

Wonderland

But du Jeu

Les joueurs incarnent des personnages dans le Pays des Merveilles d'Alice. Ils vont devoir explorer ce pays, sous la forme d'un échiquier, à la recherche d'un moyen de garder Alice avec eux, et l'empêcher de quitter ce monde où la folie est partout présente, c'est à dire l'empêcher de se réveiller !

Ils vont devoir gérer au mieux leurs déplacements pour gagner des Points de Folie (=PF), en découvrant différents objets et artefacts, et en rencontrant des personnages emblématiques de ce monde au cours de leur aventure. Mais chaque action peut potentiellement leur apporter des Points de Réveil (=PR) et celui qui aura pris le plus de risques de réveiller Alice sera gravement pénalisé !

Alice est présente aussi et se déplacera à la fin du tour de chaque joueur. Mais il vaudra mieux être le plus éloigné d'elle sous peine de gagner des points de Réveil dommageables ! De plus, Alice, lors de ses déplacements, entraîne dans son sillage des Jardiniers, des Soldats et même peut-être la Reine de Cœur, qui vont se répandre sur le plateau de jeu au fur et à mesure de la partie et vont grandement gêner les joueurs dans leurs déplacements.

Le joueur avec le plus de Points de Folie à la fin du jeu sera le grand vainqueur de cette aventure.

Matériel

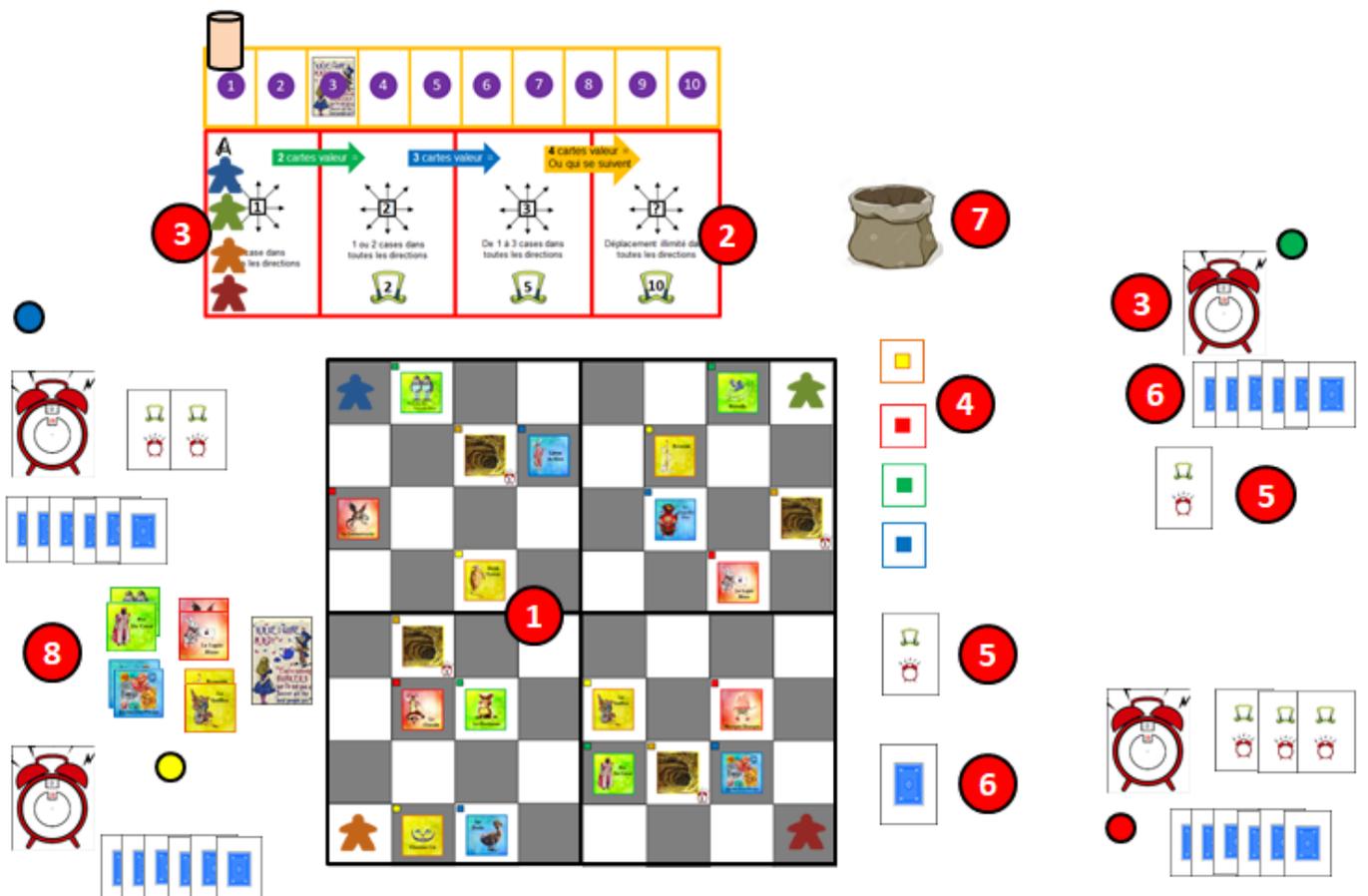
- 4 Plateaux Echiquier ;
- 1 Plateau Déplacement (faces A et B)
- 1 Plateau Compte tours ;
- 1 Pion compte tour ;
- 36 Cartes Rencontre ;
- 54 Cartes Action ;
- 17 Cartes Folie ;
- 40 Jetons Artefact ;
- 32 Jetons Personnage ;
- 1 Pion Alice avec son socle ;
- Un set pour chaque joueur à sa couleur (Vert, Jaune, Bleu, Rouge) :
 - o Un Pion Joueur (Principal) ;
 - o Un Pion Déplacement ;
 - o 1 Marqueur Protection ;
 - o Un Compteur Réveil .
- 1 sac en toile ;
- 50 Pions Obstacle : 30 Jardiniers (rose), 15 Soldats (gris), 5 Reine de Cœur (rouge).

Mise en place

1

- Mélangez les Plateaux Echiquier face cachée et placez-les aléatoirement de manière à ce qu'ils forment un plateau en forme d'échiquier de 8 x 8 cases.
- La seule contrainte est de positionner les plateaux de façon à ce qu'on ait une alternance parfaite de cases grises et blanches.

- 2 - Placez le Plateau Déplacement / Compte tours à côté de l'Echiquier face A (face utilisée pour une première partie) . Placez le Plateau Compte Tour à proximité et le pion Compte Tour sur la case 1.
- 3 - Distribuez le set de départ de chaque joueur à sa couleur :
 - o Le Pion Principal est placé sur le coin de l'Echiquier le plus proche du joueur ;
 - o Le Pion Déplacement est placé sur la case « Roi », la plus à gauche, du Plateau Déplacement ;
 - o Le Marqueur de Protection et le Compteur Réveil sont placés devant le joueur.
- 4 - Triez les Artefacts par couleur et mélangez-les, face cachée, de façon à avoir 4 piles d'Artefacts.
- Placez les 4 piles d'Artefacts à côté de l'Echiquier.
- 5 - Mélangez les cartes Rencontre et distribuez 3 Cartes à chaque joueur
- Chaque joueur prend connaissance de ses cartes et peut en garder de 1 à 3, face cachée devant lui. Il est obligatoire de garder au minimum 1 carte Rencontre. Les cartes Rencontre non choisies par les joueurs sont rassemblées et mélangées avec le reste des cartes.
- Placez le tas de Cartes Rencontre en pioche à côté du plateau Echiquier.
- 6 - Mélangez le jeu de 54 cartes Action et distribuez 6 cartes à chaque joueur
- Le reste des cartes Action est placé en pioche à côté de l'Echiquier, en laissant de la place pour une défausse
- 7 - Mettez les pions Soldat, les pions Reine et 15 pions Jardiniers dans le Sac, qu'on place à côté de l'espace de Jeu.
- Placez le reste des pions Jardinier à côté du sac.
- 8 - Placez les jetons Personnage, rangés par couleur, à côté de l'espace de jeu, ainsi qu'une pioche de cartes Folie préalablement mélangées.
- 9 - Déterminez aléatoirement un premier joueur.



Placement du Pion Alice au début de la partie :

Alice commence la partie sur l'une des 4 cases centrales de l'Echiquier, sur la case la plus proche parmi ces 4 cases de celle où se trouve le pion du Premier Joueur.

Exemple : le premier joueur est le joueur rouge



Principes

Cartes Action

Les Cartes Action utilisées au cours du jeu sont basées sur un jeu classique de 54 cartes : 4 couleurs (Cœur, Carreau, Trèfle, Pique), du 1(ou as) au Roi + 2 jokers. On distingue les « cartes mineures », d'une valeur de 2 à 10 et les cartes « majeures » avec des figures (valet, dame, roi). L'as (ou carte de valeur « 1 ») est particulier car il pourra être utilisé comme carte mineure ou majeure, au choix du joueur.

En plus de la valeur et la couleur de la carte, les joueurs pourront utiliser également un pouvoir spécial associé. Ce pouvoir dépend de la couleur (1 par couleur soit 4 pouvoirs) et de la valeur : plus la carte est « forte » (en partant de la carte de valeur 2 jusqu'à celle de valeur 10), plus le pouvoir associé à la couleur sera puissant.

Important : Seules les cartes mineures ont un pouvoir associé.

A son tour, les joueurs pourront utiliser les Cartes Action de plusieurs manières :

- En les combinant en paire (2 cartes de même valeur), brelan (3 cartes de même valeur), carré (4 cartes de même valeur) ou suite (4 cartes de valeurs qui se suivent), ils pourront améliorer le déplacement de leur pion. Cette amélioration leur permettra aussi de gagner des PF (Points de Folie).
- En utilisant le pouvoir associé pour les cartes mineures. La contrepartie sera la récupération de PR (Points de Réveil) à chaque activation d'un pouvoir
- En les défaussant dans le cas de rencontres avec des Soldats ou des Jardiniers

Marquer des Points de Folie (PF)

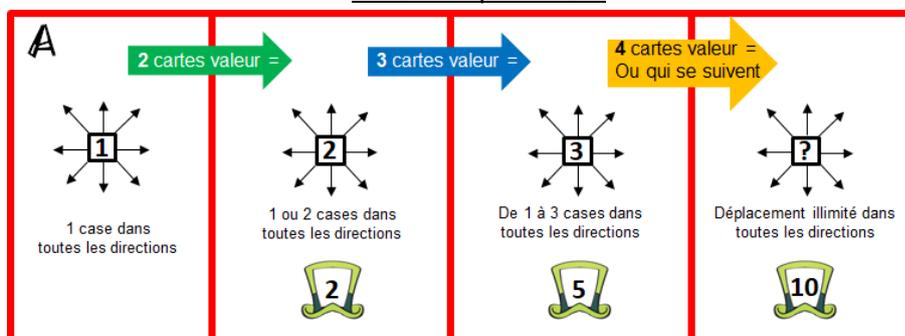
Un PF est remarquable par l'icone  où X est le nombre de PF associé.

Pour marquer des PF (donc des points de victoire), les joueurs auront plusieurs possibilités :

- Améliorer leur déplacement :

Les joueurs vont pouvoir déplacer leur pion selon un mode de déplacement qui définit dans quelle direction et à quelle distance maximale ils peuvent se déplacer. Ils démarrent la partie avec un mode simple (une case de distance dans toutes les directions) mais peuvent ensuite, en utilisant des cartes Actions, améliorer leur mode de déplacement et se déplacer de 2, 3 cases ou plus. Chaque amélioration leur apporte des PF.

Plateau déplacement



Face A du plateau Déplacement : pour pouvoir se déplacer de 2 cases à chaque tour, un joueur devra améliorer son mode de déplacement, ce qui lui fera gagner au passage 2 PF

Un mode avancé est disponible également (face B du plateau Déplacement) avec des déplacements plus complexes basés sur les modes de déplacement des pièces de jeu d'échec (Roi, Cavalier, Tour, Fou et Reine). Il est préconisé d'utiliser la face A du plateau Déplacement lors des premières parties.

- Trouver des Artefacts : les 16 Artefacts existent en plusieurs exemplaires et sont répartis en 4 couleurs (bleu, rouge, jaune, vert), correspondant aux couleurs des joueurs mais se retrouvent obligatoirement dans plusieurs couleurs différentes (1 seul Artefact d'un type par couleur). Ils pourront rapporter un certain nombre de PF en fin de partie, en fonction de leur rareté.

Sur les jetons Artefacts sont rappelées les couleurs dans lesquelles on pourra trouver le même Artefact. En effet, à la fin de la partie, les joueurs qui auront collectionné un même type d'Artefact pourront gagner un bonus de PF.

Exemples d'Artefacts



La Théière est en 4 exemplaires (elle est présente dans les 4 couleurs) et rapporte 2 PF en fin de partie

Les Biscuits sont un peu plus rares, rapportent 3 points de Folie et sont présents aussi dans la couleur d'Artefact jaune et rouge

- Faire des rencontres :

Les joueurs pourront faire différentes rencontres dans la partie, mais seules certaines, présentes sur les cartes Rencontre, pourront leur rapporter des PF. Ils démarrent la partie avec au moins 1 carte Rencontre en main mais pourront en acquérir d'autres pendant la partie.

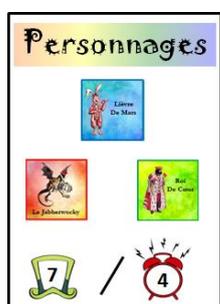
Attention : les cartes Rencontre possèdent aussi une valeur en PR, notés dans l'icone.



Toute rencontre demandée sur une Carte Rencontre et non réalisée en fin de partie donnera un nombre de PR équivalent à la valeur notée sur la carte.

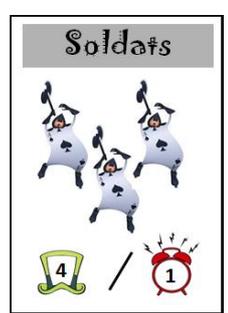
Les joueurs pourront faire un certain nombre de rencontres avec les personnages du Pays des Merveilles, affronter des Soldats de la Reine de Cœur ou échanger des informations avec des Jardiniers.

Exemples de Cartes Rencontre



Rencontrer le Lièvre de Mars, le Jabberwocky et le Roi de Cœur rapportera 7 PF en fin de partie mais 4 PR si une ou des rencontres ne sont pas effectuées.

*Rencontrer (et affronter) 3 soldats de la Reine rapportera 4 PF.
Si la Carte rencontre est encore en main à la fin de la partie,
pas de PF et ce sera 1 PR supplémentaire.*



Récupérer des Points de Réveil (PR)

Les joueurs risquent d'accumuler des PR en :

- jouant le pouvoir d'une carte mineure
- ayant une ou plusieurs rencontres non réalisées en fin de partie
- en se trouvant trop près d'Alice
- en passant par un Terrier lors d'un déplacement

Ces points sont extrêmement négatifs car ils empêchent les joueurs d'atteindre leur but principal qui est de garder Alice dans le Pays des Merveilles.

Moins les joueurs auront de PR, mieux ce sera. Le décompte des points de Réveil s'effectue uniquement à la fin de la partie. En fonction du nombre de PR, les joueurs auront un malus de PF.

Déroulement Tour de Jeu

Un tour de jeu est découpé en phases. Lors de ces phases, dans l'ordre du tour, les joueurs peuvent réaliser plusieurs actions, dont plusieurs sont obligatoires :

- Phase 0 (à partir du Tour 3) :
 - o Dévoiler une carte Folie et appliquer son effet

- Phase 1 :
 - o Obligatoire : se déplacer et appliquer l'effet de la case d'arrivée
 - o Facultatif :
 - Utiliser des cartes Action
 - Valider une carte Rencontre

Ces actions peuvent être jouées dans n'importe quel ordre : on peut jouer une carte Action puis effectuer son déplacement puis jouer une autre carte Action. La seule contrainte est que le déplacement reste une action obligatoire.

- Phase 2 :
 - o Obligatoire : Piocher 3 cartes Action
 - o Facultatif : Piocher une carte Rencontre

- Phase 3 :
 - o Obligatoire : Déplacer Alice

Avant de commencer son tour, il reprend éventuellement son marqueur de Protection s'il est présent sur le plateau.

Phase 0/ Dévoiler une carte Folie

Les cartes Folie correspondent à des événements qui vont affecter les règles de jeu uniquement pour le tour pendant lequel elles ont été dévoilées. L'effet de la carte Folie n'est donc plus valable dès que celle-ci est recouverte par une autre carte Folie dévoilée.

Au début de chaque tour, à **partir du Tour 3**, le premier joueur dévoile une carte Folie et la pose, face visible, sur le tas des cartes Folies déjà dévoilées, lit la carte qui sera valable pour le tour en cours et applique les effets éventuels.

Phase 1/ Phase Déplacement et Actions

Déplacement

Le joueur actif doit déplacer son pion en fonction de la position de son pion sur le Plateau Déplacements et appliquer éventuellement l'effet de la case d'arrivée.

Rappel : ce plateau a 2 faces (A et B), les modes de déplacement de la face A étant recommandés pour une première partie.

Plateau de déplacement :

Sa position sur ce plateau lui indique le type de mouvement (directions et distances) possible. Au début du jeu, les joueurs peuvent se déplacer d'une case dans les directions orthogonale et diagonale mais ils vont ensuite pouvoir améliorer leur mode de déplacement en utilisant des cartes Action. De plus, le fait d'améliorer son mode de déplacement fera gagner un certain nombre de PF en fin de partie. Les modes de déplacement sont notés graduellement par niveau sur le plateau de jeu. Exemple : ② correspond au Niveau 2 de déplacement.

Ces modes de déplacement améliorés dépendent de la face du plateau utilisée (A ou B). Sur la face A, les variations dans les mouvements possibles varient uniquement sur la distance maximale de déplacement mais sur la face B, les mouvements des joueurs sont comparables à des pièces d'échec (les mouvements sont rappelés sur le plateau).

Pour améliorer le mode déplacement, il est nécessaire de défausser un certain nombre de cartes Action en réalisant une combinaison dépendant du niveau à atteindre (cette règle est la même pour les faces A et B du plateau) :

- Pour passer de ① (situation de départ) à ②, il faudra défausser 2 cartes de même valeur
- Pour atteindre ③, il faudra défausser 3 cartes de même valeur
- Pour atteindre ④, il faudra défausser 4 cartes de même valeur ou 4 cartes avec des valeurs qui se suivent (par exemple : un 5, un 6, un 7, et un 8)

Concernant les effets sur les déplacements :

- Pour la face A du plateau, le joueur peut déplacer son pion dans toutes les directions et d'un nombre de cases dépendant du niveau :
 - o De ① à ③, autant de cases au maximum que le niveau du mode de déplacement
 - o Pour ④ pas de limite dans le nombre de cases de déplacement. Le déplacement est juste limité par les bords du plateau.
 - o Pour la face B, le déplacement est comparable au mouvement de certaines pièces du jeu d'échecs :
 - o ① (Roi) : 1 case dans toutes les directions (comparable à la face A)
 - o ② (Cavalier) : 2 cases dans une direction orthogonale et 1 case dans une autre direction perpendiculaire
 - o ③, à choisir entre :
 - Tour : Autant de cases que possible orthogonalement
 - Fou : Autant de cases que possible en diagonale

- **4** (Reine) : Autant de cases que possible orthogonalement ou en diagonale (comparable à la face A)

A noter :

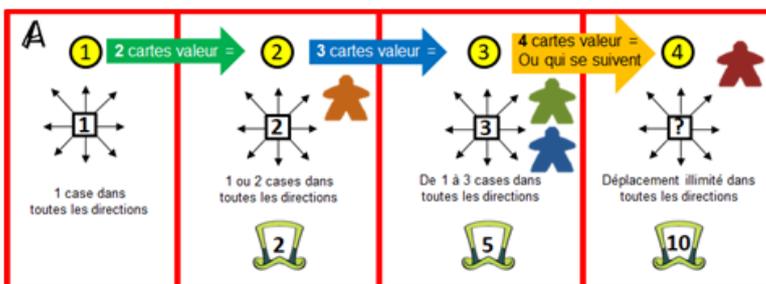
- On peut changer plusieurs fois de mode de déplacement dans le même tour de jeu si on a les cartes adéquates mais on doit réaliser les améliorations dans l'ordre : **1** puis **2**, etc. On ne peut pas améliorer par exemple le mode de déplacement de **1** directement en **3**.
- Quand un joueur améliore son mode de déplacement, il bénéficie de tous les modes de déplacement des niveaux inférieurs.

Exemple :

Le joueur Rouge, à son tour, défausse 2 cartes de valeur 8 pour améliorer son déplacement. Il déplace son pion sur la case du Cavalier. Désormais, il pourra, comme il le souhaite, soit bouger son pion Personnage comme un Roi ou comme un Cavalier.

- Les PF ne sont pas cumulables et ne seront comptabilisés seulement qu'en fin de partie. On ne comptera que les PF de la case où se trouve le pion de chaque joueur lors du décompte final.

Exemple de plateau Déplacement à la fin de la partie :



Lors de la partie, le joueur Vert a amélioré 2 fois son déplacement et son Pion est positionné sur la case de Niveau **3**. Il gagne en fin de partie 5 PF. Le joueur Rouge a réussi à amener son Pion jusqu'au Niveau **4**, il marquera 10 PF. De même, le joueur Bleu marquera 5 PF et le joueur Jaune seulement 2.

Remarque : sur la face B du plateau, après le Niveau **2** correspondant au Cavalier, les joueurs doivent faire un choix entre une amélioration comme une Tour ou comme un Fou. Ils ne peuvent bénéficier que de l'un de ces 2 déplacements. On ne peut pas passer de la Tour vers le Fou ou inversement. La seule amélioration possible à partir de la Tour ou du Fou est vers le Niveau **4** correspondant au déplacement de la Reine (qui rassemble en fait les avantages de ces 2 déplacements).

Application des effets de la case de destination :

Quand le joueur veut déplacer son pion, il vérifie dans un premier temps si son déplacement lui fait croiser des pions Obstacle (Jardinier, Soldat, Reine de Cœur) :

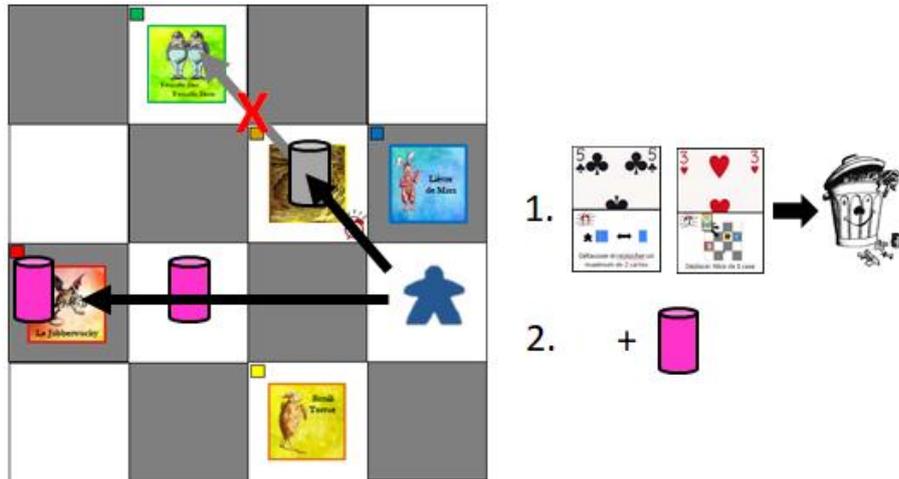
- Jardinier : il est possible de passer au-dessus de plusieurs cases avec des jardiniers pour atteindre la case ciblée mais pour cela, il faut défausser autant de cartes mineures que de jardiniers survolés.
- Soldat : il n'est pas possible de passer au-dessus d'une case avec un soldat. On doit s'arrêter sur cette case et l'affronter. Cela stoppe donc le mouvement du pion sur la case où se trouve le soldat, il n'est pas possible de se déplacer à nouveau dans le même tour.
- Reine de Cœur : en aucun cas, on ne peut se rendre sur une case où se trouve la Reine de Cœur ni passer au-dessus de cette case.

Quand le joueur a résolu les effets des pions Obstacle éventuels, il peut, s'il le veut, appliquer l'effet de la case sur laquelle il arrive. Effets possibles :

- Soldat et/ou Jardinier :

- **Jardinier** : Le joueur doit obligatoirement défausser une carte mineure avant d'appliquer l'effet de la case. Il ne peut pas venir sur cette case s'il ne peut pas défausser de carte mineure. En contrepartie, il gagne un pion Jardinier de la réserve, qu'il pose devant lui. Le Jardinier présent sur la case reste sur le plateau.
- **Soldat** : Le joueur doit défausser une carte majeure pour affronter le soldat. Il ne peut pas venir sur cette case s'il ne peut pas défausser de carte majeure. En contrepartie, il récupère le Pion Soldat de la case et le pose devant lui. Ce Soldat vaincu rapportera 2 PF en fin de partie.

Exemple :



Le Joueur Bleu peut se déplacer comme une Reine, et voudrait rencontrer le Jabberwocky ou les jumeaux TweedleDee et TweedleDum. Pour aller voir le Jabberwocky, il devra passer au-dessus de 1 jardinier et rencontrer directement un autre jardinier avant de valider son déplacement. Il peut le faire, s'il défausse 2 cartes mineures de sa main : 1 pour passer au dessus du 1^{er} jardinier et 1 pour rencontrer le jardinier présent sur la case du Jabberwocky.

Par contre, il ne pourra pas aller rencontrer les jumeaux lors de ce tour car sur sa route se trouve un Soldat. Il devrait stopper son mouvement sur la case où se trouve le Soldat pour l'affronter et défausser une carte majeure. Même si l'affrontement du Soldat lui rapporterait 2 PF, il décide d'aller rencontrer le Jabberwocky et défausse le 5 de trèfle et le 3 de cœur, 2 cartes quelconques de son jeu. Le jardinier reste sur la case mais le joueur gagne un jardinier de la réserve, pour le jardinier sur la case d'arrivée (il ne gagne pas de jardinier pour celui qui a été « survolé »)

- Case Rencontre :

- Le joueur prend le jeton Personnage correspondant s'il est encore disponible dans la réserve.
Note : chaque jeton Personnage est en 2 exemplaires
- Le joueur récupère un Artefact de la pile de la couleur concernée, **qu'il garde face cachée devant lui**, suivant la règle suivante :
 - Si la couleur de l'Artefact correspond à la couleur du joueur, celui-ci prend les 2 premiers Artefacts de la pile, en choisit 1 et replace l'autre sous la pile
 - Si la couleur de l'Artefact est différente de celle du joueur, celui-ci pioche simplement le premier jeton de la pile.

Les jetons Personnage ont 2 faces ; dont l'une présente un pouvoir que les joueurs pourront utiliser à différents moments de la partie. A chaque couleur de rencontre correspond un pouvoir :

- rouge : annule l'apport de points de Réveil lors de la rencontre avec Alice
- bleu : pas de blocage par les jardiniers et les soldats lors d'un déplacement. On peut passer au-dessus de cases de jardiniers sans défausser de cartes mineures et on peut passer au-dessus de cases de soldats. Ce pouvoir ne permet pas de passer par-dessus une Reine.

- Pour utiliser le pouvoir associé à la couleur de la carte (Cœur, Carreau, Trèfle ou Pique).
Chaque couleur a un pouvoir associé valable pour toutes les cartes mineures de cette couleur (de la valeur 2 à 10). De plus, plus la valeur de la carte est élevée, plus le pouvoir disponible est puissant.

Attention : Utiliser le pouvoir d'une carte apporte au joueur des PR et le nombre de PR dépend de la puissance du pouvoir utilisé.

Les pouvoirs des couleurs utilisables :

- Cœur : déplacer immédiatement Alice de 1 à 3 cases. On récupère autant de PR que de cases dont on a déplacé Alice :
 - Valeur de la carte de 2 à 4 : on ne peut déplacer Alice que d'1 case. On récupère 1 PR
 - Valeur de 5 à 7 : on peut déplacer Alice d'1 ou 2 cases. On récupère dans ce cas 1 ou 2 PR
 - Valeur de 8 à 10 : on peut déplacer Alice d'1 à 3 cases. On récupère dans ce cas 1 à 3 PR

A noter : appliquer dans ce cas également la règle de la Poursuite d'Alice (voir § déplacement d'Alice)

- Trèfle : défausser de 1 à 3 cartes et récupérer autant de cartes dans la défausse. On récupère autant de PR que de cartes défaussées
- Carreau : échanger un Artefact avec un adversaire, avec la possibilité de le faire de 1 à 3 adversaires.

Le joueur choisit un adversaire, choisit un (et un seul) de ses Artefacts, en prend connaissance et peut s'il le désire, l'échanger avec un des siens. Il procède de même avec d'autres adversaires s'il en a la possibilité avec le pouvoir de sa carte et s'il le désire. Il récupère autant de PR qu'il a échangé d'Artefacts. L'échange d'Artefact n'est pas obligatoire, le joueur ne récupère des PR que s'il échange un ou des artefacts.

- Pique : voler une carte Action, avec la possibilité de le faire de 1 à 3 adversaires.

Le joueur choisit un adversaire, prend connaissance de sa main de cartes Action et peut, s'il le désire, voler une de ses cartes. Il procède de même avec d'autres adversaires s'il en a la possibilité avec le pouvoir de sa carte et s'il le désire. Il récupère autant de PR qu'il a volé de cartes. Le vol de carte(s) n'est pas obligatoire, le joueur ne récupère des PR que s'il vole une ou des cartes.

Valider une Rencontre

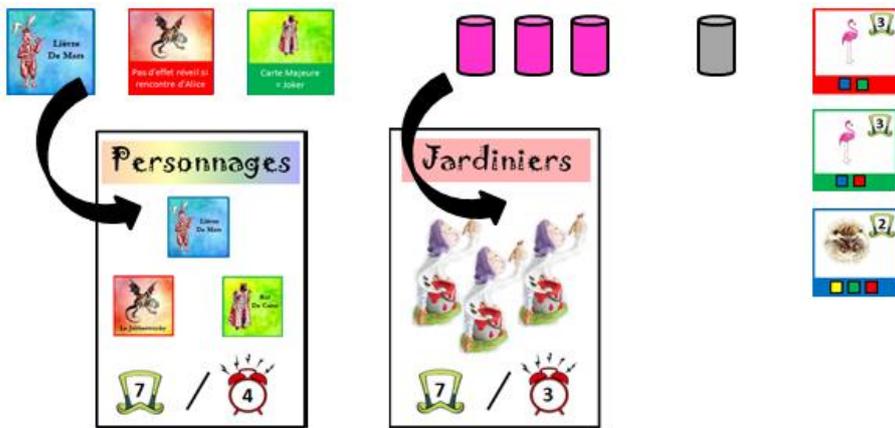
Lors de leur tour, les joueurs peuvent valider une ou plusieurs cartes Rencontre qu'ils ont en main (Rappel : les cartes Rencontre restent cachées tant qu'elles ne sont pas validées). Quand un joueur valide une Rencontre, il pose la carte Rencontre visible devant lui, ce qui lui rapportera un certain nombre de PF en fin de partie, et tous les éléments demandés. Le joueur doit avoir tous ces éléments en sa possession au moment où il valide la Rencontre. Les différents types de rencontres :

- Personnages :
 - Poser sur la carte tous les jetons Personnage demandés. Ces jetons ne seront pas utilisables pour un autre Objectif mais on peut toujours utiliser le pouvoir associé s'il n'a pas été encore utilisé
- Soldat :
 - Poser sur la carte le nombre de Soldats demandé.

A noter : les Soldats posés sur la carte rapportent de toute façon chacun 2 PF en fin de partie, en plus de la valeur de la carte Rencontre

- Jardinier :
 - o Poser sur la carte le nombre de jardiniers demandé

Reprise de l'exemple précédent :



Le joueur Bleu, au cours de la partie, a récupéré 3 jetons personnages, 3 pions Jardinier, 1 Soldat et 1 Artefact de chaque couleur (2 flamants roses et 1 hérisson). A son tour, il a en main 2 cartes Rencontre qu'il peut valider. Il pose face visible ces 2 cartes et pose les éléments demandés dessus, soit les 3 jetons personnages correspondants, dont le pouvoir de 2 (le Jabberwocky et le Roi de cœur) n'ont pas encore été utilisés, ce qui rapportera 7 PF en fin de partie, et les 3 pions Jardiniers sur la 2^{ème} carte Rencontre. Il garde en réserve le Soldat et les Artefacts (qui restent face cachée)

2/ Pioche de cartes

Le joueur, quand il a fini son déplacement et éventuellement utilisé ses cartes Action :

- pioche 3 cartes Action
- peut piocher 3 cartes Rencontre et choisir d'en garder 1 à 3. Il est obligé de garder au minimum 1 carte.

3/ Phase Déplacement d'Alice

Pour déplacer Alice, le joueur utilise une carte Action de sa main, ce qui détermine la direction et la distance de déplacement. Le déplacement d'Alice est obligatoire.

Pour déterminer le déplacement d'Alice, on compare la carte jouée avec le socle du pion Alice :

- La couleur (Cœur, Carreau, Trèfle, Pique) détermine la direction possible du déplacement. Pour chaque couleur, le socle du pion Alice propose 2 directions :
 - o Une flèche marron pour un déplacement orthogonal
 - o Une flèche violette pour un déplacement en diagonale

Le joueur choisit la direction parmi ces 2 choix possibles en fonction de la couleur de la carte jouée

- La valeur de la carte jouée détermine le nombre de cases dont se déplace Alice :
 - o 1 case pour une carte mineure
 - o 2 cases pour une carte majeure

Rappel : un As, de valeur 1, peut être joué en tant que carte mineure ou carte majeure.

Cas spécial concernant les bords de l'échiquier : Quand Alice doit se déplacer hors du plateau, elle continue son mouvement mais du côté opposé du plateau, en considérant les cases comme si elles étaient adjacentes.

Exemple :



A la fin de son tour, le joueur Bleu doit déplacer Alice. Il a 3 cartes en main : l'as et le 3 de Trèfle et le 8 de Carreau. Le 3 de Trèfle lui permet d'aller sur la case 1, c'est-à-dire vers la gauche (flèche marron dans la partie du socle réservée au trèfle) et 1 case de distance car c'est une carte mineure. De même, le 8 de Carreau lui permettrait d'aller sur la case 2. S'il utilise l'as de trèfle, il pourra également aller sur la case 1 mais aussi sur la case 3 en considérant l'as comme une carte majeure donc avec un déplacement de 2 cases. Dans ce cas, Alice arrive en bout de plateau, elle se retrouve automatiquement de l'autre côté du plateau sur la case équivalente, comme si les cases 1 et 3 étaient adjacentes.

Note : avec ces cartes, le joueur aurait pu aussi envoyer Alice sur les cases de rencontre du Jabberwocky et TweedleDee / TweedleDum en choisissant les autres directions possibles des zones Trèfle et Carreau sur le socle du pion Alice.

Le déplacement d'Alice a 2 effets :

- Le Réveil d'Alice :
 - o si Alice termine son déplacement dans les 8 cases entourant celle où se trouve un autre joueur, celui-ci subira 1 PR
 - o si Alice termine son déplacement sur la case d'un autre joueur, son pion est repoussé d'une case dans le sens du déplacement d'Alice et il récupère 3 PR. **Attention** : dans ce cas, il n'applique pas l'effet de la case où son pion est repoussé.

Dans tous les cas, si un joueur subit le Réveil d'Alice, il peut poser son marqueur de Protection à côté de son pion, pour indiquer qu'il ne peut plus subir cet effet jusqu'au début de son prochain tour.

Cas spéciaux :

- o Si Alice se déplace sur un joueur qui est déjà en bord de plateau, celui-ci n'est pas repoussé dans la direction d'Alice mais sur une case adjacente, au choix du joueur qui subit les PR
- o Alice peut traverser une case où se trouve un joueur. **On ne tient compte que de la case finale du déplacement d'Alice**

- A la poursuite d'Alice :

Pour chaque case de déplacement d’Alice, on pioche un pion Obstacle (Jardinier, Soldat ou Reine de Cœur) qu’on place sur la case que vient de quitter Alice.

Ceci est aussi valable quand on utilise le pouvoir des cartes Cœur mineures

A noter :

- Cas spécial de la Reine de cœur :
 - Il ne peut y avoir qu’une seule Reine de Cœur sur le plateau
 - Quand on tire une nouvelle Reine du sac, on la place sur la case concernée mais on défausse l’ancien pion Reine déjà présent sur le plateau
- Il ne peut y avoir qu’un seul Jardinier ou Soldat sur une même case. Dans le cas où Alice repasse par une case où il y a déjà un Jardinier ou un Soldat, on retire un pion du sac mais s’il est identique à un pion déjà présent, on le remet dans le sac.
- Ce qui veut dire que sur une case, il peut y avoir au maximum un Jardinier et un Soldat (et éventuellement une Reine). Si un joueur veut se déplacer sur une case où il y a un Soldat et un Jardinier, il devra défausser une carte mineure **ET** une carte majeure.

Reprise de l’exemple précédent avec des éléments supplémentaires (un Jardinier déjà présent sur la case d’Alice et les joueurs Vert et Rouge présents sur les cases 1 et 2 ciblées):

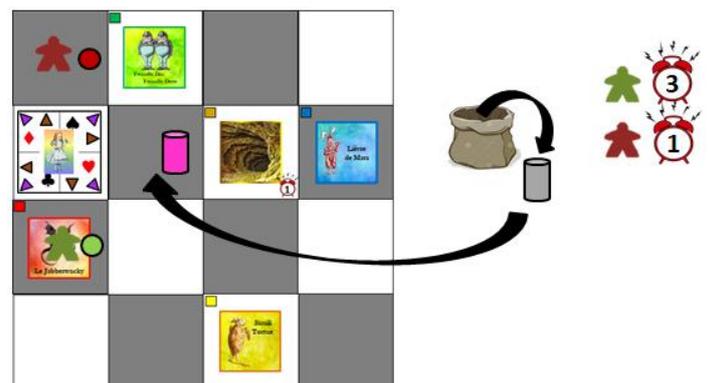


Le joueur Bleu décide de déplacer Alice sur la case 1 où se trouve le pion du joueur Vert. Celui est repoussé par Alice mais ne peut pas sortir du plateau. Il peut aller sur une case adjacente donc vers le haut et rejoindre le pion du joueur Rouge ou vers le bas, sur la case Rencontre du Jabberwocky.

Il choisit cette 2^{ème} solution mais en arrivant sur cette case, il ne peut bénéficier de la Rencontre avec le Jabberwocky donc ne pioche pas d’artefact ni ne prend pas de jeton Personnage

Effets du déplacement d’Alice :

- Le joueur Vert récupère 3 PR.
- Le joueur Rouge récupère 1 PR
- Les 2 joueurs posent leur marqueur de Protection à côté de leur pion. Ils ne peuvent plus subir l’effet d’Alice jusque leur prochain tour.
- Le joueur Bleu tire un pion Obstacle du sac. C’est un soldat, on le pose sur la case que vient de quitter Alice, où se trouve déjà un Jardinier. Si le pion tiré était un autre jardinier, il aurait été remis dans le sac (impossible d’avoir 2 pions obstacle identiques sur la même case)



Fin du tour

Après le déplacement d’Alice, c’est au tour du joueur suivant dans le sens horaire.

Quand tous les joueurs ont fini leur tour, on avance le Marqueur de Tour d’une case

Fin de Partie

La partie se termine à la fin du 10^{ème} tour de jeu.

Les joueurs révèlent leurs Jetons Artefacts et procèdent au décompte final de leurs points :

- Chaque Artefact leur rapporte le nombre de PF noté sur le jeton ;
- Séries d'Artefacts :
 - o 2 Artefacts identiques rapportent 5 PF ;
 - o 3 Artefacts identiques rapportent 12 PF ;
- Chaque Rencontre validée rapporte le nombre de PF noté sur la carte ;
- Chaque Soldat vaincu rapporte 2 PF.

Il faut ensuite déterminer le joueur qui a le plus de PR. Chaque joueur dévoile son Compteur Réveil. Par ordre décroissant :

- Le joueur avec le plus de PR reçoit un malus de 10 PF ;
- Le 2^{ème} reçoit un malus de 5 PF ;
- Le 3^{ème} reçoit un malus de 2 PF.

En cas d'égalité de PR, les joueurs concernés reçoivent le nombre de PF correspondant à la position.

On additionne les PF gagnés et les éventuels malus dus aux PR. Le vainqueur est celui qui a le plus de PF au final.