

BEN TIM IAN MANNY
EISNER EISNER MOSS TREMBLEY



WONDERLAND'S WAR



LIVRET DE RÈGLES

Le Pays des Merveilles a perdu sa frivolité et sa folie...

Les plaisanteries et l'insouciance ont laissé place à la colère. Le thé ne se prend plus avec des fous, la Reine de cœur s'exprime en murmurant, le Jabberwocky s'est échappé de son poème, et Alice est de retour dans une contrée qui n'est plus que l'ombre d'elle-même. Tous les Chefs prennent les armes pour restaurer leur foyer bien-aimé. Certains rêvent d'une existence passée à boire du thé, d'autres se battent pour le plaisir, et d'autres encore voudraient couper toutes les têtes... mais il en est une qui souhaite simplement retrouver l'absurdité parfaite qui caractérisait jusqu'alors le Pays des Merveilles.

Sommaire

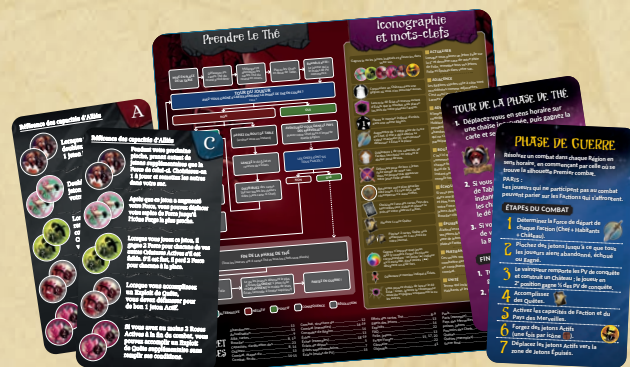
Matériel.....	2
Mise en place du jeu.....	4
Mise en place des joueurs.....	5
Aperçu du jeu.....	6
Phase de Thé.....	6
Résumé d'un tour pendant la phase de Thé ..	7
Effets des cartes Thé.....	8
Paquets de cartes Alliés.....	9
Pouvoirs des Chefs.....	10
Phase de Guerre.....	12
Fin du combat.....	14
Score final.....	15
Exemples de combats.....	16
Exemples de Quêtes et de Forge.....	20
Règles des parties à 2 joueurs.....	21
Crédits.....	21
Glossaire.....	22
FAQ.....	22
Clarification des capacités.....	23



6 MARQUEURS SCORE DE RÉGION



2 MARQUEURS 4/5J



16 AIDES DE JEU (10 CARTES RÉFÉRENCE DES CAPACITÉS D'ALLIÉS, 5 CARTES RÉFÉRENCE DES PHASES DE JEU, 1 FICHE AIDE DE JEU)



5 PLATEAUX FACTION



70 PARTISANS (14 PAR FACTION)



25 CHÂTEAUX (5 PAR FACTION)



30 DISQUES DE FACTION (6 DE CHAQUE)



1 PLATEAU PRINCIPAL PAYS DES MERVEILLES



5 SILHOUETTES CHEF ET 13 SILHOUETTES HABITANT



5 PIONS SCORE 50+/100+



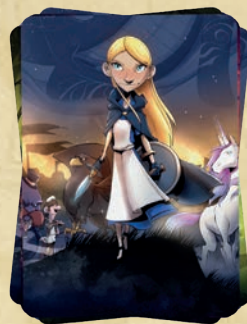
20 JETONS CHEF DE FACTION (4 DE CHAQUE)



30 JETONS ARTEFACT (6 PAR FACTION)



24 CARTES PAYS DES MERVEILLES ET 21 CARTES ALLIÉ



20 CARTES PARI



30 CARTES QUÊTE



5 CUBES DE FACTION



5 PIONS BOULIER



24 JETONS OBJET (2 DE CHAQUE)



90 CARTES THÉ (3 x 30)



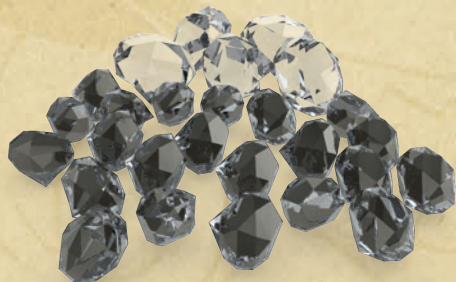
1 SILHOUETTE PREMIER COMBAT



25 JETONS FORGE

34 JETONS FOLIE (29 SIMPLE, 5 DOUBLE)

7 JETONS POISON



40 ÉCLATS DE FOLIE (30 NOIRS DE VALEUR 1 ET 10 BLANCS DE VALEUR 5)



1 DÉ ÉCLAT



5 SACS DE FACTION



95 JETONS ALLIÉ (19 DE CHAQUE)
FLAMANT ROSE | CRÉATURE | TOUR ROUGE | ROSE | CARTE SOLDAT

Mise en place du jeu

- 1 Installez le plateau Pays des Merveilles au centre de la zone de jeu.
- 2 Mélangez les marqueurs Score de Région et posez-en 1 au hasard dans chaque Région. Rangez le marqueur restant dans la boîte.
- 3 Choisissez un paquet Allié (A, B, C ou D, cf. page 9 pour plus d'informations) et alignez toutes ses cartes près du plateau. Placez la carte Forge à côté, empilez les jetons Allié sur leur carte respective (y compris Forge), puis rangez les cartes Allié restantes dans la boîte. *Pour votre première partie, nous vous conseillons d'utiliser le paquet A.*
- 4 Mélangez le paquet Pays des Merveilles et posez-le face cachée près du plateau. Retournez les 3 premières cartes face visible et alignez-les à proximité. Il en existe de deux types (pour plus d'informations, cf. page 8).
- 5 En fonction de leur type (Habitant ou Objet), posez la silhouette ou les 2 jetons de l'Habitant correspondant sur les cartes Pays des Merveilles révélées. Mettez de côté les silhouettes Habitant et les jetons Objet restants.
- 6 Placez les jetons Folie, les Éclats et le dé Éclat au centre de la zone de Thé.
- 7 Si la partie réunit 2 ou 3 joueurs, posez les marqueurs 4J/5J sur les deux chaises affichant l'icône correspondante ; si vous êtes 4, n'en placez qu'un sur la dernière chaise ; à 5, rangez ces marqueurs dans la boîte.
- 8 Mélangez les 3 paquets Thé séparément. Prenez celui du round I et distribuez des cartes face visible sur toutes les chaises (ignorez celles qui contiennent un marqueur 4J/5J).
- 9 Posez le paquet du round I sur le plateau à thé, près du Bout de Table, et mettez de côté ceux des rounds II et III.
- 10 Mélangez le paquet Quête et posez-le face cachée près du plateau.
- 11 **2 joueurs :** rendez-vous page 21 et suivez les étapes indiquées.
3-5 joueurs : placez la silhouette Premier combat dans le Donjon rouge. Lancez le dé Éclat et déplacez la silhouette en sens horaire : elle doit parcourir autant de Régions que le nombre d'Éclats obtenu sur le dé.



Mise en place des joueurs

A Chaque joueur choisit une Faction et récupère le matériel correspondant :

- ⊙ 1 plateau Faction (utilisez le côté 2 joueurs lors des parties à un contre un)
- ⊙ 14 Partisans
- ⊙ 5 Châteaux
- ⊙ 1 silhouette Chef
- ⊙ 4 jetons Chef de Faction (de Force 1, 1, 1 et 2)
- ⊙ 6 jetons Artefact (de Force 3)
- ⊙ 1 sac de Faction
- ⊙ 1 pion Score 50+/100+ (mettez-le de côté pour l'instant)
- ⊙ 4 cartes Pari (sauf lors des parties à 2 joueurs)
- ⊙ 1 jeton Folie double (bleu foncé avec 2 icônes)
- ⊙ 2 jetons Folie simple (violets avec 1 icône)
- ⊙ 1 jeton Forge
- ⊙ 6 disques de Faction
- ⊙ 1 cube de Faction
- ⊙ 1 pion Bouclier
- ⊙ 2 cartes Référence des capacités d'Alliés
- ⊙ 1 carte Référence des phases de jeu

Si vous incarnez le Jabberwocky, récupérez autant de jetons Poison que le nombre de joueurs +2. Placez-les près de votre plateau Faction et rangez les autres dans la boîte.

B Placez vos Partisans et vos Châteaux à côté de votre plateau Faction.

C Placez 4 de vos Partisans sur les cases indiquées de la 3^e piste de Forge sur votre plateau Faction.

D Placez 4 de vos jetons Artefact sur les cases d'amélioration correspondantes des pistes de Forge, du côté droit de votre plateau Faction.

E Placez 4 de vos disques de Faction sur les cases de capacité, du côté gauche de votre plateau Faction. Ensuite, posez-en un autre sur la case « 1 » de votre piste de Force du Chef. (Note : cette piste est la seule qui ne commence pas à 0.)

F Glissez vos jetons de départ dans votre sac : 4 Chef de Faction, 2 Artefact, 1 Forge, 1 Folie double et 2 Folie simple.



Par exemple, la Reine de cœur place ces jetons de départ dans son sac.

G Placez votre pion Bouclier dans le coin supérieur gauche de votre plateau, côté intact visible.

H Placez votre dernier disque de Faction au début de la piste de Score : il progressera à mesure que vous gagnerez des PV.

I Placez 1 cube de Faction au début de la piste de Combat : il s'agit de votre repère de Force au combat.

J Piochez 2 cartes Quête. Gardez celle de votre choix et posez-la face cachée près de votre plateau Faction : il s'agit de votre journal de Quêtes. Remettez l'autre dans le paquet Quête avant de le mélanger.

K Rangez dans la boîte toutes les cartes Pari des Factions qui ne sont pas en jeu.

L Munissez-vous de la carte Référence des capacités d'Alliés correspondant à la série de jetons que vous utilisez (A, B, C ou D) et posez-la face visible près de votre plateau Faction. Rangez l'autre dans la boîte et placez la carte Référence des phases de jeu à proximité de la première.

M Placez votre silhouette Chef en Bout de Table, dans la zone de Thé.

N La personne qui a bu du thé le plus récemment commence. Distribuez les Éclats de départ en suivant les indications du tableau ci-dessous.

À vos marques, prêts... par-thé !

Pour finir, chaque joueur reçoit une certaine quantité d'Éclats (en fonction de l'ordre des tours et du nombre de joueurs) qu'il place près de son plateau Faction.

SENS HORAIRE →

	JOUEUR 1	JOUEUR 2	JOUEUR 3	JOUEUR 4	JOUEUR 5
5 JOUEURS	●●●●●	●●●	●●	●	
4 JOUEURS	●●●●	●●●	●●	●	
3 JOUEURS	●●●●	●●●	●		
2 JOUEURS	●●	●			

Aperçu du jeu

Dans *Wonderland's War*, chaque joueur incarne un personnage emblématique du Pays des Merveilles et prend la tête d'une Faction dont le but est de redresser les torts subis par le royaume. La partie se déroule sur trois rounds (I, II et III), eux-mêmes composés d'une phase de Thé et d'une phase de Guerre.

Pendant la phase de Thé, les Chefs courent en tous sens afin de se préparer au combat. Vous placerez des Partisans dans les diverses Régions du Pays des Merveilles pour vous y établir, obtenir le soutien d'autres Habitants, recruter des Alliés dévoués à votre cause et trouver des Forges magiques, qui vous serviront à débloquer les capacités uniques de votre Faction.

Pendant la phase de Guerre, les Chefs s'affrontent partout où ils ont posté leurs unités, soutenus par les Alliés recrutés durant la phase de Thé. Au cours du combat, vous piocherez des jetons Allié dans votre sac afin d'utiliser leur Force. Le joueur avec la Force la plus élevée remportera la bataille, obtiendra une récompense de conquête et construira un Château dans cette Région. Mais prenez garde : la Folie corrompue qui s'est échappée du miroir brisé se répand à travers la contrée. Plus le combat durera, plus vous risquerez de voir vos Partisans succomber à ce fléau et abandonner votre armée.

Gagner La partie

Les joueurs gagnent des soutiens en construisant des Châteaux, en accomplissant des Quêtes et en accumulant des points de victoire (PV). À la fin du round III, celui qui totalise le plus de points (octroyés par toutes ces récompenses) remporte la partie et devient le nouveau dirigeant du Pays des Merveilles !

Phase de Thé

Venez donc prendre le thé chez le Chapelier fou, dans un lieu survolté où se mêlent Alliés et possibilités exaltantes.

À votre tour, vous vous déplacez en sens horaire autour de la table jusqu'à n'importe quelle chaise et vous gagnez les ressources de la carte qui s'y trouve. Mais attention à ne pas agir précipitamment ! Chaque fois que vous passez en Bout de Table, vous recevez de dangereux Éclats susceptibles de vous plonger dans la Folie.

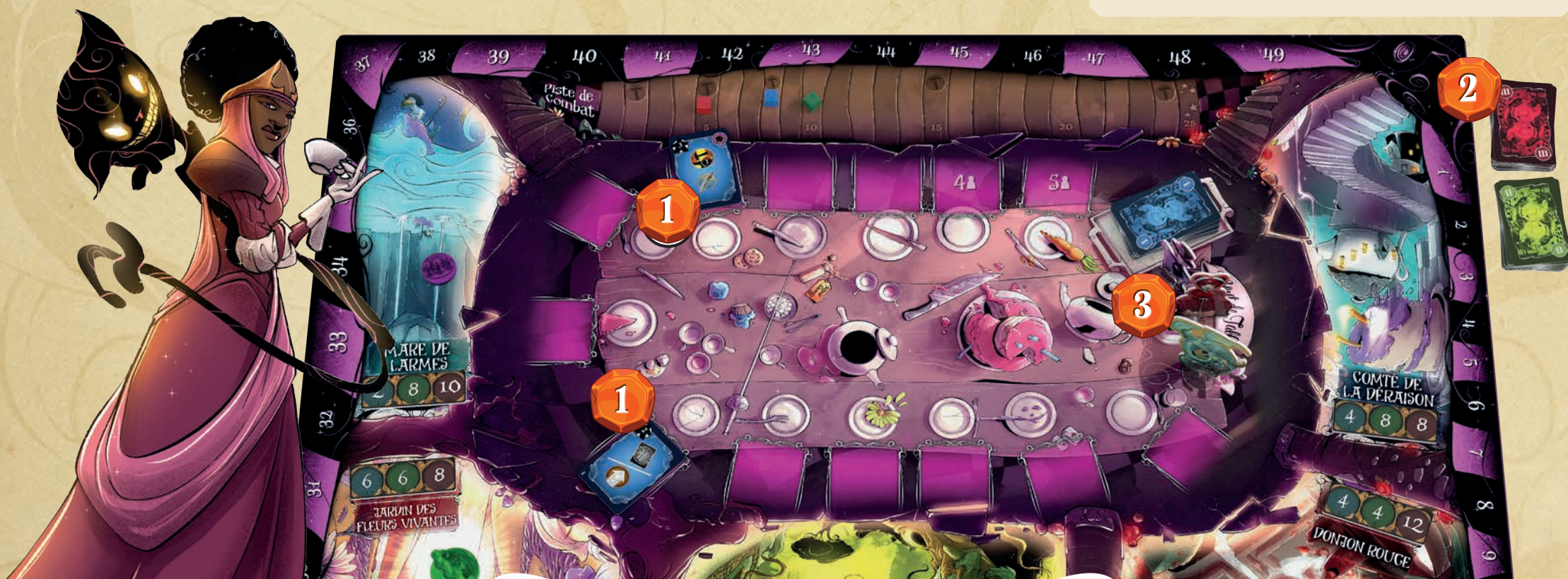
Pendant la phase de Thé, vous aurez 2 objectifs principaux : placer des unités dans les Régions où vous souhaitez combattre, mais aussi gagner des cartes Pays des Merveilles et des jetons Allié qui rejoindront votre cause.

MISE EN PLACE DE LA ZONE DE THÉ

Chaque round dispose de son propre paquet Thé. Résolez les étapes ci-dessous à chaque nouveau round (le premier est déjà prêt puisque vous avez effectué la mise en place de la partie) :

1. Défaussez les cartes Thé du round précédent qui se trouvent encore sur le plateau.
2. Distribuez 1 carte Thé face visible sur chaque chaise autour de la table, en commençant par celle située à droite du Bout de Table et en procédant en sens horaire. Les chaises qui contiennent un marqueur 4J/5J sont « bloquées » pendant cette partie : faites comme si elles n'existaient pas.
3. Chaque joueur place sa silhouette Chef en Bout de Table.
4. Pendant les rounds II et III, le joueur qui a le moins de PV commence. En cas d'égalité, celui qui contrôle le moins d'unités dans l'ensemble des Régions a l'initiative. Si l'égalité persiste, celui qui détient le plus d'Éclats joue le premier. Les tours se succèdent en sens horaire.

Les cartes Thé gagnées par les joueurs restent devant eux tout au long de la partie, afin qu'ils se souviennent des jetons présents dans leur sac et qu'ils puissent compter le nombre de PV gagnés grâce aux Quêtes à la fin du jeu.



Résumé d'un tour pendant La phase de Thé

GAGNER UNE CARTE

À votre tour, si vous avez gagné moins de 4 cartes pendant cette phase de Thé, déplacez votre Chef en sens horaire jusqu'à une chaise inoccupée de votre choix et récupérez la carte qu'elle contient (A), puis recevez les récompenses indiquées (B) et placez tout Partisan gagné (C) dans une même Région.



PASSER EN BOUT DE TABLE

Si vous atteignez le Bout de Table, vous devez vous arrêter un instant et lancer le dé Éclat (D). Recevez autant d'Éclats que le résultat et remettez une carte Thé sur chaque chaise vide (E). Ensuite, reprenez votre tour et déplacez-vous jusqu'à n'importe quelle chaise inoccupée (celle choisie précédemment, ou une autre que vous venez de garnir) et gagnez la carte qui s'y trouve. Vous ne pouvez pas passer en Bout de Table plus d'une fois par tour.



S'AVENTURER DANS LE PAYS DES MERVEILLES

Au début de votre tour, si vous avez déjà gagné 4 cartes pendant cette phase de Thé, placez votre Chef dans n'importe laquelle des 5 Régions en bordure du plateau (F). Lorsque le dernier Chef a rejoint une Région, la phase de Thé est terminée.



FIN DE LA PHASE DE THÉ

La phase de Thé s'achève dès que tous les joueurs ont gagné 4 cartes Thé et placé leur Chef dans une Région.

Ayant été exposés au breuvage favori du Chapelier fou, ils gagnent tous 1 jeton Folie de la réserve commune et le glissent dans leur sac.

Le ou les joueurs détenant le plus d'Éclats gagnent 1 jeton Folie supplémentaire et le glissent dans leur sac, puis défaussent la moitié de leurs Éclats (arrondie à l'entier supérieur).

À chacune des étapes ci-dessus, s'il ne reste pas assez de jetons Folie pour les distribuer équitablement, personne n'en gagne. Si le ou les joueurs détenant le plus d'Éclats ne reçoivent pas de jeton Folie, ils ne défaussent pas la moitié de leurs Éclats.

Effets des cartes Thé


Chaque carte Thé comporte divers bonus (ou malus). Autant que faire se peut, vous devez résoudre toutes les icônes indiquées, dans l'ordre de votre choix.

Affectation d'unité

Placez **dans une même Région** le nombre d'unités indiqué dans le coin supérieur gauche. Il s'agit généralement de Partisans, mais vous pouvez aussi poser des Habitants si vous les avez déjà recrutés.



Si votre réserve de Partisans est vide, vous pouvez en déplacer un déjà en jeu (ou un Habitant que vous contrôlez) vers une autre Région, en réitérant cette manœuvre pour chaque unité que vous n'avez pas pu placer.

Si une carte Thé comporte 2 icônes  (une dans le coin supérieur gauche et une au centre), vous pouvez placer chaque groupe dans des Régions différentes.

Jeton Allié



Gagnez le ou les jetons indiqués et glissez-les dans votre sac. Chaque Allié existe en niveau faible (•) et fort (••), à l'exception des jetons Forge qui sont toujours faibles. Assurez-vous de récupérer le bon.

Allié au choix

Choisissez n'importe quel Allié (y compris Forge) et gagnez 1 jeton du niveau correspondant : un point (•) indique qu'il est faible, deux points (••) désignent un Allié fort.



Dé Éclat

Cette icône apparaît dans le coin supérieur droit de certaines cartes. Lancez le dé Éclat et recevez autant d'Éclats que le résultat, puis placez-les près de votre plateau Faction.



Bouclier

Si votre Bouclier est brisé lorsque vous récupérez cette carte, retournez le pion côté intact.



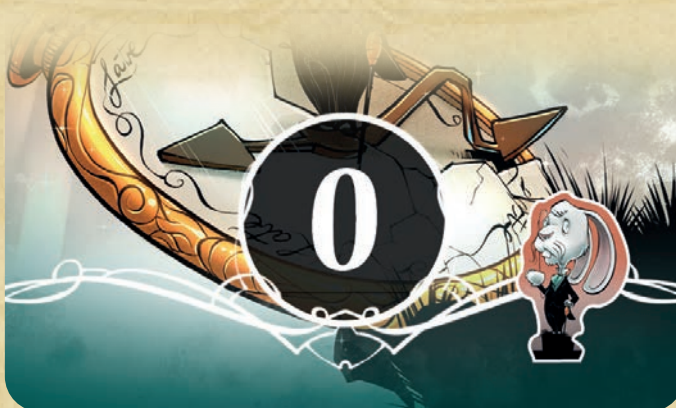
Pays des Merveilles

Choisissez l'une des cartes Pays des Merveilles face visible et placez-la près de votre plateau Faction, où elle restera jusqu'à la fin de la partie – sauf si vous devez la défausser. Il en existe de deux types.



HABITANT

Les cartes Habitant sont identifiables au portrait dans le coin inférieur droit (comme le Lapin blanc ci-dessous).



Lorsque vous gagnez cette carte, placez immédiatement la silhouette Habitant correspondante dans n'importe quelle Région. Sauf mention contraire, les capacités des Habitants s'appliquent toujours à la Région dans laquelle ils se trouvent et au combat auquel ils participent.

OBJET

Les cartes Objet sont identifiables au dessin centré dans la partie inférieure. Lorsque vous gagnez cette carte, glissez les 2 jetons Objet correspondants dans votre sac.



Après avoir gagné une carte Pays des Merveilles, remplacez-la en révélant la première du paquet. Si vous devez défausser un Habitant ou un Objet, remélanguez sa carte dans le paquet et remettez sa silhouette/son jeton dans la réserve commune.

Capacité de Faction

Débloquez 1 de vos capacités de Faction (au choix) en retirant le disque posé dessus. **Vous pouvez débloquer vos capacités dans n'importe quel ordre.** Chaque Faction en possède 4 : deux qui permettent d'améliorer les jetons Artefact et deux capacités passives.



Défausse d'Éclats

Défaussez le nombre indiqué d'Éclats.



Château

Construisez un Château dans une Région où vous n'en possédez aucun. Il vous octroie 2 Force au début du combat si vous contrôlez des unités dans cette Région. À la fin de la partie, vos Châteaux vous rapportent des PV.



Force du Chef

Augmentez de 1 votre piste de Force du Chef. Si elle a déjà atteint sa valeur maximale (6), vous pouvez défausser 1 Éclat à la place.



Note : sauf s'ils indiquent explicitement « Force du Chef », les effets et capacités qui mentionnent la Force ne s'appliquent qu'au repère de Force sur la piste de Combat.

Défausse de Folie

Prenez 1 jeton Folie simple dans votre sac et défaussez-le pour de bon. Vous ne pouvez pas défausser votre jeton Folie double.



Quête


Piochez 1 carte Quête.



Piochez 2 cartes Quête puis défaussez-en 1 au choix de votre journal.




Carte divisée

Certaines cartes Thé comportent une ligne qui sépare des icônes. Lorsque vous en gagnez une, choisissez la récompense du haut ou du bas. Dans tous les cas, vous gagnez les Partisans indiqués et devez lancer le dé Éclat si l'icône  apparaît dans le coin supérieur droit.



Carte corrompue

Les cartes Thé à fond gris qui affichent une icône  attachée à une récompense vous proposent deux options :

- ⊗ lancer le dé et recevoir autant d'Éclats que le résultat, ainsi que la récompense associée et la ou les autres apparaissant sur la carte.
- ⊗ ignorer la récompense liée au dé Éclat et gagner uniquement la ou les autres.



Matériel limité

Les jetons Allié constituent une ressource limitée. Si vous récupérez une carte Thé qui devrait vous accorder un jeton Allié désormais indisponible, vous pouvez gagner n'importe quel jeton de niveau équivalent (faible ou fort) à la place.

Paquets de cartes ALLié

Il existe 4 paquets complets de cartes Allié dans ce jeu. Vous pouvez les mélanger, mais ils ont été conçus de manière à rester équilibrés et à fonctionner tels quels.

Nous conseillons aux nouveaux joueurs de les découvrir dans l'ordre alphabétique. Quant aux autres, choisissez un paquet au hasard et lancez-vous !



A

Lorsque vous jouez ce jeton, doublez sa Force OU remettez 1 jeton Épuisé dans votre sac.

Doublez la Force du prochain jeton que vous placerez sur votre piste de Jetons Actifs.

Gagnez 1 PV à la fin du combat.

Gagnez 2 PV lorsque vous Forgez ce jeton.

Ce jeton ne peut pas être affecté par les capacités de vos autres jetons.

Lorsque ce jeton est Épuisé, remettez-le dans la réserve commune et ajoutez la Créature de l'autre niveau à votre zone de Jetons Épuisés.

B

Lorsque vous jouez ce jeton, vous pouvez doubler sa Force OU déplacer autant de Partisans que sa Force d'une Région adjacente vers celle-ci.

Si vous avez au moins 1 Flamant rose Actif, tous les jetons Allié que vous jouez pendant ce combat gagnent 1 Force.

À la fin du combat, remettez vos Roses Actives dans votre sac au lieu de les Épuiser.

Lorsque vous jouez ce jeton, sa Force est réduite à 1 si vous avez déjà une Tour rouge Active.

Si vous avez le plus de Créatures Actives à la fin du combat, placez 1 Partisan dans n'importe quelle Région.

C

Pendant votre prochaine pioche, prenez autant de jetons supplémentaires que la Force de celui-ci. Choisissez-en 1 à jouer et remettez les autres dans votre sac.

Après que ce jeton a augmenté votre Force, vous pouvez déplacer votre repère de Force jusqu'à l'icône Forge la plus proche sur la piste de Combat.

Si vous avez au moins 2 Roses Actives à la fin du combat, vous pouvez accomplir un Exploit de Quête supplémentaire sans remplir ses conditions.

Lorsque vous accomplissez un Exploit de Quête, vous devez défausser pour de bon 1 jeton Actif.

Lorsque vous jouez ce jeton, il gagne 2 Force pour chacune de vos autres Créatures Actives s'il est faible. S'il est fort, il perd 2 Force pour chacune à la place.

D

Lorsque vous jouez ce jeton, vous pouvez tripler sa Force si vous ne possédez aucun Château dans cette Région.

Lorsque vous jouez ce jeton, choisissez un adversaire dont la Force au combat est supérieure à la vôtre : il reçoit 1 Éclat.

Lorsque vous Forgez une Rose, placez 1 Partisan dans n'importe quelle Région.

Si vous remportez ce combat, recevez 1 Éclat. Si ce jeton est fort, recevez 1 Éclat supplémentaire.

Lorsque vous jouez ce jeton, défaussez 1 Éclat si vous en détenez davantage que sa Force. Si vous en avez moins, recevez 1 Éclat.

Pouvoirs des Chefs

Chaque Chef possède un pouvoir unique qui ne peut être utilisé que pendant la phase de Thé.

Jabberwocky

Au début de la phase de Thé, posez un jeton Poison sur deux cartes différentes de la zone de Thé. À la fin de votre tour, s'il n'y a aucun jeton Poison sur les cartes Thé **1**, placez-en un **2**. Si un autre joueur récupère une carte qui contient un jeton Poison, il glisse celui-ci dans son sac. Si vous gagnez l'une de ces cartes, remettez le jeton dans votre réserve.



JETONS POISON

Lorsque vous piochez un jeton Poison, rendez-le au Jabberwocky et perdez 1 unité. Vous pouvez le contrer avec un Bouclier ; dans ce cas, il n'a aucun effet et il retourne immédiatement dans votre sac. Les jetons Poison ne sont pas ajoutés à la piste de Folie.

Si le Jabberwocky prend une carte Thé qui contient un jeton Poison, il remet celui-ci dans sa réserve. Les jetons Poison du Jabberwocky sont limités (nombre de joueurs +2). S'ils se trouvent tous dans les sacs des autres joueurs, il ne peut plus en utiliser. À la fin de chaque phase de Thé, s'il reste des jetons Poison sur les cartes Thé, ils retournent dans la réserve du Jabberwocky.

Chapelier fou

Une fois par phase de Thé, le Chapelier fou peut remplir toutes les chaises vides **1** autour de la table en révélant de nouvelles cartes du paquet Thé. Ensuite, il peut gagner n'importe quelle carte **2** sans se déplacer.



Pouvoirs des Chefs (suite)

Chaque Chef possède un pouvoir unique qui ne peut être utilisé que pendant la phase de Thé.

Reine de cœur

À chacun de ses tours, la Reine de cœur peut placer les Partisans octroyés par une même carte **1** dans des Régions différentes **2**.



Alice

Alice se déplace toujours en sens antihoraire **1** autour de la zone de Thé (et non en sens horaire) lorsqu'elle récupère des cartes **2**.



Chat du Cheshire

Pendant la phase de Thé, lorsque vous obtenez 2 ou 3 sur le dé Éclat **1**, vous pouvez donner 1 des Éclats reçus à n'importe quel joueur **2**.



Dans les parties à 2 joueurs, certains Chefs ont des capacités ou des pouvoirs différents ; prenez garde à utiliser la bonne face des plateaux Faction.

Phase de Guerre

Pendant la phase de Guerre, vous livrez bataille dans chaque Région où vous contrôlez des unités (Partisans, Habitants ou Chef) en piochant des jetons dans votre sac. Pour remporter un combat et construire un Château, vous devez obtenir la Force la plus élevée ; mais vous pourriez choisir d'abandonner afin d'accomplir une Quête, de Forger ou de préserver vos troupes.

Pour atteindre les différents objectifs de Guerre, vous devrez étudier attentivement les placements des adversaires et trouver un équilibre entre vos projets de contrôle et le potentiel destructeur de la Folie.

■ Combats

Résolvez un combat dans chaque Région, en commençant par celle où se trouve la silhouette Premier combat puis en procédant en sens horaire. Au cours de l'affrontement, vous piocherez des jetons destinés à faire avancer votre repère de Force (cube de Faction) sur la piste de Combat.

Tous les joueurs qui contrôlent au moins 1 unité (Partisan, Habitant ou Chef) dans la Région participent. Bien que les Châteaux octroient 2 Force au début du combat, ils ne sont pas considérés comme des unités. Si un joueur possède un Château mais aucune unité dans une Région, il ne participe pas au combat.

■ Paris

Si aucune de vos unités ne participe à un combat, vous pouvez parier sur le gagnant, c'est-à-dire le joueur dont la Force sera la plus élevée à la fin du combat. Après que la Force de départ a été déterminée, tous les parieurs misent même temps.

Pour parier, choisissez la carte illustrant la Faction que vous pensez voir gagner et placez-la face cachée devant vous. Si vous avez eu raison, glissez 1 jeton Allié faible dans votre sac à la fin du combat ; sinon, recevez 1 Éclat. En cas d'égalité, les parieurs ne gagnent ni jeton Allié ni Éclat.

Aucun pari n'est effectué lors des parties à 2 joueurs.

PAS DE TRICHE !

Vous n'avez pas le droit de regarder le contenu de votre sac pendant la phase de Guerre.

Pour plus d'informations et un résumé complet des étapes du combat, consultez l'organigramme **Faire la Guerre** au dos de ce livret de règles (ou sur la fiche Aide de jeu).

1

DÉTERMINER LA FORCE DE DÉPART DES JOUEURS

Au début du combat, les joueurs participants gagnent de la Force pour chaque Chef, Château et Habitant qu'ils contrôlent dans la Région. Additionnez la Force de votre Chef et celle de vos Habitants présents dans cette Région, ajoutez 2 Force par Château et déplacez votre repère de Force sur la case de la piste qui correspond au résultat total. Les Partisans n'augmentent pas votre Force au combat.

2

PREMIÈRE PIOCHE

Tous en même temps, les joueurs doivent piocher et révéler 1 jeton de leur sac.

8

NOUVELLE PIOCHE ?

Tous en même temps, les joueurs piochent 1 nouveau jeton de leur sac. Si quiconque souhaite abandonner, il en ressort la main vide.

3

EST-CE UN JETON FOLIE ?

Si vous n'avez pas pioché de jeton Folie, passez à l'étape 4. Dans le cas contraire, placez-le sur la case libre la plus à gauche de votre piste de Folie et perdez autant d'unités qu'indiqué.

S'il vous en reste dans la Région, passez à l'étape 7. Si toutes vos unités ont été éliminées, vous échouez et êtes désormais hors de combat.



4

JOUER LE JETON

Résolvez les effets « Lorsque vous jouez ce/un jeton » correspondants parmi les capacités de vos jetons Allié, Objet et Faction.

6

AUGMENTER LA FORCE

Faites avancer votre repère de Force d'autant que la Force du jeton placé.



5

PLACER

Placez le jeton pioché sur la case libre la plus à gauche de votre piste de Jetons Actifs.



■ Timing

La plupart des capacités de jetons peuvent être résolues en même temps. Dans certains cas où l'ordre est important, appliquez-les ainsi :

- les jetons Folie et l'échec sont TOUJOURS résolus en premier ;
- chaque joueur résout les capacités qui affectent ses jetons ou lui-même dans l'ordre de son choix ;
- chacun résout les capacités qui affectent les autres joueurs ;
- s'il faut choisir l'ordre dans lequel les joueurs résolvent leurs actions et capacités, celui qui a le moins de PV active les siennes en premier. En cas d'égalité, celui qui détient le plus d'Éclats parmi les joueurs concernés commence.

■ Abandonner


Après avoir entièrement résolu le premier tour du combat (jusqu'à l'étape 7), vous pouvez choisir d'abandonner ; votre repère de Force reste où il est sur la piste et compte toujours, mais vous ressortez la main vide de votre sac à chaque étape « Nouvelle pioche ? ». Cette décision est irréversible. Il est possible d'abandonner pour accomplir un Exploit de Quête, parce que l'on se trouve sur une icône Forge, ou encore pour préserver ses Partisans afin qu'ils participent au round suivant.

Lorsque tous les joueurs sauf un ont abandonné ou échoué, si le dernier en lice est celui qui est le plus en avance sur la piste de Combat, il doit abandonner. S'il n'est pas en tête, il peut continuer de piocher jusqu'à ce qu'il prenne l'avantage, échoue ou décide d'abandonner.

Si un joueur atteint 25 (ou plus) sur la piste de Combat, il l'emporte immédiatement. Tous les autres doivent abandonner et le combat prend fin.

Si au moins deux joueurs atteignent 25 pendant la même pioche, ils sont vainqueurs ex aequo.

■ Jetons Folie et échec

Lorsque vous piochez un jeton Folie, vous n'avancez pas sur la piste de Combat. Au lieu de cela, vous perdez 1 unité (Partisan, Habitant ou Chef) par icône  qui apparaît dessus. Remettez les unités perdues dans votre réserve et posez le jeton Folie sur la case libre la plus à gauche de votre piste de Folie (en haut à droite de votre plateau Faction).

Vous ne pouvez pas perdre votre Chef tant que toutes vos autres unités n'ont pas été retirées.

Les Habitants perdus retournent eux aussi dans votre réserve. Ils pourront être remis en jeu pendant une prochaine phase de Thé, dans le cadre d'une affectation d'unité. Vous ne perdez pas de Force lorsque vous retirez un Habitant, mais ses capacités n'ont plus d'effet sur le combat.

BOUCLIER CONTRE LA FOLIE

Lorsque vous piochez un jeton Folie, vous pouvez contrer ses effets grâce à un Bouclier intact (face visible). Dans ce cas, remettez le jeton Folie dans votre sac et retournez le pion Bouclier côté brisé. Les Boucliers bloquent les effets des jetons Folie simple comme Folie double.



ÉCHEC

Si vous n'avez plus d'unités, vous échouez et êtes désormais hors de combat. Votre Force est réduite à 0, tous vos jetons Actifs sont immédiatement Épuisés et vous ne pouvez plus piocher.


Les jetons Épuisés sont déplacés depuis votre piste de Jetons Actifs vers la zone en bas de votre plateau Faction. Lorsque vous échouez, toutes les capacités spéciales de vos jetons Actifs sont perdues (par exemple, vous ne pouvez plus Forger grâce aux jetons Forge). **Pour finir, retournez votre pion Bouclier côté intact.**

ACTUALISATION DU SAC

Lorsque vous placez un jeton Folie sur la 4^e et dernière case de votre piste de Folie, actualisez tous vos jetons Folie et Épuisés en les remettant immédiatement dans votre sac. Si vous échouez et que le jeton tout juste pioché vient remplir votre piste de Folie, procédez ainsi : déplacez d'abord tous vos jetons Actifs vers votre zone de Jetons Épuisés, puis actualisez tous vos jetons Folie et Épuisés en les remettant dans votre sac.

Les joueurs devraient éviter d'actualiser leur sac tant que la plupart de leurs jetons sont Actifs, car seuls ceux de la zone de Jetons Épuisés et de la piste de Folie sont remis dans le sac – ce qui augmente la probabilité de piocher des jetons Folie.

ÉCHEC ET ACTUALISATION

Ces deux effets peuvent se produire en même temps, mais ils sont distincts et soumis à des règles différentes. Retourner un Bouclier brisé sur son côté intact n'est possible que lors d'un échec (ou quand vous obtenez l'icône  pendant la phase de Thé ou utilisez des capacités spéciales), pas lorsque vous actualisez votre sac. L'actualisation vous permet de remplir votre sac mais pas de retourner votre Bouclier, et elle ne vous fait pas perdre le combat (cf. **Exemple de combat 2**, page 18).

■ Effets des jetons

Tous les jetons qui ne sont pas de type Folie augmentent votre Force au combat. Certains d'entre eux (Alliés, Objets et Artefacts) possèdent des capacités qui affectent le combat ou se produisent à sa fin. Leurs effets sont détaillés sur la carte associée au jeton ou sur les plateaux Faction. Pour plus d'informations, consultez la section **FAQ** page 22.

Les capacités qui modifient la Force d'un jeton prennent fin dès que celui-ci est placé. S'il est de nouveau pioché par la suite, il revient en jeu avec sa Force initiale (imprimée).

JETONS QUI AFFECTENT LES ADVERSAIRES

Les jetons qui mentionnent les adversaires affectent uniquement les joueurs qui contrôlent des unités dans la Région où se déroule le combat en cours. Cela inclut ceux qui ont abandonné, mais pas ceux qui ont échoué.

LES EFFETS DES JETONS NE SONT PAS PERMANENTS

Certains jetons affectent les pioches suivantes. Ces effets ne s'appliquent qu'au combat en cours.

EXEMPLE DE PIOCHE DE JETONS



PIOCHE 1 : CHEF DE FACTION

Les jetons **Faction** (Chef et Artefact) ne possèdent aucune capacité spéciale. Alice joue son jeton Chef de Faction et augmente immédiatement sa Force au combat de 2.

PIOCHE 2 : FLAMANT ROSE



FLAMANT ROSE



Doublez la Force du prochain jeton que vous placerez sur votre piste de Jetons Actifs.

Les jetons **Flamant rose** (paquet A) doublent la Force du prochain jeton Actif que vous jouerez. Puisque celui-ci a une Force de 1, Alice augmente immédiatement sa Force au combat de 1. Grâce à la capacité du Flamant rose, la Force du prochain jeton qu'elle piochera sera doublée.

PIOCHE 3 : CARTE SOLDAT



CARTE SOLDAT



Lorsque vous jouez ce jeton, doublez sa Force OU remettez 1 jeton Épuisé dans votre sac.

Les jetons **Carte soldat** (paquet A) laissent le choix au joueur : actualiser un jeton Épuisé ou doubler la Force de celui-ci. Alice choisit la seconde option et applique également la capacité du Flamant rose, puisque ce jeton est le prochain pioché. La Force de sa Carte soldat passe donc à 4.

Fin du combat

Tant que vous n'avez pas échoué et que votre Force est d'au moins 1, vous pouvez recevoir diverses récompenses à la fin du combat. Gagnez toutes celles pour lesquelles vous êtes éligible.

ÉTAPES DE FIN DU COMBAT

1 CONQUÊTE DE RÉGION ET CHÂTEAU

2 QUÊTES

3 CAPACITÉS DE FACTION ET DU PAYS DES MERVEILLES

4 FORGE

5 RÉOLUTION DES PARIS

6 CONCLUSION

Conquête de Région et Château



Le joueur dont la Force est la plus élevée remporte le combat et gagne autant de PV qu'indiqué sur le marqueur Score pour ce round et cette Région. Chaque marqueur Score de Région est divisé en 3 parties : à gauche la récompense du round I, au milieu celle du round II et à droite celle du round III.

En plus de ces PV de conquête, le vainqueur du combat construit un Château dans la Région conquise. Chaque joueur ne peut posséder qu'un seul Château par Région. Si le gagnant en a déjà un dans celle-ci, il gagne uniquement les PV de conquête.

Le joueur en 2^e position sur la piste de Combat gagne la moitié des PV de conquête indiqués sur le marqueur Score de Région pour ce round.

ÉGALITÉS ET RÉGIONS INCONTESTÉES

- Si au moins 2 joueurs sont à égalité pour la 1^e place, chacun d'eux doit choisir entre les PV de conquête ou la construction d'un Château. Dans ce cas, personne ne gagne la récompense pour la 2^e place.
- Si au moins 2 joueurs sont à égalité pour la 2^e place, ils se partagent équitablement les PV correspondants, arrondis à l'entier supérieur.
- Lors d'un combat incontesté (si une seule Faction est présente), le joueur conquiert automatiquement cette Région et doit choisir entre gagner les PV ou construire un Château. Il est impossible de parier sur ce type de combat.
- Si au moins 2 joueurs sont à égalité pour la 1^e place, les paris sur ce combat n'ont aucun effet.

Dans une Région incontestée, le joueur choisit entre les PV de conquête ou la construction d'un Château. Personne ne peut parier sur un combat incontesté et aucun jeton n'est pioché (sauf lors des parties à 2 joueurs).

Aucun gagnant :

Si tous les joueurs échouent dans une Région, il n'y a aucun gagnant.

Quêtes (cf. exemples page 20)

Chaque carte Quête comprend deux sections : Exploit et Objectif. L'Exploit définit une mission que vous devrez accomplir en combattant dans une Région spécifique, et l'Objectif vous donne un but à atteindre pendant la partie (principalement lors de la phase de Thé). Vous pouvez en compléter une seule ou bien les deux. À la fin de la partie, vous gagnerez 3 PV par section accomplie de vos Quêtes ; si vous avez réussi les deux, vous recevrez 3 PV supplémentaires.

Lorsque vous piochez une carte Quête, placez-la face cachée dans votre journal.

EXPLOITS

Chaque Quête vous donne un Exploit à accomplir lors d'un combat dans une Région spécifique, par exemple « Terminer un combat dans le **Jardin des Fleurs vivantes** avec une Force de 3, 4, 9 ou 10 ». Si vous y parvenez, annoncez-le à la fin du combat et retournez la carte Quête face visible dans votre journal.

Vous ne pouvez accomplir qu'un seul Exploit de Quête par combat.

OBJECTIFS

La section Objectif d'une Quête indique ce que vous devez obtenir pendant la phase de Thé et comment développer votre Faction. Chaque Objectif définit un palier à atteindre ou une condition à remplir (par exemple, avoir au moins 7 jetons Rose et/ou Carte soldat).

Les Objectifs sont vérifiés à la fin de la partie. Ceux qui concernent un nombre de jetons s'appliquent à l'ensemble de vos jetons : sac, piste de Jetons Actifs, zone de Jetons Épuisés et pistes de Forge.

Chaque carte Quête vous rapporte 3 PV si vous avez accompli son Exploit ou atteint son Objectif, et 9 PV si vous avez réussi les deux.




Capacités de Faction et du Pays des Merveilles



Tous les joueurs qui ont participé sans échouer peuvent activer les capacités de leur Faction et de leurs cartes Pays des Merveilles (Habitants et Objets) qui se déclenchent à la fin du combat.

■ Forge (cf. exemple page 20)

Forger vos jetons permet de les transformer en puissants Artefacts. À la fin d'un combat, vous pouvez Forger une fois si votre repère de Force est sur une case qui comporte une icône Forge , et une fois de plus pour chacun de vos jetons Forge Actifs.

POUR FORGER :

1. Choisissez n'importe quel jeton Actif (y compris Forge).
2. Placez-le sur la case libre la plus à gauche de n'importe laquelle de vos pistes de Forge.
3. Gagnez la récompense de la case ainsi recouverte.
4. Si ce jeton a rempli la piste de Forge, gagnez immédiatement l'Artefact associé et glissez-le dans votre sac.

Une fois qu'il a été Forgé, un jeton n'est plus considéré comme Actif et n'est donc plus concerné par les effets et capacités qui s'appliquent aux jetons Actifs.

Pour Forger, vous devez avoir au moins 1 jeton Actif disponible. Cette action est néanmoins optionnelle, et vous pouvez choisir de ne pas utiliser un jeton ou une icône Forge.

La plupart des icônes qui apparaissent sur les cases des pistes de Forge sont identiques à celles des cartes Thé. Cependant, certaines d'entre elles ont une signification particulière.

PARTISANS

Augmente votre réserve de Partisans. Gagnez-en autant qu'indiqué sur cette case de la 3^e piste de Forge.

CHÂTEAUX

Augmente les PV que rapportent vos Châteaux à la fin de la partie. La récompense standard est de 3 PV par Château, mais elle peut augmenter jusqu'à 6 PV (voire 7 lors des parties à deux joueurs) à mesure que vous progressez sur la 4^e piste de Forge.

POINTS DE VICTOIRE (PV)

L'étoile sur la dernière case de la 3^e piste de Forge rapporte 4 PV.



Lorsqu'une récompense apparaît entre deux pistes de Forge, vous devez recouvrir les cases situées au-dessus et au-dessous afin de la débloquent.

■ Résolution des paris

- Les joueurs qui ont misé sur le bon vainqueur du combat gagnent 1 jeton Allié faible de leur choix.
- Ceux qui se sont trompés reçoivent 1 Éclat.

■ Conclusion

Après avoir récupéré vos récompenses :

1. Déplacez tous vos jetons Actifs vers votre zone de Jetons Épuisés.
2. Remettez votre repère de Force au début de la piste de Combat.
3. Un nouveau combat commence dans la prochaine Région en sens horaire. Continuez ainsi jusqu'à avoir combattu dans toutes les Régions.

Les jetons Folie restent sur votre piste de Folie.



■ Fin de la phase de Guerre

La phase de Guerre s'achève une fois que toutes les Régions ont fait l'objet d'un combat. S'il s'agit du round III, passez au calcul du score final. Sinon :

1. Lancez le dé Éclat et déplacez la silhouette Premier combat en sens horaire d'autant de Régions que le résultat.
2. Remettez dans votre sac tous les jetons de votre zone de Jetons Épuisés et de votre piste de Folie.
3. Tous les Partisans et les Habitants qui n'ont pas été perdus au combat restent dans les Régions.
4. Placez votre Chef en Bout de Table, dans la zone de Thé.
5. Mélangez les 3 cartes Pays des Merveilles face visible et remettez-les dans le paquet, puis piochez et révélez 3 nouvelles cartes pour les remplacer.
6. Préparez la prochaine phase de Thé (cf. page 6).

Les pions Bouclier ne sont pas automatiquement retournés côté intact à la fin de la phase de Guerre. Que vos Boucliers soient brisés ou intacts à ce moment-là, ils le restent.

Score final

Une fois le round III de la phase de Guerre terminé, la partie s'achève. Chaque joueur doit à présent calculer son score final en procédant ainsi.

D'ABORD, GAGNER LES PV DE LA PISTE DE SCORE

AJOUTER 3-6 PV PAR CHÂTEAU

(Le score octroyé par vos Châteaux varie de 3 à 6 PV, selon le remplissage de la 4^e piste de Forge.)

Note : les PV des parties à 2 joueurs ne sont pas calculés de la même façon (pour plus d'informations, cf. page 21).

AJOUTER LES PV DES CARTES QUÊTE

Exploit accompli = 3 PV

Objectif atteint = 3 PV

Bonus pour les deux sections = 3 PV

(Pour chaque carte Quête, gagnez 3 PV par section complétée – supérieure ou inférieure – et 9 PV au total si vous avez réussi les deux.)

ENFIN, SOUSTRAIRE 1 PV PAR ÉCLAT DE FOLIE

UN FRABIEUX GAGNANT !

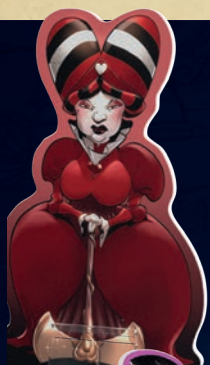
Le joueur qui totalise le plus de PV est déclaré vainqueur et devient le nouveau dirigeant du Pays des Merveilles. Il peut à présent décrire avec moult détails ses projets de reconstruction de ces contrées.

En cas d'égalité, le joueur qui détient le moins d'Éclats l'emporte. Si l'égalité persiste, le gagnant est celui qui contrôle le plus d'unités sur le plateau.

EXEMPLE DE COMBAT 1

COMTÉ DE LA DÉRAISON

1. FORCE DE DÉPART



$$2 \text{ (épée)} + 0 \text{ (cœur)} = 2$$

LA REINE DE CŒUR est la seule de sa Faction dans la Région où se déroule le combat, et sa Force du Chef est de 2. Elle place donc son repère de Force sur la 2^e case de la piste de Combat.



$$0 \text{ (épée)} + 0 \text{ (cœur)} = 0$$

LE CHAPELIER FOU n'est pas dans cette Région, où il ne contrôle que des Partisans. Il commence donc avec 0 Force au combat.



$$2 \text{ (château)} + 2 \text{ (morse)} = 4$$

LE JABBERWOCKY n'est pas dans le Comté de la Déraison, ce qui l'empêche d'ajouter sa Force du Chef au combat. Néanmoins, il y possède un Château et y contrôle le Morse ; chacun d'eux lui rapporte 2 Force, et il place donc son repère sur la 4^e case de la piste.



N'ayant aucune unité dans la Région du combat, **ALICE** peut choisir de jouer 1 carte Pari.



ROUND
EN COURS



2. AUX ARMES !

PIOCHE 1

La Reine pioche une Tour rouge de Force 3, le Chapelier obtient un jeton Forge et le Jabberwocky un jeton Folie. Leur Force respective est désormais de 5, 1 et 4 sur la piste de Combat.

PIOCHE 2

La Reine décide d'abandonner, le Chapelier pioche un jeton Chef de Faction de Force 1 et le Jabberwocky obtient son Artefact. Leur Force respective est désormais de 5, 2 et 7.

PIOCHE 3

La Reine a cessé de piocher pendant le tour précédent, le Chapelier abandonne lui aussi et le Jabberwocky pioche un jeton Flamant rose faible. Leur Force respective est désormais de 5, 2 et 8.

Le Jabberwocky est la seule Faction encore en lice. Puisqu'il est en tête, il doit abandonner et le combat s'achève immédiatement. S'il avait été à la traîne, il aurait pu continuer de piocher jusqu'à ce qu'il dépasse ses adversaires sur la piste de Combat, échoue ou décide lui aussi d'abandonner.

LE JABBERWOCKY REMPORTE CE COMBAT.

3. QUÊTES

- Le Chapelier fou accomplit la section Exploit de la Quête « Le château changeur », car son dernier jeton Actif (le plus à droite sur sa piste lorsqu'il a abandonné - et donc terminé - ce combat) a une Force initiale de 1. Note : s'il possédait aussi la carte « Choix infernaux », il remplirait également ses conditions puisque son dernier jeton Actif est un Chef de Faction, mais la limite d'un seul Exploit accompli par combat l'obligerait à choisir parmi ces Quêtes.
- Il retourne la carte « Le château changeur » face visible dans son journal. À la fin de la partie, il vérifiera s'il a atteint ou non son Objectif et déterminera combien de PV lui rapporte la Quête entière.



PIOCHE 1	PIOCHE 2	PIOCHE 3	FIN
  2 Avance de 3 cases sur la piste de Combat.	  5 Décide d'abandonner et arrête de piocher des jetons.	  5 Décide d'abandonner et arrête de piocher des jetons.	  5 2^E PLACE Termine en 2 ^e position : 3 PV
  0 Avance de 1 case sur la piste de Combat.	  1 Avance de 1 case sur la piste de Combat.	  2 Décide d'abandonner et arrête de piocher des jetons.	  2 3^E PLACE
  4 Perd 1 unité et choisit un Partisan.	  4 Avance de 3 cases sur la piste de Combat.	  7 Avance de 1 case sur la piste de Combat.	 8 GAGNANT Remporte le combat : 6 PV Construit un Château dans le Donjon rouge Combat remporté dans la Région du Morse : 3 PV

4. VOUS LES AVEZ ? FORGEZ-LES !

REINE DE CŒUR

La Reine a terminé le combat sur une icône Forge, mais elle décide de ne pas Forger sa Tour rouge.

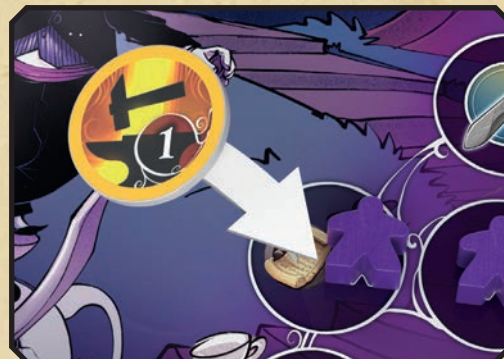
CHAPELIER FOU

Le Chapelier a 1 jeton Forge sur sa piste de Jetons Actifs et a aussi fini le combat sur une icône Forge ; il peut donc Forger 2 fois.

Il décide de le faire pour ses 2 jetons Actifs (Chef de Faction de Force 1 et Forge).

Il place le premier sur sa 2^e piste de Forge et augmente de 1 sa piste de Force du Chef.

Ensuite, il place le jeton Forge sur la première case de sa 3^e piste de Forge et ajoute ce Partisan à sa réserve, avant de piocher 1 carte Quête.



MORSE
 Si vous remportez un combat auquel participe le Morse, gagnez 3 PV et vous pouvez construire votre Château dans n'importe quelle Région.



Le Morse rapporte 3 PV en cas de victoire dans sa Région.

Puisqu'il possède déjà un Château dans le Comté de la Déraison, le Jabberwocky ne peut pas y en construire un autre. Il utilise la capacité du Morse pour le bâtir dans le Donjon rouge à la place.

EXEMPLE DE COMBAT 2

DONJON ROUGE

ROUND
EN COURS



1. FORCE DE DÉPART



$$3 \text{ (épée)} + 0 \text{ (cœur)} = 3$$

ALICE place son repère de Force sur la 3^e case de la piste, car elle est la seule de sa Faction dans la Région du combat et que sa Force du Chef est actuellement de 3.



$$0 \text{ (épée)} + 2 \text{ (griffon)} = 2$$

LA REINE DE CŒUR place le sien sur la 2^e case de la piste de Combat car elle contrôle le Griffon, qui se trouve dans la Région du combat et a une Force de 2. N'étant pas présente en personne dans cette Région, elle ne peut pas ajouter sa Force du Chef.

2. AUX ARMES !

PIOCHE 1

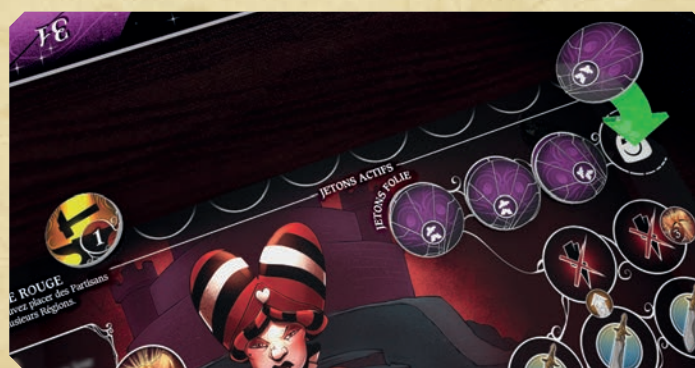
Alice pioche un jeton Chef de Faction de Force 2 et la Reine de cœur obtient un jeton Forge. Leur Force respective est désormais de 5 et 3.

PIOCHE 2

Alice obtient un jeton Forge. La Reine de cœur pioche un jeton Folie et décide de perdre le Griffon.

Même si elle doit retirer le Griffon, la Reine de cœur ne perd pas la Force qu'il lui a octroyée au début du combat. Elle le place dans sa réserve et pourra le remettre en jeu pendant une prochaine phase de Thé.

La piste de Folie de la Reine de cœur est désormais remplie. Elle remet tous ses jetons Folie et Épuisés dans son sac ; le jeton Forge de sa pioche précédente reste sur la piste de Jetons Actifs.



PIOCHE 3

Alice pioche un jeton Rose. La Reine de cœur obtient un nouveau jeton Folie et devrait perdre son dernier Partisan, mais elle décide de contrer avec son Bouclier. Elle le retourne côté brisé et remet le jeton Folie dans son sac.

PIOCHE 4

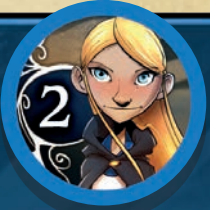

Alice abandonne et la Reine de cœur pioche encore un jeton Folie, perdant ainsi son Partisan : elle échoue. Sa Force au combat passe à 0 et elle ne marquera aucun PV suite à ce combat. Puisqu'elle a échoué, elle ne peut pas Forger grâce à son jeton Actif. Elle le déplace vers sa zone de Jetons Épuisés, remet son repère de Force sur la case « 0 » et retourne son pion Bouclier côté intact.



ASTUCE !

Regroupez vos unités dans chaque Région afin de les identifier plus facilement !

PIOCHE 1 PIOCHE 2 PIOCHE 3 PIOCHE 4 FIN

 3 Avance de 2 cases sur la piste de Combat.	 5 Avance de 1 case sur la piste de Combat.	 6 Avance de 2 cases sur la piste de Combat.	Décide d'abandonner et arrête de piocher des jetons.	8 GAGNANTE Remporte le combat : 2 PV Construit un Château dans le Donjon rouge Gagne 1 PV grâce à la Rose
--	---	--	--	---

 2 Avance de 1 case sur la piste de Combat.	 3 Perd 1 unité et choisit le Griffon.	 3 Utilise son Bouclier pour remettre le jeton Folie dans son sac.	 3 Perd son dernier Partisan. ÉCHEC !	X
--	---	---	---	----------



3. PLACE À L'AMÉLIORATION !

Alice termine le combat avec un jeton Forge Actif et décide de Forger sa Rose (ce qui lui permet de gagner 2 PV, cf. carte ci-contre). Elle la place sur la dernière case de sa 2^e piste de Forge et augmente de 1 sa piste de Force du Chef. Puisqu'elle a rempli une piste de Forge, elle gagne aussi l'Artefact Épée de l'Espérance associé et le glisse dans son sac.

Dans cet exemple, Alice gagne 2 récompenses grâce à son jeton Rose Actif : 1 PV à la fin du combat et 2 PV pour avoir Forgé la Rose.

Exemples

EXEMPLE DE QUÊTE 1 (EXPLOIT)

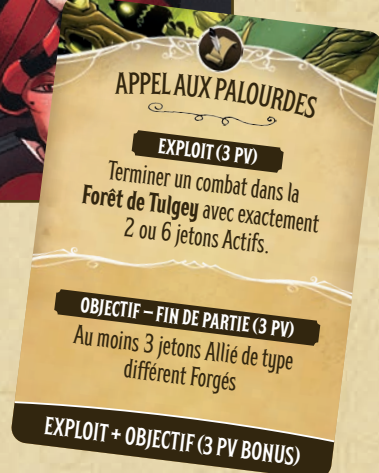
La Reine de cœur a fini le combat dans la Forêt de Tulgey avec 2 jetons Actifs.



Par conséquent, elle accomplit la section Exploit de la carte Quête « Appel aux palourdes », qui se déclenche si le joueur termine avec exactement 2 ou 6 jetons Actifs dans la Forêt de Tulgey.



Elle retourne la carte face visible dans son journal pour indiquer que l'Exploit a été accompli, ce qui lui rapportera 3 PV à la fin de la partie.



EXEMPLE DE QUÊTE 2 (OBJECTIF)

La Reine de cœur finit la partie avec 5 jetons Allié de type différent sur ses pistes de Forge.



Elle atteint donc l'Objectif de la carte Quête « Appel aux palourdes », qui se déclenche si le joueur a Forgé au moins 3 jetons Allié différents.

Pendant le calcul du score final, elle marque 9 PV grâce à cette Quête : 3 PV pour l'Exploit, 3 PV pour l'Objectif, et 3 PV supplémentaires pour avoir réussi les deux sections de la carte.




EXEMPLE DE FORGE

Comme indiqué dans l'exemple 1 (ci-contre), la Reine de cœur termine le combat avec un jeton Forge Actif. Elle le Forge en le plaçant sur la dernière case de sa 2^e piste de Forge.



Avoir rempli cette piste lui permet d'augmenter sa Force du Chef de 1.



Elle peut également défausser 1 jeton Folie de son sac, car les cases situées au-dessus et au-dessous de l'icône  sont recouvertes.



Enfin, puisqu'elle a rempli une piste de Forge, elle gagne l'Artefact Hache de guerre associé et le glisse dans son sac.



Règles des parties à 2 joueurs

MISE EN PLACE

1. Révélez 1 Quête au hasard : la Région indiquée sur cette carte ne sera pas utilisée pendant cette partie. Ni unités ni Châteaux ne peuvent y être placés, et aucun combat ne s'y déroulera.
2. Retirez du paquet Quête toutes les cartes qui correspondent à cette Région.
3. Retirez le marqueur Score qui correspond à cette Région.
4. Placez la silhouette Premier combat dans la prochaine Région en sens horaire après celle qui a été supprimée. Lancez le dé Éclat et déplacez cette silhouette en sens horaire d'autant de Régions que le résultat, en sautant la Région inutilisée.
5. Retournez tous les plateaux Faction du côté 2 joueurs (identifiable au cadre doré et à la mention « 2 JOUEURS » dans le coin inférieur gauche). Les pistes de Forge y sont différentes, de même que certaines capacités de Faction.



FORGE EN FOLIE

Chaque joueur commence la partie avec 1 jeton Forge supplémentaire dans son sac.

RETIRER DES CARTES PAYS DES MERVEILLES

Lors d'une partie à 2 joueurs, retirez les cartes Amulette de la Duchesse et Lièvre de Mars du paquet Pays des Merveilles.

THÉ POUR DEUX

Pendant la phase de Thé, chaque joueur doit gagner 1 carte supplémentaire (pour un total de 5) avant de placer son Chef dans une Région.



RÉSISTANCE LOCALE

Les joueurs doivent obtenir une Force au combat supérieure ou égale à celle de la « Résistance locale » pour atteindre la 1^e ou la 2^e place, et ainsi gagner les PV de conquête de Région et construire un Château.

Au début de la partie, récupérez un cube d'une Faction inutilisée : il servira à représenter la Résistance locale.

Au début de chaque phase de Guerre, placez le repère de Résistance locale sur la case appropriée de la piste de Combat pour ce round.

ROUND I	ROUND II	ROUND III
3	5	7

Si une seule Faction contrôle des unités dans une Région, elle livre quand même bataille. Lors des parties à 2 joueurs, les combats incontestés n'existent pas ; il faut égaliser ou vaincre la Résistance locale pour remporter la victoire, comme dans un combat classique (voir ci-dessus). Lorsque le dernier (ou le seul) joueur en lice atteint ou dépasse le repère de Résistance locale sur la piste de Combat, l'affrontement s'achève immédiatement.

Si un joueur termine le combat avec moins de Force que la Résistance locale, il ne gagne aucun PV de conquête de cette Région (que ce soit pour la 1^e ou la 2^e place). Il peut néanmoins accomplir des Exploits et Forger comme d'habitude.

Aucun pari n'est effectué lors des parties à 2 joueurs.

Les effets et capacités qui ciblent des adversaires n'affectent pas la Résistance locale. Lorsque vous remportez un combat contre elle, vous gagnez les PV de conquête de cette Région et pouvez y construire un Château.

CONSTRUCTION DE CHÂTEAUX

Puisque vous n'avez qu'un seul adversaire, vos Châteaux devront être plus grands et impressionnants que les siens. Pour en construire un, vous devrez remporter 2 combats dans la même Région. Lorsque vous gagnez le premier, posez un Château incliné (à l'horizontale) dans cette Région. Si vous remportez un combat dans une Région où l'un de vos Châteaux est incliné, redressez-le.

Une carte Thé ou une capacité qui vous permet de construire un Château fonctionne aussi pour placer un Château incliné dans une Région, ou en redresser un qui s'y trouve déjà. Les Châteaux inclinés octroient 2 Force supplémentaire au début du combat.

Seuls les Châteaux redressés comptent dans le calcul du score à la fin de la partie.

CRÉDITS

D'après une idée originale de Ben Eisner, Tim Eisner, Jon Gilmour, Ian Moss et James Hudson.

CONCEPTION DU JEU : Tim Eisner, Ben Eisner et Ian Moss

ILLUSTRATIONS : Manny Trembley

NARRATION : Manny Trembley et Ben Kepner

PRODUCTEUR : James Hudson

CONCEPTION GRAPHIQUE : Matt Paquette & Co.

ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT : Derek Funkhouser, Ben Kepner, Matt Faulisi, Dan Stong, Aris Bionat et James Hudson

CHARGÉE DE PRODUCTION : Kate Finch

RÉVISION DU LIVRET DE RÈGLES : Jonathan Cox, Maya Coleman et Christina Ha

BÊTA-TESTEURS DES CHEFS DE FACTION : Jessica Dickens Waters, Carol LM Johnson, KP Michael, Mike Deich, Matt Gould, Corey Coleman et Kyle Wilson

BÊTA-TESTEURS DU LIVRET DE RÈGLES UNIQUEMENT : Justin Clyburn, Jake Schwartfigure, Nickolas Zuniga, Travis Rhoads, Corbin Coyle, Ryan Halberg, Lauren Peterson (conception de l'organigramme), Alejandro Quesada Rodríguez, Christopher Wilson, Sean "Hawkins" Faeth, Rick May, Alicia Molstad, Chris Smolen, Jennifer Schmidt, Ty James, Cardinal Marking et Gayle Richardson

EXCELLENTS BÊTA-TESTEURS : Ryan Swisher, Evan Halbert, Ryan Mauk, Taran Kratz, Don Sheets, Scott Biersdorf, Petr Sorfa, Rob Randolph, Keith Eisner, Jeanne Marie Musca, Jake, David Dysart, Lamar Neal, Jake Bachman, Katie McKay, Nick Rhoads, Martin Mitev, Teresa Hedin, Krista Cox, Ryan Schoon, Alicia Molstad, Tami Hurlburt, Adam McCarty, Luke Seigars, John Heidrich, Michael Lencioni, Dawson Cowals, Rio Wibowo, Keith Farmer, Shawn Miller, Chase Van Epps, Joseph Owens, Mohammad Ali, Nathan Woll, Thor Hansen, Jake Schwartfigure, Micah Sawyer, Isaac Villa, Travis Magrum, Michael Addison, Sarah Addison, Mike Gallegos, Jim Schoch, Julia Vasquez, Chris Vasquez, Alvin Vasquez, Josh Swartz, Heather Swartz, Tate Thiel, Matt Paquette, Marshall Britt, Michael Chang, AJ Brandon, Curtis Clark, Dan Shoe, Kira Peavley, Jeremy Salinas, David Waybright, Lizzy Funkhouser, Chris Gerber, Luke Muench, Brad Bachelor, Kyle Williamson, Julie Ewald, Garrett Ewald, Anna Vann, Craig Schwenke, Vesa Luukonen, Christina Ensalata, Don Liles, Brianna Nivinski, Christina Ha, Tom Twedell, Jonathan Larson et Herb Haneke

Édition française par Lucky Duck Games

TRADUCTRICE : Léna Geynet

GRAPHISTE : Sandra Tessieres

RESPONSABLE ÉDITORIALE : Elodie Nelow



Glossaire

Adjacence

Les Régions situées côte à côte sont considérées comme adjacentes. C'est aussi le cas de la Mare de Larmes et du Comté de la Déraison.


Adversaire

N'importe quel autre joueur qui contrôle au moins une unité (Partisan, Habitant ou Chef) dans la Région pendant le combat, même s'il a abandonné – sauf mention « en lice », qui ne s'applique qu'aux joueurs participant encore au combat.

Bout de Table

C'est ici que tous les Chefs commencent la phase de Thé. À chaque fois que l'un d'eux passe en Bout de Table, il doit s'arrêter un instant pour lancer le dé Éclat et remplir toutes les chaises vides (qui ne contiennent ni Chef ni carte).

Double affectation d'unité

Si vous gagnez une carte Thé avec 2 icônes , vous pouvez placer chaque groupe dans des Régions différentes.



Épuiser

À la fin d'un combat, vous devez Épuiser vos jetons Actifs en les déplaçant vers la zone en bas de votre plateau Faction.

Gagner

Les cartes Thé, les paris et l'action Forger vous permettent de gagner des jetons. Sauf mention contraire, glissez directement les jetons gagnés dans votre sac.

Partisans

Ces unités vous permettent de combattre dans une Région mais ne contribuent pas à votre Force au combat.

Types de jetons

Il existe cinq types de jetons :

- Allié – comprend 6 types distincts, dont Forge
- Faction – Chefs et Artefacts
- Objet – comprend 12 types distincts
- Folie
- Poison

Unité

Terme qui inclut les Partisans, les Habitants et les Chefs.

FAQ


Abandonner un combat

Les joueurs peuvent choisir d'abandonner à chaque étape « Nouvelle pioche ? » d'un combat, peu importe le type de jeton qu'ils ont obtenu lors de la pioche précédente. Seul le premier tour doit obligatoirement être résolu en entier par tous les participants.

Aucun Partisan disponible

Si votre réserve de Partisans est vide alors qu'une carte Thé ou une capacité vous permet d'en placer, vous pouvez déplacer l'un de vos Partisans déjà en jeu vers une autre Région. Cette règle s'applique également aux Habitants que vous contrôlez.

Boucliers

Les Boucliers ne sont retournés côté intact que lorsqu'un joueur échoue, obtient l'icône  pendant la phase de Thé ou utilise des capacités spéciales (Alice, Gant de Humpty).



Capacités de combat

Les capacités d'Alliés, d'Habitants, d'Objets et de Faction déclenchées pendant un combat ne s'appliquent pas aux combats suivants.

Capacités de Faction

Les capacités d'Alliés, d'Objets et de Faction débloquées grâce à l'action Forger n'ont aucun effet lors du combat en cours. (Le « Plaisir d'apprendre » d'Alice ne lui permet pas de remettre un jeton Allié en jeu pendant le combat au cours duquel elle a Forgé pour débloquer cette capacité.)

Chaise inoccupée/vide

Une chaise est inoccupée lorsqu'elle contient une carte Thé mais aucune silhouette Chef. Une chaise est vide lorsqu'elle ne contient ni l'une ni l'autre.

Défausser pour de bon

Un jeton défaussé « pour de bon » retourne dans la réserve commune.

Habitants

Si vous perdez un Habitant à cause d'un jeton Folie, votre Force au combat reste inchangée. Les Habitants perdus pourront être remis en jeu à la place d'un Partisan lors d'une prochaine phase de Thé.

Jetons Poison

Lorsque vous piochez un jeton Poison, rendez-le au Jabberwocky et perdez 1 unité. Vous pouvez le contrer avec un Bouclier ; dans ce cas, il n'a aucun effet et il retourne immédiatement dans votre sac. Les jetons Poison ne sont pas ajoutés à la piste de Folie.



Si le Jabberwocky récupère une carte Thé qui contient un jeton Poison, il remet celui-ci dans sa réserve.

Les jetons Poison du Jabberwocky sont limités (de 4 à 7). S'ils se trouvent tous dans les sacs des autres joueurs, il ne peut plus en utiliser.

Objectifs de Quêtes

Vous pouvez utiliser le même matériel dans le cadre de plusieurs Objectifs (section inférieure des cartes Quête). Par exemple, si vous avez 5 jetons Rose, ils peuvent être pris en compte pour atteindre les Objectifs des cartes « Le château changeur » et « Les belles et les bêtes », qui nécessitent au moins 7 jetons Rose et/ou d'un autre type d'Allié.

Ordre des tours

Si vous vous demandez dans quel ordre les joueurs doivent résoudre leurs actions et capacités, celui qui a le moins de PV active les siennes en premier. En cas d'égalité, celui qui détient le plus d'Éclats parmi les joueurs concernés commence.

Pion Score 50+/100+

Lorsque vous marquez votre 50e PV, placez votre pion Score (face 50+ visible) près de votre plateau Faction. Remettez ensuite votre disque au début de la piste et continuez de progresser. En atteignant votre 100e PV, retournez le pion sur sa face 100+. Pendant le calcul du score final, vous ajouterez la valeur de ce pion à vos PV de la piste de Score.

Récompenses des cartes Thé

Vous pouvez gagner les bonus et subir les malus d'une carte Thé dans l'ordre de votre choix. Nous vous suggérons de commencer par placer vos unités, afin que le prochain joueur puisse débiter son tour.

Sac vide

Dans les rares cas où vous devez piocher un jeton mais que votre sac est vide, remettez immédiatement tous vos jetons Folie et Épuisés à l'intérieur.



Clarification des capacités

CARTES PAYS DES MERVEILLES

Chenille

Parmi les 2 jetons piochés, vous choisissez à la place de chaque adversaire (et pour vous-même) lequel est joué et lequel retourne dans le sac.

Duchesse

Si vous perdez la Duchesse, les unités adverses perdues lors de la même pioche ne vous rapportent aucun PV.

Morse

Si vous remportez un combat incontesté, vous gagnez quand même les 3 PV supplémentaires et pouvez construire votre Château dans n'importe quelle Région. Si vous êtes à égalité pour la 1^e place, cette capacité n'a pas d'effet.

Lapin blanc

Ne prend en compte que la Force initiale (imprimée) des jetons.

Licorne/Crin de la Licorne

Ces capacités prennent en compte l'intégralité de vos jetons Actifs dont la bordure est de couleur différente, tous types confondus : Faction (Chef et Artefact), Allié (y compris Forge) et Objet.

Lièvre de mars

La Force des joueurs ne peut pas être réduite en deçà de 0.

Valet de cœur

Ne prend en compte que la Force initiale (imprimée) des jetons. Dans le cadre de cette capacité, considérez que les jetons Folie ont une Force de 0. Si l'adversaire pioche plusieurs jetons, comparez le vôtre à celui qu'il joue.

Amulette de la Duchesse

Si la piste de Folie du joueur choisi est vide, cette capacité n'a aucun effet.



Couronne du Valet

Cette capacité s'applique avant toute autre. Si le prochain jeton joué par un adversaire est de type Folie, elle n'a aucun effet.

Narguilé de la Chenille

Si tous les jetons Folie piochés par vos adversaires sont contrés par des Boucliers, défausez 1 Éclat.

POUVOIRS ET CAPACITÉS DE FACTION

ALICE

Amie du peuple

Piochez des cartes Pays des Merveilles jusqu'à tomber sur un Habitant. Remettez les autres cartes dans le paquet et mélangez-le. Vous pouvez placer cet Habitant dans n'importe quelle Région, et vous gagnez sa Force et sa capacité pendant cette phase.

Partout à la fois

Alice peut être déplacée depuis n'importe quelle Région ou depuis votre réserve.

CHAPELIER FOU

C'est ma fête

Ce pouvoir remplace un tour normal du Chapelier pendant la phase de Thé.

CHAT DU CHESHIRE

Disparition d'armée

Si vous êtes le seul joueur qui contrôle le plus grand nombre d'unités dans la Région (sans égalité), cette capacité n'a pas d'effet.

Fauteur de guerre

Comparez les Forces avant que les joueurs ne les augmentent. Lorsque vous piochez un jeton Folie double, vous perdez les Partisans un par un ; vérifiez votre position sur la piste de Combat après en avoir retiré un, puis l'autre.

JABBERWOCKY

Ennemi manziquais

Cette capacité est résolue sitôt le jeton Griffes joué, avant que les joueurs n'augmentent leur Force.

Sa gueule mord/Ses griffes happent/Slictueux toves

Si votre réserve de jetons Poison est vide, ignorez la partie de cette capacité qui vous indique d'en placer/donner un. Vous pouvez toujours choisir de ne pas placer ou donner un jeton Poison afin de le conserver pour plus tard.

Slictueux toves

Vous pouvez poser le jeton Poison supplémentaire au début de la phase de Thé ou à la fin de votre tour si vous utilisez votre pouvoir Sa gueule mord pour en placer un. Chaque carte peut contenir un maximum de 1 jeton Poison.

REINE DE CŒUR

Deux fois plus rapide

Si vous dépassez un autre Chef et gagnez une carte Thé sans icône ♣, vous placez le Partisan supplémentaire.

Rouge de colère

Cette capacité est résolue sitôt le jeton Hache de guerre joué, avant que les joueurs augmentent leur Force.

CAPACITÉS DE JETONS ALLIÉ

CARTE SOLDAT

Paquet B : les régions adjacentes sont la précédente et la suivante dans l'ordre du combat.

Paquet C : peu importe le nombre d'instances de cette capacité que vous résolvez et de jetons supplémentaires que vous piochez, vous n'en choisissez que 1 à jouer.

Paquet D : lors d'une partie à 2 joueurs, cette capacité s'applique aussi aux Châteaux inclinés.



CRÉATURE

Paquet B : en cas d'égalité, aucun joueur n'obtient la récompense.

Paquet D : si vous détenez autant d'Éclats que la Force de ce jeton, cette capacité n'a pas d'effet.



FLAMANT ROSE

Paquet A : cette capacité n'est résolue qu'une fois. Elle ne s'applique pas à celles qui vous permettent de gagner de la Force (Chaud bouillant, Sourire malicieux) mais fonctionne sur celles qui affectent directement la Force du jeton (Peindre en rouge).

Paquet B : ne s'applique pas aux jetons piochés avant d'avoir un Flamant rose Actif.

Paquet C : s'applique aux icônes Forge des cases précédentes.

Paquet D : vous pouvez cibler un joueur qui a abandonné.



ROSE

Paquet A : vous ne gagnez les 2 PV supplémentaires que si ce jeton est Forgé lors d'un combat.

Paquet C : ignorez toutes les conditions de l'Exploit de cette Quête supplémentaire, y compris sa Région.



TOUR ROUGE

Paquet A : ce jeton ne peut pas être Forgé avec un jeton Forge. Il ne peut l'être que si vous terminez le combat sur une icône Forge ou grâce à un effet de carte Thé.

Paquet C : l'effet négatif de ce jeton ne s'applique qu'aux combats lors desquels vous avez un jeton Tour rouge Actif.

Paquet D : si vous remportez le combat, recevez 1 Éclat pour chacune de vos Tours rouges Actives, et 1 Éclat supplémentaire si elle est forte.



Icônes et mots-clefs

Gagnez le ou les jetons indiqués et glissez-les dans votre sac.



Construisez un Château dans une Région où vous n'en possédez aucun.



Lancez le dé Éclat et recevez autant d'Éclats que le résultat, puis placez-les près de votre plateau Faction.



Placez le nombre indiqué d'unités dans une même Région.



Augmentez de 1 votre piste de Force du Chef. Si elle a déjà atteint sa valeur maximale (6), vous pouvez défausser 1 Éclat à la place.



Débloquez 1 de vos capacités de Faction (au choix) en retirant le disque posé dessus.



Défaussez pour de bon 1 jeton Folie simple de votre sac. Vous ne pouvez pas défausser votre jeton Folie double.



Retournez votre pion Bouclier côté intact. S'il l'est déjà, cette récompense n'a aucun effet.



Choisissez l'une des cartes Pays des Merveilles face visible et placez-la près de votre plateau Faction.



Piochez 1 carte Quête.



Piochez 2 cartes Quête puis défaussez-en 1 au choix de votre journal.



Gagnez n'importe quel jeton Allié (y compris Forge) du niveau correspondant : un point (●) indique qu'il est faible, deux points (●●) désignent un Allié fort.



Défaussez le nombre indiqué d'Éclats.



Vous pouvez choisir de lancer le dé Éclat ; sinon, ignorez la récompense associée et gagnez uniquement la ou les autres.

ADJACENCE

Les Régions situées côte à côte sont considérées comme adjacentes. C'est aussi le cas de la Mare de Larmes et du Comté de la Dérison.

ADVERSAIRE

N'importe quel autre joueur qui contrôle au moins une unité (Partisan, Habitant ou Chef) dans la Région pendant le combat, même s'il a abandonné – sauf mention « en lice », qui ne s'applique qu'aux joueurs participant encore au combat.

BOUT DE TABLE

C'est ici que tous les Chefs commencent la phase de Thé. À chaque fois que l'un d'eux passe en Bout de Table, il doit s'arrêter un instant pour lancer le dé Éclat et remplir toutes les chaises vides.

ÉPUISER

À la fin d'un combat, vous devez épuiser vos jetons Actifs en les déplaçant vers la zone de Jetons Épuisés, en bas de votre plateau Faction.

GAGNER

Les cartes Thé, les paris et l'action Forger vous permettent de gagner des jetons. Sauf mention contraire, glissez directement les jetons gagnés dans votre sac.

PARTISANS

Ces unités vous permettent de combattre dans une Région mais ne contribuent pas à votre Force au combat.

TYPES DE JETONS

Il existe cinq types de jetons :

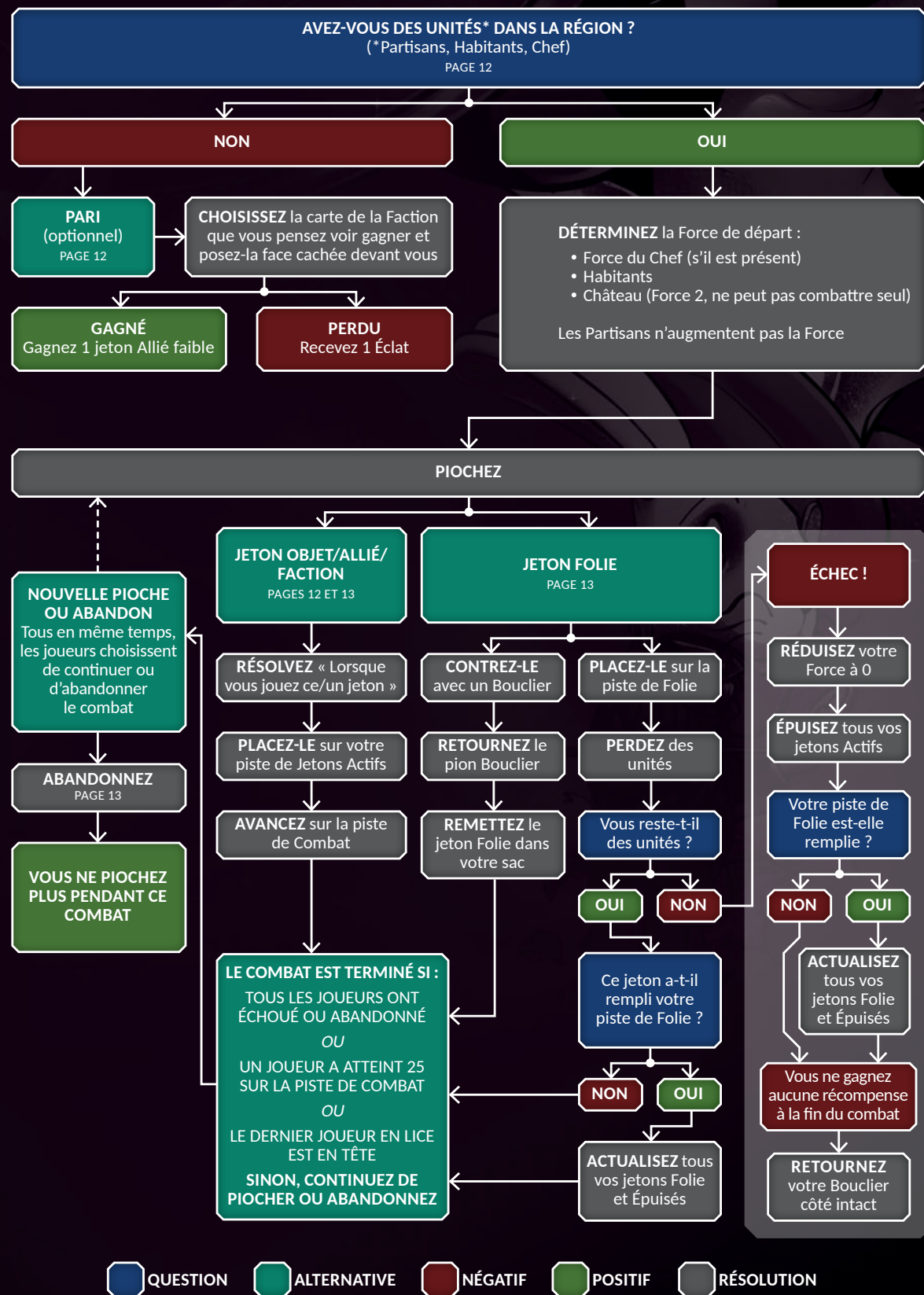
- Allié
- Faction
- Objet
- Folie
- Poison

UNITÉ

Terme qui inclut les Partisans, les Habitants et les Chefs.

Faire La Guerre

RÉSOLVEZ UN COMBAT DANS CHAQUE RÉGION, EN COMMENÇANT PAR CELLE OÙ SE TROUVE LA SILHOUETTE PREMIER COMBAT PUIS EN PROCÉDANT EN SENS HORAIRE.



INDEX DU LIVRET DE RÈGLES

Abandonner.....	13
Actualisation.....	13
Allié, cartes.....	9
Bouclier.....	8, 13
Capacités, clarification des.....	23
Château.....	8, 14
Combat, étapes du.....	13
Combat, fin du.....	14-15

Combat, structure du.....	12
Combat (exemples).....	16-19
Conquête de Région.....	14
Échec.....	13
Échec (exemples).....	18-19
Éclats de départ.....	5
Éclats supplémentaires.....	7
Éclats (malus de PV).....	15

Effets des cartes Thé.....	8-9
Effets des jetons.....	13
Exploits.....	14
FAQ.....	22
Folie, jetons.....	13
Forge/Forger.....	15, 17, 20
Glossaire.....	22
Objectifs.....	41

Paris.....	12
Paris (exemple).....	16
Pays des Merveilles, cartes.....	8
Poison, jetons.....	5, 10, 22
Pouvoirs des Chefs.....	10-11
Quêtes.....	14
Quêtes (exemples).....	16, 20
Score final.....	15