ne pourrait prendre que le Chapelier, face miroir et un seul Lapin blanc, face normale. A la place il décide de prendre un Chat, face normale, un Chapelier, face miroir et une Chenille, face normale.)

Les cartes récupérées sont posées par le joueur devant lui, et classées en colonnes, Personnage par Personnage. Attention à bien respecter la face (normal ou miroir) des cartes ramassées, en les conservant toujours sur la même face que lors de leur prise.

(fig.5 : à ce moment de la partie, Arthur a 2 Chapeliers, faces miroir, 1 Chat, face normale et une Chenille, face normale(a). Nina a 1 Chat, face miroir, et 1 Lapin blanc, face miroir(b).)

Si un joueur récupère une carte d'un personnage qu'il a préalablement récolté sous la face opposée, ces deux cartes s'annulent et sont immédiatement défaussées : un joueur ne peut donc jamais avoir dans sa collection un même Personnage sous face normale et sous face miroir. Il est possible d'avoir à défausser plusieurs cartes durant le même tour de jeu. Les cartes défaussées sont retirées du jeu.

(fig.6 : c'est le tour de Nina qui décide de prendre la carte Alice, le Lapin blanc, face normale, et le Chat, face miroir. Dans sa collection elle a déjà un Lapin blanc, face miroir : elle se défausse donc de ces 2 cartes Lapins et conserve la carte Alice et 2 chats faces miroir)

Prendre la carte Alice : la carte Alice peut être prise par les joueurs au même titre que les autres cartes Personnage. Le joueur qui récupère la carte Alice sera le premier joueur pour la manche suivante.

La manche se termine quand toutes les cartes de la grille ont été récupérées ; on entame alors une nouvelle manche en formant une nouvelle grille.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin après 5 manches à 2 joueurs et 3 manches à 3 ou 4 joueurs. Chaque joueur compte alors les points de sa collection en suivant le tableau de décompte suivant.

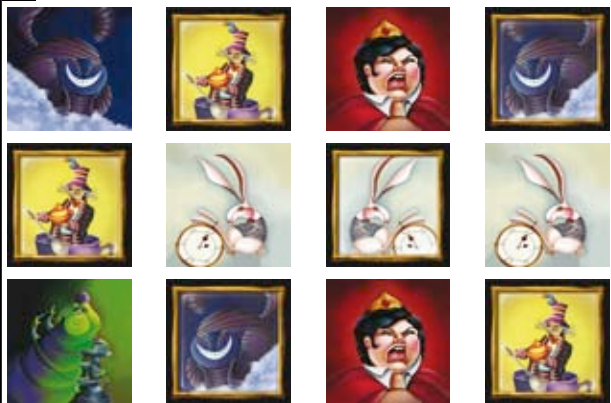
Nombre de cartes pour chaque personnage	0	1	2	3	4	5+
Points de victoire	5	1	3	6	10	15

Le joueur qui détient la carte Alice lors du décompte gagne 4 points.

Le gagnant est le joueur qui cumule le plus de points.

(fig.7 : exemple de décompte)

1



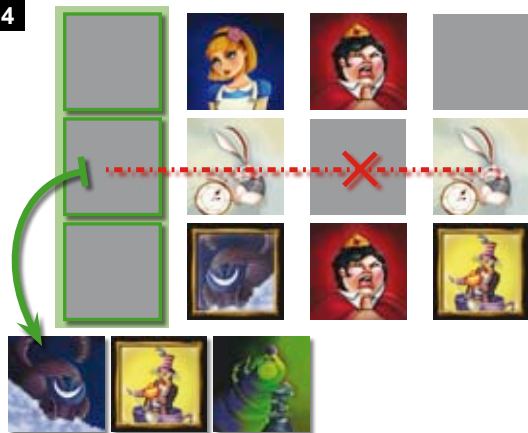
2



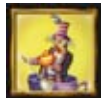
3



4



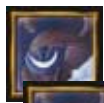
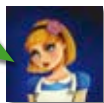
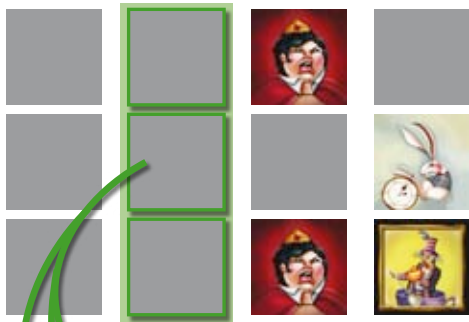
5



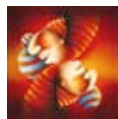
a

b

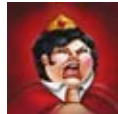
6



7



$$\times 0 \rightarrow 5$$



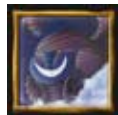
$$\times 0 \rightarrow + 5$$



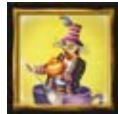
$$\times 2 \rightarrow + 3$$



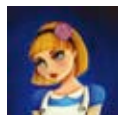
$$\times 1 \rightarrow + 1$$



$$\times 4 \rightarrow + 10$$



$$\times 6 \rightarrow + 15$$



$$\times 1 \rightarrow + 4$$

$$\hline = 43$$