COMBO
GAMES

Héctor Carrión & David Heras

Queen Alice

Amelia Sales Dossom Studio

LIVRET DE RÈGLES



Queen Alice

Alice a reçu un étrange appel à l'aide. En passant devant le miroir du salon, elle sursaute en y voyant les mots suivants, écrits à l'envers : « Alice, nous avons besoin d'une nouvelle reine ». Sans hésiter un seul instant, elle touche le miroir et découvre que sa main peut le traverser. Le reste de son corps suit bientôt, alors qu'elle est entraînée de l'autre côté…

Dans ***Queen Alice***, chaque joueur incarne un membre de la Cour du Miroir chargé de préparer le banquet de couronnement d'Alice. Celui qui accomplira le meilleur travail deviendra le principal conseiller de la nouvelle reine, remportant ainsi la partie. Pour y parvenir, les joueurs doivent convaincre les pièces d'échecs rouges et blanches qui habitent ce monde de prêter main-forte aux préparatifs. L'influence des joueurs à la cour sera déterminante. Selon le camp qui contribue le plus au banquet, Alice sera couronnée Reine Blanche ou Reine Rouge — ou peut-être même les deux !

Parviendrez-vous à tirer les ficelles en votre faveur et à faire en sorte qu'Alice soit couronnée avec la couleur du royaume qui vous avantage le plus ? Deviendrez-vous le courtisan le plus influent dans la nouvelle ère du règne de la Reine Alice ?

Queen Alice est inspiré de *De l'autre côté du miroir, et ce qu'Alice y trouva* de Lewis Carroll, et le jeu emprunte certains de ses personnages et motifs narratifs. Cependant, nous avons créé notre propre histoire originale, qui n'a pas vocation à représenter celle que Lewis Carroll présente dans son livre.



Résumé de la section : Queen Alice est un engine-building dans lequel les joueurs incarnent des courtisans préparant le banquet de couronnement d'Alice. Le but est de gagner le plus d'influence (Points d'Influence) en s'assurant l'aide des sujets rouges et blancs de la Cour du Miroir, le score final dépendant de si Alice est couronnée Reine Rouge ou Reine Blanche.

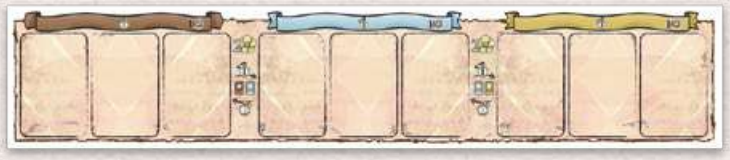
Composants



1 x plateau central



4 x plateaux d'action (Cœurs, Piques, Trèfles, Carreaux)



1 x plateau du marché de cartes



90 x cartes (30 bronze + 30 argent + 30 or)



9 x pièces d'échecs rouges



Alice rouge | Humpty Dumpty rouge | Jardinier rouge



27 x jetons Livre (en 3 couleurs)

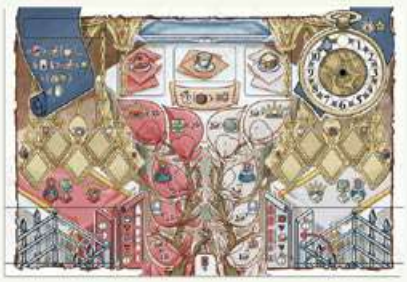


42 x tuiles Marque-page



11 x jetons Couronne | 1 x jeton Miroir

POUR CHAQUE JOUEUR (x4)



1 plateau Courtisan



1 marqueur PI | 3 x cubes de couleur



1 aiguille d'horloge



2 x marqueurs Empreinte



1 tuile de référence joueur



1 carte de référence des mouvements d'échecs



10 x cartes de base



10 x jetons Carreau | 10 x jetons Cœur



Messagers du Roi
(Chapelier & Lièvre de Mars)



2 x Jumeaux
(Tweedledum y Tweedledee)



5 x cubes noirs



9 x pièces d'échecs blanches



Jardinier blanc | Humpty Dumpty blanc | Alice blanche



32 x jetons Fleur (8 de chaque type)



16 x tuiles Souhait d'Alice



4 x jetons 200/300 PI



16 x cartes Train



10 x cartes de Dinah

Mise en place commune

Suivez les étapes suivantes pour préparer la zone de jeu :

1 · Plateaux principaux : Placez le **plateau central** avec les **quatre plateaux d'action** et le plateau du **marché de cartes** autour de celui-ci, en utilisant la face de chaque plateau correspondant au nombre de joueurs (1-2 ●● ou 3-4).

2 · Pièces d'échecs : Mélangez les **tuiles de référence des joueurs**, piochez-en une et mettez en place l'échiquier sur le plateau central comme indiqué au dos de la tuile.

3 · Souhaits d'Alice: Triez les **tuiles Souhait** par type d'icône en quatre piles. Mélangez-les et piochez une tuile de chaque pile pour former un ensemble de quatre. (Pour votre première partie, utilisez les quatre tuiles spécifiques indiquées ici.) Mélangez ces quatre tuiles et placez-les aléatoirement sur les cases Souhait, face jaune visible.

4 · Couronnes: Placez les **tuiles Couronne** sur leurs emplacements le long du bas de l'échiquier, avec la face « x2 » visible. Utilisez 8 couronnes à 4 joueurs, 7 couronnes à 3 joueurs et 6 couronnes à 2 joueurs.

5 · Pions Alice : Placez le **pion Alice rouge** et le **pion Alice blanc** au début de leurs parcours respectifs.

6 · Marché de cartes: Mettez de côté les cartes de base aux couleurs des joueurs. Divisez le reste en paquets **bronze, argent et or**, puis mélangez chaque paquet. Remplissez chaque rangée du marché de cartes en plaçant une carte de la couleur correspondante dans chacun des deux emplacements de gauche et le reste du paquet face visible dans l'emplacement le plus à droite de chaque rangée. Ces cartes supérieures sont également disponibles lorsque vous acquérez des cartes du marché.



7 · Pions d'action : Placez les **pions Jardinier rouge et blanc** sur le plateau Cœurs (7a) ; les **pions Messager du Roi** de la couleur des joueurs (Chapeliers fous rouges et Lièvres de Mars blancs) sur le plateau Piques (7b) ; les **pions Jumeaux** de la couleur des joueurs (Tweedledum rouge et Tweedledee blanc) sur le plateau Trèfles (7c) ; et les **demi-pions Humpty Dumpty rouge et blanc** sur le plateau Carreaux (7d), comme indiqué.

8 · Livres, marque-pages et fleurs : Séparez les tuiles Marque-page en piles selon le coût en livres indiqué en haut de chaque tuile et placez-les à côté du plateau Trèfles. Empilez chaque couleur de **jetons Livre** à côté du plateau Trèfles et chaque couleur de **jetons Fleur** à côté du plateau Cœurs. Placez un **jeton Livre blanc** sur chaque case du plateau Trèfles qui ne comporte pas déjà un livre imprimé (8a).

9 · Empreintes : Placez le **marqueur Empreinte blanche** de chaque joueur au début de la piste du Chat blanc et le **marqueur Empreinte rouge** au début de la piste du Chat rouge.

Mise en place pour 3 joueurs : Pour les parties à 3 joueurs, recouvrez les cases marquées ●● sur les parcours d'Alice rouge et blanche avec des **jetons Couronne**, et utilisez l'ensemble non attribué de **jetons Cœur et Carreau** colorés pour recouvrir les cases marquées ●● sur les plateaux Cœurs et Carreaux.



Premier joueur : La dernière personne à avoir regardé dans un miroir prend le jeton Miroir et commence la partie. En cas de doute, choisissez le premier joueur au hasard.



Résumé de la section : Le plateau central, les plateaux d'action et le plateau du marché de cartes sont placés au centre de la table, et les pièces d'échecs sont disposées selon le schéma au dos d'une tuile de référence joueur tirée au hasard. Les jetons Couronne, les pions Alice et une sélection aléatoire de tuiles Souhait, une par icône, sont placés sur le plateau central.

Mise en place des joueurs

1 · Plateau et jetons : Prenez un **plateau Courtisan** et les **jetons** de la couleur correspondante. Placez l'aiguille d'horloge en acrylique sur le cadran du plateau.

2 · Placement des jetons : Placez les **jetons Cœur** (2a) et **Carreau** (2b) rouges et blancs sur les emplacements indiqués.

3 · Ressources de départ : Placez les **3 cubes** de votre couleur sur le plateau d'argent.

4 · Cubes noirs : Prenez **5 cubes noirs** et placez-les dans la zone de stockage verrouillée.

5 · Paquet et main de départ : Prenez les **10 cartes de base** de votre couleur. Mélangez le paquet, placez-le face cachée dans votre zone de pioche et piochez 3 cartes pour former votre main de départ.

6 · Tuile de référence joueur : Prenez la **tuile de référence joueur** de votre couleur et placez-la à côté de votre plateau Courtisan.

Piste de points d'Influence (PI) : Placez le **marqueur PI** de votre couleur sur la case « 0 » de la piste d'Influence du plateau central.

Cartes Train

7 · Sélection : Chaque joueur reçoit 2 cartes Train. Choisissez-en une secrètement et décidez si vous la jouez du côté blanc ou du côté rouge. Pour votre première partie, vous pouvez simplement distribuer les 4 cartes marquées d'une étoile.
Résolution : Révélez les cartes choisies simultanément. Dans l'ordre du tour, les joueurs gagnent toutes les récompenses indiquées sur leur carte sélectionnée.

Note : Seules les récompenses spécifiquement indiquées sur la carte sont accordées ; elles peuvent différer des récompenses standard obtenues en effectuant une action à cet emplacement.

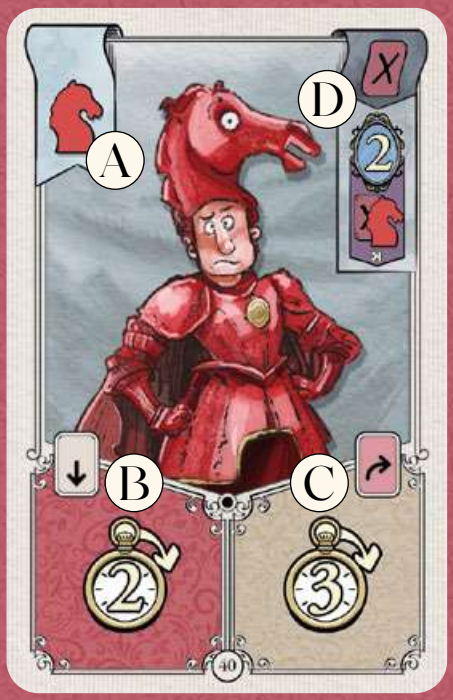
Une fois ces étapes terminées, les préparatifs du couronnement peuvent commencer.



Exemple de carte Train : Cris choisit le côté rouge de la carte Train des Jumeaux. Elle avance le Jumeau rouge d'une case et gagne le marque-page indiqué, 3 Temps et 1 Tartine beurrée comme indiqué sur la carte. Elle ne prend pas les livres de la case où le Jumeau s'est arrêté, car elle ne reçoit que les récompenses représentées sur la carte Train.

Comment jouer

Dans ***Queen Alice***, vous préparez le banquet de couronnement d'Alice en effectuant des actions à travers le Monde du Miroir et en déplaçant des pièces d'échecs afin de recruter l'aide des habitants du royaume.



Structure des cartes

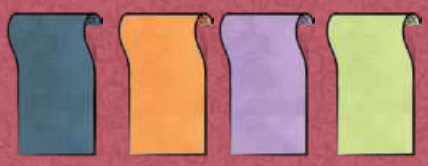
Les cartes constituent le moteur du jeu et sont classées par niveau : **base, bronze, argent et or**. Chaque niveau possède un arrière-plan et une forme de bannière distincts. Le paquet de départ ne contient que des cartes de base, mais des cartes plus puissantes peuvent être acquises au cours de la partie.
La structure d'une carte comprend quatre éléments :

A. Pièce d'échecs : Indique le type et la couleur de la pièce d'échecs que vous pouvez déplacer. Les cartes à pièce « joker » permettent de déplacer la pièce correspondante de n'importe quelle couleur.

B. Récompense de jeu : Indique une récompense immédiate obtenue lorsque la carte est jouée. Les cartes de base n'accordent pas de récompense de jeu.

C. Récompense de défausse : Indique la récompense obtenue si la carte est défaussée au début de votre tour.

D. Bonus d'Invitation : Indique le nombre de points d'Influence accordés en fin de partie si la carte est Invitée au couronnement.



CARTES DE BASE



CARTES BRONZE



CARTES ARGENT



CARTES OR

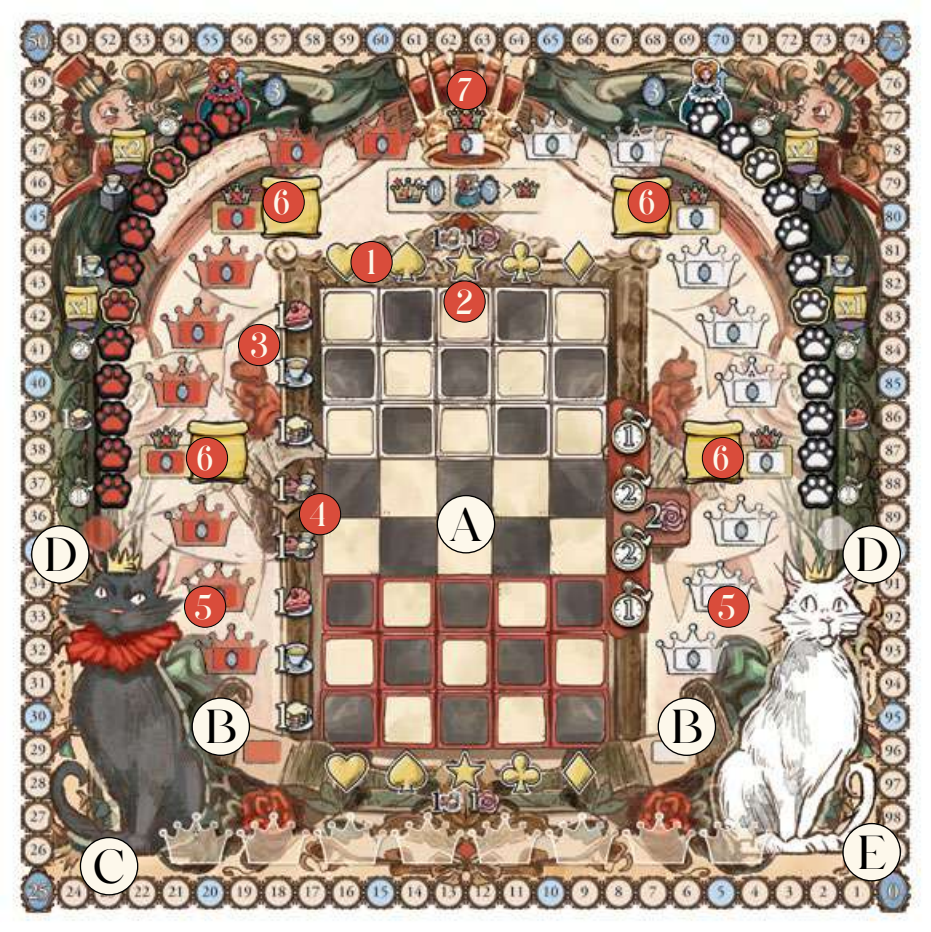
Invitation : Lorsque vous avez l'opportunité d'effectuer une action Invitation (X), vous pouvez retirer des cartes en les Invitant au banquet de couronnement, les retirant ainsi de votre paquet pour le reste de la partie et ajoutant des points d'Influence à votre score final. Placez les cartes Invitées le long du bas de votre plateau Courtisan. Vous pouvez Inviter des cartes depuis votre main ou votre défausse.
Note : vous ne pouvez pas Inviter une carte si cela devait vider votre main avant de jouer une carte pendant votre tour ou vous laisser avec moins de 3 cartes entre votre main et votre paquet.



Résumé de la section : Les cartes sont classées par niveau (base, bronze, argent et or). Elles indiquent le type et la couleur de la pièce d'échecs (en haut à gauche) à déplacer sur l'échiquier ; la récompense de jeu (en bas à gauche) obtenue lorsque la carte est jouée ; une récompense de défausse (en bas à droite) obtenue en défaussant la carte ; et un bonus d'Invitation (en haut à droite) en points d'Influence accordé lors du score final si la carte est retirée grâce à l'action Invitation.

Structure du plateau central

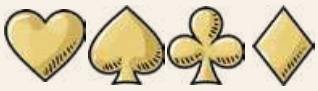
Le plateau central comprend l'échiquier (A), les parcours d'Alice (B), la réserve de couronnes (C), les pistes des Chats (D) et la piste de PI (E).



L'échiquier

L'échiquier est utilisé pour choisir des actions et obtenir des ressources lorsque vous jouez une pièce d'échecs.

1 · Colonnes : déterminent l'action à effectuer.





2 · Action joker : la colonne centrale permet d'effectuer n'importe quelle action au coût d'une ressource.

3 · Lignes : déterminent la ressource obtenue.





4 · Ressource joker : les deux lignes centrales vous permettent de choisir n'importe lequel des trois types de ressources.

Parcours d'Alice

Les parcours d'Alice représentent son voyage à travers le Monde du Miroir, marquant sa décision de devenir Reine Rouge ou Reine Blanche.

5 · Parcours d'Alice : Lorsque vous progressez sur le parcours d'Alice rouge ou d'Alice blanche, déplacez le pion Alice () vers la prochaine case vide et gagnez les points d'Influence indiqués, en sautant toute case contenant une couronne.



6 · Souhaits d'Alice : Lorsqu'Alice atteint une case Souhait (condition de score) :

· Retirez 1 couronne de la réserve et placez-la sur la case Souhait comme rappel, puis gagnez les points d'Influence indiqués sur la case du parcours.
· Terminez entièrement votre tour, y compris toute action répétée.
· À la fin du tour, tous les joueurs gagnent des points selon les conditions du Souhait. La couronne est maintenant défaussée.

7 · Case Trône : Lorsque l'Alice rouge ou blanche atteint la fin de son parcours et entre dans la case Trône, elle est couronnée Reine de cette couleur. Retirez une couronne de la réserve et défaussez-la. Une seule Alice peut occuper la case Trône, mais l'autre Alice peut continuer à progresser jusqu'à la fin de son parcours.

Lorsqu'un pion Alice ne peut plus progresser, toute progression supplémentaire dans cette couleur rapporte à la place 5 PI et retire 1 couronne.

CONSEIL : Faire progresser Alice vous rapporte beaucoup de points d'Influence et déclenche différents scores de Souhaits. Choisissez avec soin quand et sur quel parcours avancer !

Réserve de couronnes

Les couronnes agissent comme des multiplicateurs et des déclencheurs de fin de partie.

Gagner des couronnes : Les couronnes sont obtenues en effectuant différentes actions. Lorsque vous gagnez une couronne, prenez-en une dans la réserve et placez-la sur la prochaine case vide devant la position d'Alice sur le parcours actif. Gagnez immédiatement le double des points d'Influence indiqués sur cette case. La prochaine fois qu'Alice progresse sur ce parcours, elle sautera la case contenant une couronne pour aller à la suivante.
Note : Les couronnes ne peuvent pas être placées sur les cases Souhait.



Bonus de couronne : Lorsque vous gagnez une couronne, s'il n'y a plus de cases disponibles sur le parcours actif ou si la réserve est vide, gagnez 10 PI à la place. Si le parcours est complet mais qu'il reste des couronnes, retirez-en une de la réserve et défaussez-la, puis gagnez 10 PI.



Fin de partie : La fin de la partie est déclenchée lorsque la dernière couronne est retirée de la réserve. Terminez la manche en cours afin que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours, la partie se terminant après que le joueur à droite de celui qui possède le jeton Miroir ait fini son tour.
CONSEIL : Placer des couronnes pendant la partie est très important, car elles rapportent un grand nombre de points d'Influence.

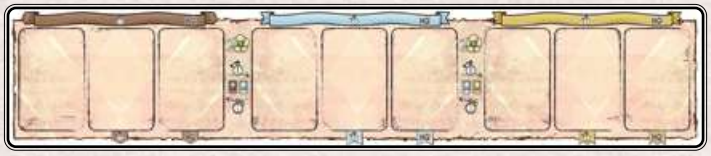
Pistes des Chats

Lorsque vous gagnez une empreinte, avancez votre marqueur sur la piste correspondante du Chat rouge ou du Chat blanc. Recevez toutes les récompenses de la case atteinte ainsi que celles des cases sautées. Plusieurs marqueurs peuvent occuper la même case.

Condition de score final : Votre progression sur cette piste détermine quels Souhaits vous marquez en fin de partie :

- **x1 :** Marquez un Souhait de votre choix pour cette couleur.
- **x2 :** Marquez les deux Souhaits pour cette couleur.

CONSEIL : Progresser sur les pistes des Chats n'apporte pas de grandes récompenses pendant la partie, mais le score des Souhaits d'Alice en fin de partie peut rapporter beaucoup de points d'Influence.

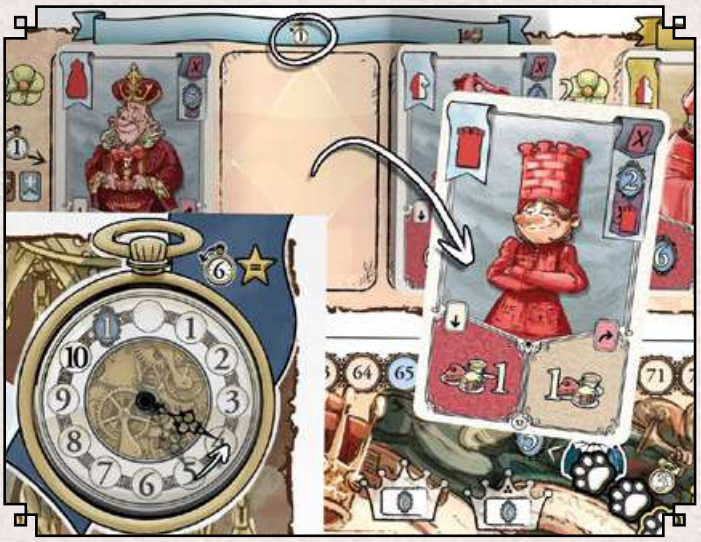


Marché de cartes

Contient trois emplacements pour chaque type de cartes **(bronze, argent et or).** Coûts par emplacement :



Acquisition : Les cartes sont ajoutées directement à votre main et peuvent être utilisées immédiatement. Le marché n'est réapprovisionné que pendant la phase de Repos, en faisant glisser les cartes vers la gauche pour combler les espaces vides.



Exemple d'acquisition : Camila acquiert une carte argent depuis l'emplacement central. Elle paie 1 Temps et ajoute la carte à sa main. L'emplacement reste vide jusqu'à la fin de son tour et la phase de Repos.

Résumé de la section : Le plateau central est centré sur les actions et le score. Les lignes de l'échiquier indiquent les ressources obtenues et les colonnes indiquent les actions. Les parcours d'Alice rapportent des points d'Influence, déclenchent le score des Souhaits et déterminent si Alice devient Reine Rouge, Reine Blanche ou les deux. La réserve de couronnes indique les couronnes restantes et déclenche la fin de la partie. Les pistes des Chats offrent des récompenses pendant la partie et influencent le score final. Le marché de cartes permet d'acquérir de nouvelles cartes plus puissantes pour votre paquet. Progresser sur les parcours d'Alice et les pistes des Chats, et surtout gagner des couronnes, sont les principaux moyens de gagner des points d'Influence et de remporter la partie.

Structure du plateau Courtisan

Zone supérieure

A. Stockage verrouillé : Contient les cubes de ressources noirs avant leur déverrouillage.

B. Rappel de structure du tour : Résume les phases d'un tour.

C. Stockage des ressources : Comprend le plateau d'argent pour contenir les cubes de ressources non assignés, ainsi que trois zones de ressources : Gâteau aux cerises (rouge), Thé et Tartine beurrée (blanc).

D. Horloge du Temps : Permet de suivre le Temps accumulé. Avancez l'aiguille dans le sens des aiguilles d'une montre lorsque vous gagnez du Temps, et reculez-la dans le sens inverse lorsque vous en dépensez. Vous ne pouvez pas avoir plus de 10 ni moins de 0 Temps. Chaque fois que vous devriez dépasser 10 Temps, gagnez 1 PI à la place.



Gestion des ressources

Gagner des ressources : Déplacez un cube depuis le plateau d'argent vers la zone de ressource correspondante.
Dépenser des ressources : Replacez un cube de la zone de ressource vers le plateau d'argent.
Réaffecter des cubes : Si votre plateau d'argent est vide lorsque vous recevez une ressource, vous pouvez reprendre un cube attribué sur le plateau d'argent puis le réaffecter.
Cubes noirs (capacité supplémentaire) : Une fois déverrouillés, les cubes noirs fonctionnent comme des cubes de couleur.

Échanger du Temps et des cubes noirs contre des ressources : Lors d'un paiement, à la place d'1 ressource de votre choix, vous pouvez soit dépenser **3 Temps**, soit replacer **1 cube noir** dans votre stockage verrouillé. Vous pouvez remplacer autant de ressources que vous le souhaitez de cette manière. Les ressources obtenues via le Temps ou les cubes noirs doivent être dépensées immédiatement et ne peuvent pas être stockées. Vous ne pouvez PAS échanger un cube noir déjà utilisé comme paiement lors de la même action. Cependant, lors d'une action répétée, les cubes noirs utilisés (replacés sur votre plateau d'argent pendant l'action initiale) sont considérés comme disponibles pour être échangés.





Marqueur de cartes Couronne : Vous pouvez utiliser ces cartes pour suivre le nombre de couronnes de chaque couleur que vous avez obtenues (de 0 à 4) en les glissant sous votre plateau Courtisan.

Zones centrale et inférieure

Le reste du plateau est divisé entre les éléments du Royaume Rouge (à gauche) et du Royaume Blanc (à droite).

1 · Carreaux (briques du mur) : Lors de l'action Carreaux, choisissez un jeton à placer sur le Mur et gagnez la récompense indiquée.

2 · Prison : Située sous chaque zone Carreaux, la prison contient les pièces d'échecs capturées de la couleur opposée et indique les récompenses associées à leur capture.

3 · Cœurs (roses du jardin) : Lors de l'action Cœurs, retirez les jetons de bas en haut pour les placer dans le Jardin. Payez le coût et recevez la récompense indiquée pour cette case.

Résumé de la section : Le plateau Courtisan permet de suivre le Temps et les ressources (Gâteau aux cerises, Thé et Tartine beurrée) à l'aide de cubes mobiles. Les cubes noirs offrent une capacité de stockage supplémentaire. Le plateau comprend également les zones Cœurs (roses du jardin) et Carreaux (briques du mur), qui accordent des récompenses lorsqu'on y place des jetons, ainsi qu'une prison pour les pièces d'échecs capturées.

Structure du tour

Chaque tour de joueur se déroule en quatre phases, dont trois obligatoires et une optionnelle.



a · Défausser une carte.
b · Jouer une carte.
c · Répéter l'action *(optionnel)*.
d · Repos *(nettoyage)*.

a. Défausser une carte

Choisissez une carte de votre main à défausser et recevez la récompense de défausse. Placez la carte face visible dans votre défausse.

b. Jouer une carte

Choisissez une seconde carte de votre main et jouez-la en la plaçant sur la carte que vous venez de défausser.

Récompense de jeu : Si la carte jouée indique une récompense de jeu, recevez-la maintenant. Toute réduction ne s'applique qu'une seule fois par tour. *Note : les cartes de base n'accordent pas de récompense de jeu.*

Déplacer ou secourir : Jouez la pièce d'échecs indiquée sur la carte.

Déplacement : Déplacez la pièce d'échecs sur l'échiquier selon les règles classiques (indiquées sur la carte de référence joueur). *Note : Les pions ne peuvent jamais se déplacer de plus d'une case.*

Secours : Alternativement, vous pouvez « secourir » une pièce du type indiqué depuis une prison (la vôtre ou celle d'un adversaire). Une pièce ne peut pas se déplacer lors du même tour où elle est secourue.



Résolution de la case : La ligne de la case où la pièce termine son déplacement détermine la ressource obtenue, et la colonne indique l'action à effectuer. Recevez d'abord la ressource, puis effectuez l'action correspondant à la couleur de la pièce.

Jouer une pièce bloquée : Si la pièce est bloquée et ne peut pas se déplacer, jouez-la sur place pour activer les effets de sa position actuelle. Vous pouvez jouer un pion bloqué même si d'autres pions peuvent se déplacer.



Capture : La capture suit les règles classiques des échecs. Si votre déplacement se termine sur une case occupée par une pièce de couleur opposée, capturez-la et placez-la dans la prison correspondante sur votre plateau. Les rois peuvent être capturés comme les autres pièces ; il n'y a pas d'« échec ». Gagnez les bonus cumulés selon la valeur de la pièce capturée :

Pion : 1 Temps
Cavalier/Fou/Tour : 1 ressource + 1 Temps
Roi/Reine : 1 empreinte de la couleur capturée + 1 ressource + 1 Temps



Exemple de capture : Carmen capture une Reine blanche et la place dans la zone de prison rouge de son plateau Courtisan. Comme il s'agit d'une Reine, elle gagne 1 empreinte blanche, 1 Gâteau aux cerises et 1 Temps.

Secourir une pièce : Si vous souhaitez jouer une pièce capturée par n'importe quel joueur (y compris vous-même), vous pouvez la secourir. Placez-la sur une case de réapparition libre de sa couleur et activez les effets de cette case pour terminer le déplacement. Le joueur depuis la prison duquel vous avez secouru la pièce gagne 1 Temps en compensation. Si toutes les cases de réapparition sont occupées, placez la pièce sur n'importe quelle case libre.



Exemple de secours : Kortes a besoin d'un pion rouge, mais Vera l'a capturé. Kortes le place sur une case de réapparition rouge et active cette case (le pion ne se déplace pas) ; Vera gagne 1 Temps.



Promotion du pion : Si vous déplacez un pion jusqu'à la dernière ligne, gagnez 1 empreinte de la couleur du pion. Placez immédiatement ce pion sur une case de réapparition de sa couleur et terminez le déplacement en activant cette nouvelle case avec sa ressource et son action associées.



Passer une action : Si vous ne pouvez pas ou ne souhaitez pas effectuer l'action, gagnez à la place 2 Temps, puis passez à la phase de Repos.



c. Répéter l'action *(optionnel)*

Une seule fois par tour, vous pouvez, de manière optionnelle, payer 6 Temps pour répéter l'action que vous venez d'effectuer. Vous devez effectuer l'action répétée dans la même couleur et en payer le coût. Aucune nouvelle carte n'est jouée.



Exemple de répétition d'action : Après avoir déclenché une action Piques, Kortes paie 2 Gâteaux aux cerises pour avancer son Messager rouge de deux cases. L'une des récompenses obtenues sur cette case est 2 Temps. Elle a maintenant suffisamment de Temps pour répéter l'action : elle paie donc 6 Temps et un autre Gâteau aux cerises pour avancer son Messager d'une case supplémentaire.

d. Repos (nettoyage)

Lors de la dernière phase du tour, renouvelez votre main, le marché de cartes et les tuiles Marque-page utilisées, puis résolvez les éventuels Souhaits.



Renouveler la main : Piochez ou défaussez des cartes pour atteindre votre limite de main (généralement 3). Si votre paquet est vide, mélangez votre défausse pour le reconstituer.

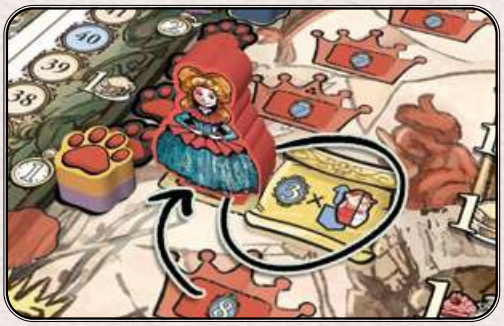
Renouveler le marché de cartes : Réapprovisionnez le marché en faisant glisser les cartes vers la gauche pour combler les espaces vides.



Réactiver les marque-pages : Retournez sur leur face active toutes les tuiles Marque-page utilisées pendant le tour. (*Voir « TRÈFLES ».)*



Résoudre les Souhaits d'Alice : Si Alice a atteint une case Souhait ce tour-ci, tous les joueurs le résolvent maintenant. (Assurez-vous qu'une couronne a bien été retirée de la réserve.)





Résumé de la section : Un tour comporte quatre phases : a. Défausser une carte pour obtenir sa récompense. b. Jouer une carte pour déplacer une pièce, gagner une ressource et effectuer une action (les pièces peuvent également être capturées ou secourues). c. Optionnellement, payer du Temps pour répéter la dernière action dans la même couleur, en payant son coût. d. Compléter sa main, mélanger la défausse si nécessaire, réapprovisionner le marché de cartes, réactiver les marque-pages et résoudre les Souhaits si nécessaire.

Actions

Lorsque vous jouez une pièce d'échecs, vous pouvez effectuer **une action de la couleur de cette pièce** en payant les coûts associés. L'action réalisée est déterminée par la colonne dans laquelle la pièce termine son déplacement. **Vous ne pouvez effectuer l'action qu'une seule fois, même si vous pourriez en payer le coût plusieurs fois.**

Coûts des actions : Les actions coûtent des ressources associées à la couleur de la pièce jouée. Les coûts doivent être payés avant de recevoir les récompenses.

Coûts des actions rouges : Gâteau aux cerises et/ou Thé

Coûts des actions blanches : Tartine beurrée et/ou Thé



Les **COÛTS** à payer sont toujours représentés par un nombre **noir** et une icône.

Récompenses : Les récompenses regroupent tout ce qui est obtenu en effectuant des actions ou via des effets secondaires *(exemple : ressources, Temps, cubes noirs, acquisition ou Invitation de cartes, fleurs, mini-actions, empreintes, progression d'Alice, couronnes, PI, etc.).*

Réception des récompenses : Les récompenses obtenues lors d'une même action peuvent être reçues dans l'ordre de votre choix. Cependant, elles doivent être résolues immédiatement lors de l'action où elles sont obtenues. Par exemple, vous ne pouvez pas attendre pour utiliser une récompense lors d'une action répétée. Recevoir des récompenses est optionnel, à l'exception de la progression d'Alice et des couronnes, qui doivent toujours être obtenues lorsqu'elles sont déclenchées.



Les **RÉCOMPENSES** à recevoir sont toujours représentées par un nombre **blanc** et/ou une icône.



Mini-actions

Les mini-actions sont accordées comme récompenses et offrent une partie des bénéfices d'une action principale. Chaque action principale possède une mini-action correspondante. Les mini-actions n'ont pas de restriction de couleur.

CONSEIL : Les mini-actions sont puissantes pour déclencher des combinaisons en enchaînant les actions et permettent d'interagir avec différents plateaux, autres que celui où vous avez effectué votre action principale.



Action joker

L'étoile située dans la colonne centrale de l'échiquier est une action joker permettant d'effectuer n'importe laquelle des quatre actions. Toutefois, elle a un coût : **vous DEVEZ payer une ressource supplémentaire de votre choix** (Gâteau aux cerises, Tartine beurrée ou Thé) pour l'utiliser. Vous pouvez utiliser la ressource obtenue sur la ligne ce tour-ci et la dépenser immédiatement sans la stocker.

Si vous choisissez de répéter votre action (phase « c » du tour), vous n'avez pas besoin de payer à nouveau le coût de la colonne d'action joker.



CŒURS : Le Jardin des Fleurs Vivantes



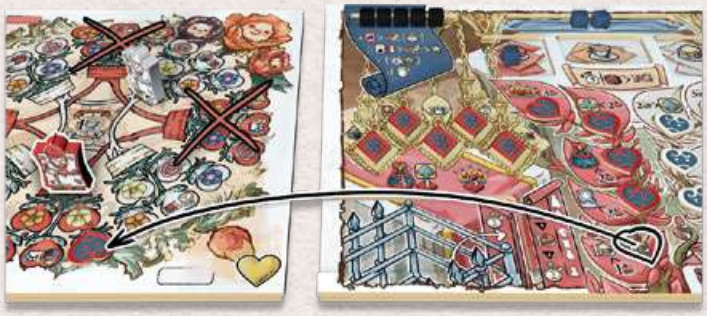
Dans le Jardin, les joueurs plantent des rosiers rouges ou blancs pour décorer le royaume en vue de la cérémonie.

Séquence d'action



Déplacement du Jardinier (optionnel) : Avant de planter, vous pouvez déplacer le Jardinier de la couleur correspondante d'une case de même couleur vers la gauche ou la droite pour 1 Thé par déplacement (soit 2 Thé pour aller directement à la case opposée).
Note : Déplacer un Jardinier depuis sa case de repos vers le Jardin est gratuit. Placez-le sur l'une des quatre cases correspondant à sa couleur.
Voir « Repos du Jardinier ».

Placer un Cœur : Prenez le jeton Cœur le plus bas de la couleur appropriée depuis votre plateau Courtisan. Payez le coût indiqué (Gâteau aux cerises ou Tartine beurrée) et gagnez la récompense indiquée.



Planter un rosier : Placez votre jeton Cœur sur une case vide dans la zone actuelle du Jardinier. Gagnez la récompense recouverte par le jeton.

Récompenses de palier : Les récompenses suivantes sont accordées pour chaque couleur.



3e Cœur placé : Faites progresser Alice d'une case.

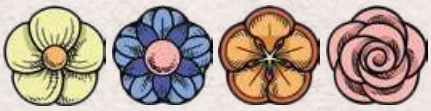


4e Cœur placé : Gagnez une mini-action.



5e Cœur placé : Gagnez une couronne.

Fleurs : La plupart des récompenses sont des fleurs, qui vous confèrent des effets permanents pendant la partie. Vous pouvez placer les jetons Fleur obtenus sur votre carte de référence pour vous souvenir de ces effets. *(Voir le détail de chaque effet en ANNEXE I.)*



Repos du Jardinier : S'il ne reste plus de cases vides dans la zone du Jardinier après la plantation, replacez le Jardinier sur sa case de repos.



Exemple : Carmen paie 1 Thé pour déplacer le Jardinier vers une zone spécifique (A). Elle paie 2 Gâteaux aux cerises (B) pour un rosier rouge (C) et gagne une carte argent, comme indiqué sur son plateau (D). Elle utilise son jeton Cœur pour recouvrir une fleur jaune dans le Jardin, elle prend donc un jeton Fleur jaune dans la réserve (E).

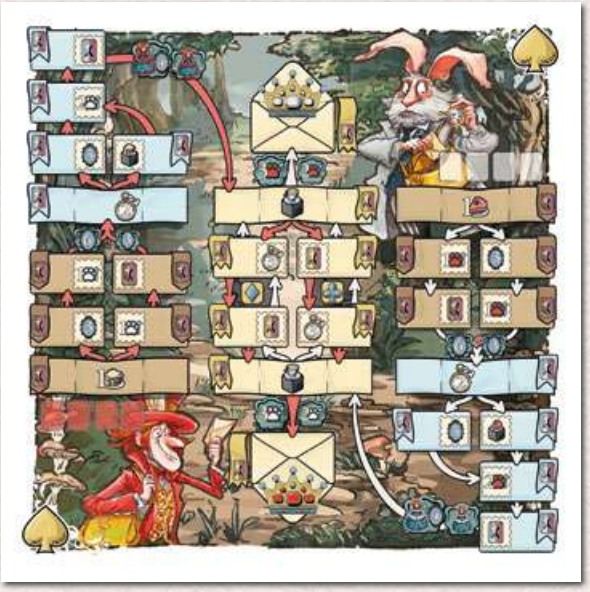
Mini-action Cœurs



Retirez votre Cœur le plus bas de N'IMPORTE quelle couleur et gagnez la récompense révélée, GRATUITEMENT. Mettez le jeton de côté ; il n'est pas placé dans le Jardin.

Résumé des Cœurs (Le Jardin des Fleurs Vivantes) : Vous pouvez payer du Thé pour déplacer le Jardinier, puis payer le coût pour débloquer un jeton Cœur depuis votre plateau. Placez ce Cœur comme rosier dans le Jardin pour obtenir la récompense de la case recouverte ainsi que celle indiquée sur votre plateau Courtisan. Cette action est le seul moyen d'obtenir les effets permanents des fleurs. Avec la mini-action Cœurs, retirez simplement gratuitement le Cœur le plus bas de n'importe quelle couleur de votre plateau Courtisan et recevez la récompense indiquée.

PIQUES : Les Messagers du Roi



Les Messagers du Roi (Chapelier fou rouge et Lièvre de Mars blanc) distribuent les invitations au banquet et sollicitent la collaboration.

Séquence d'action

Payer et déplacer : Déplacez le Messager de la couleur correspondante vers l'avant en suivant les flèches, d'un nombre de cases dépendant des ressources payées :



1 case : 1
2 cases : 2
3 cases : 2 1



1 case : 1
2 cases : 2
3 cases : 2 1



Certaines cases permettent de choisir votre chemin. Plusieurs joueurs peuvent occuper une même case.

CONSEIL : Il est généralement avantageux d'avancer aussi loin que possible.

Récompenses : Gagnez uniquement la récompense indiquée sur votre case d'arrivée ainsi qu'une récompense de carte.

Récompense de carte (Choisissez une option) :



Acquérir : Achetez une carte du niveau indiqué par la bannière de la case, en payant son coût du marché.
Inviter : Retirez une carte de n'importe quel niveau de votre main ou de votre défausse et placez-la sous votre plateau Courtisan pour obtenir des PI en fin de partie.

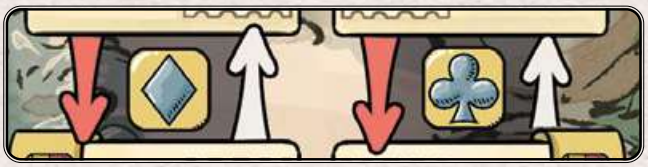




Récompenses de palier :

Sceaux : Lorsque vous franchissez une flèche marquée d'un sceau, vous recevez un bonus :
Premier joueur : Recevez toutes les récompenses indiquées dans le grand sceau.
Joueurs suivants : Recevez toutes les récompenses indiquées dans le petit sceau.

Zone centrale : Entrer dans cette zone accorde toujours au moins 1 progression d'Alice.



Passage central : Accorde une mini-action gratuite lorsqu'il est franchi (ce n'est pas un sceau).

Fin de parcours : Atteignez la fin du parcours avec un Messager pour recevoir une couronne de la couleur correspondante.





Exemple : Carmen déplace le Lièvre de Mars blanc de 3 cases en dépensant 1 Tartine beurrée, 1 Thé (A) et 3 Temps (remplaçant une Tartine beurrée) (B). Elle termine sur une case accordant 2 empreintes et une récompense de carte argent (C). En tant que première à franchir le sceau de palier, elle gagne également 6 PI (D).

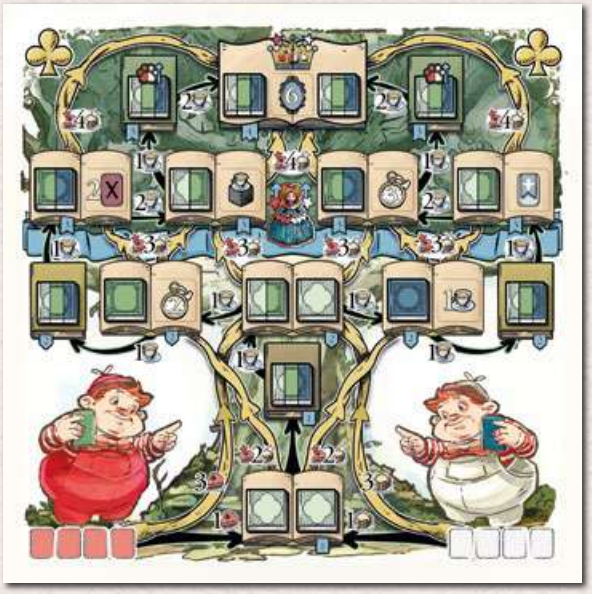
Mini-action Piques



Déplacez N'IMPORTE quel Messager exactement d'UNE case vers l'avant, GRATUITEMENT. Recevez toutes les récompenses normalement (récompense de case, récompense de carte, sceaux ou bonus de passage central).

Résumé des Piques (Les Messagers du Roi) : Payez le coût en ressources pour déplacer le Messager rouge ou blanc de 1, 2 ou 3 cases. Gagnez la récompense de la case d'arrivée ainsi que l'option d'acquérir ou d'Inviter une carte. Recevez des récompenses supplémentaires en franchissant certains paliers. Avec la mini-action Piques, déplacez simplement un Messager d'une case gratuitement et recevez les récompenses correspondantes.

TRÈFLES : L'Arbre de Tweedledum et Tweedledee



Dans l'Arbre des Jumeaux, les joueurs déplacent Tweedledum (Jumeau rouge) ou Tweedledee (Jumeau blanc) dans une ascension représentant l'apprentissage des histoires du Monde du Miroir à raconter lors du banquet.

Séquence d'action

Payer et déplacer : Choisissez un chemin pour déplacer le Jumeau de la couleur active et payez le coût indiqué sur la flèche (vous ne pouvez pas traverser plus d'une flèche).



Les **flèches jaunes** indiquent deux coûts différents selon le Jumeau déplacé : Gâteau aux cerises (Jumeau rouge) ou Tartine beurrée (Jumeau blanc).



Les **flèches noires** indiquent un seul coût, quel que soit le Jumeau déplacé





Recevoir des récompenses : Prenez tous les jetons Livre physiques présents sur la case atteinte. Vous recevez également un jeton pour chaque livre imprimé sur la case (en choisissant la couleur si plusieurs sont indiqués) ou toute autre récompense représentée. Ne collectez pas une récompense imprimée recouverte par un jeton Livre lorsque vous arrivez. Ainsi, le premier joueur à atteindre une case contenant un jeton Livre physique recevra deux livres, tandis que les joueurs suivants recevront un livre et l'autre récompense imprimée après que le jeton a été retiré.



Acheter un marque-page (optionnel) : Dépensez vos livres pour acheter un marque-page. Vous pouvez examiner tous les marque-pages disponibles et choisir celui que vous souhaitez. Les marque-pages accordent soit des récompenses immédiates, soit des effets permanents, soit des PI en fin de partiel.



Note : Plusieurs Jumeaux peuvent occuper une même case. La hauteur de la case est indiquée par l'icône de marque-page située en dessous.

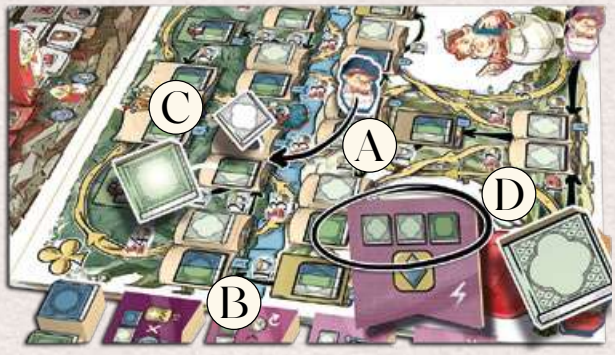


Récompenses de palier :

Bonus de hauteur : Passer du 2e au 3e niveau fait progresser Alice de la couleur correspondante d'une case sur son parcours.



Fin de parcours : Atteignez le sommet de l'arbre avec un Jumeau pour recevoir une couronne de la couleur correspondante.



Exemple : Après avoir déplacé une Tour blanche, Camila avance le Jumeau blanc le long de la flèche gauche pour un coût de 3 Tartines beurrées (A). Elle franchit une case accordant une progression d'Alice (B), prend un jeton Livre blanc physique et choisit un livre vert supplémentaire parmi ceux imprimés sur la case (C). Elle dépense ensuite ces deux livres ainsi qu'un livre blanc qu'elle possédait déjà pour acheter un marque-page de mini-action (D).

Mini-action Trèfles

Déplacez N'IMPORTE quel Jumeau le long d'une flèche noire adjacente, GRATUITEMENT. Recevez les récompenses et la possibilité d'acheter un marque-page comme d'habitude.

Résumé des Trèfles (L'Arbre de Tweedledum et Tweedledee) : Payez un coût pour déplacer le Jumeau rouge ou blanc dans l'Arbre. Recevez des livres et/ou d'autres récompenses, puis dépensez éventuellement des livres pour acheter un marque-page. Les paliers permettent de faire progresser Alice et d'obtenir une couronne au sommet. Avec la mini-action Trèfles, déplacez simplement un Jumeau le long d'une flèche noire adjacente gratuitement et recevez les récompenses normalement.

CARREAUX : Le Mur de Humpty Dumpty



Humpty Dumpty est tombé et s'est brisé en deux, une moitié fidèle au Royaume Rouge et l'autre au Domaine Blanc. Les joueurs aident Humpty Dumpty à construire les deux moitiés du mur et à grimper dessus pour proclamer ses idéaux et défendre la capitale.

Séquence d'action

Payer et déplacer : Choisissez une case du mur correspondant à la couleur active. Payez les coûts indiqués sur la ligne et la colonne pour placer une brique à cette case. Notez que toutes les lignes ont un coût, tandis que deux colonnes ont un coût de 1 Thé (indiqué par une petite icône), et deux colonnes n'ont pas de coût supplémentaire.

Règle de placement : Les briques doivent être placées sur la case libre la plus basse de la colonne choisie. Les briques n'ont pas besoin d'être placées sur la même ligne que la moitié de Humpty Dumpty.





Choisissez un jeton Carreau de votre plateau Courtisan et retirez-le pour obtenir la récompense indiquée.



Placez ensuite la brique sur la case choisie du Mur et recevez la récompense indiquée sur cette case.

Bonus de niveau identique : Gagnez 2 PI lorsque vous construisez sur la même ligne que la moitié correspondante de Humpty Dumpty.

Complétion de ligne : Si votre brique complète la ligne où ce trouve Humpty Dumpty, avancez sa moitié à la ligne suivante et gagnez 4 PI au lieu de 2.



Récompenses de palier : Les récompenses suivantes sont accordées pour chaque couleur.



3e Carreau placé : Faites progresser Alice d'une case.



4e Carreau placé : Gagnez une mini-action.



5e Carreau placé : Gagnez une couronne.



Exemple: Kortes a joué une pièce rouge pour déclencher une action Carreaux et construit du côté rouge du Mur. Elle paie 1 Gâteau aux cerises et 1 Thé pour une case de la rangée inférieure. Elle reçoit 1 empreinte depuis son plateau (A) et 2 empreintes depuis le Mur, soit 3 empreintes blanches au total. Comme sa brique complète la ligne, elle gagne 4 PI et fait avancer la moitié rouge de Humpty Dumpty (C).

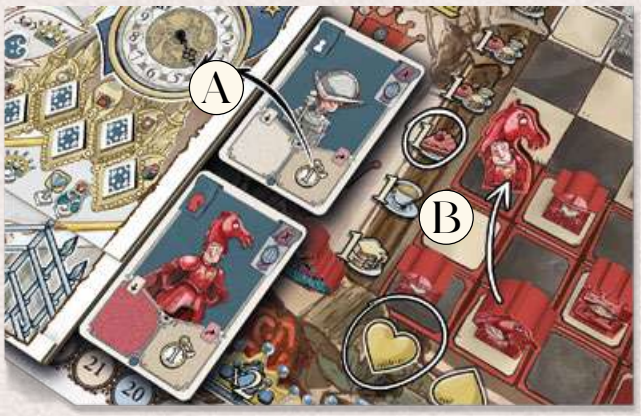
Mini-action Carreaux

Retirez un Carreau de N'IMPORTE quelle couleur de votre plateau, GRATUITEMENT. Recevez la récompense indiquée et mettez le jeton de côté ; il n'est pas placé sur le Mur.

Résumé des Carreaux (Le Mur de Humpty Dumpty) : Payez le coût de la case choisie pour placer votre Carreau, retirez un Carreau de la couleur active de votre plateau, gagnez la récompense associée, puis placez-le comme brique sur le Mur pour obtenir la récompense recouverte. Gagnez des PI pour construire au niveau ou compléter la ligne de Humpty Dumpty. Les paliers permettent de faire progresser Alice et d'obtenir des mini-actions et des couronnes. Avec la mini-action Carreaux, retirez simplement gratuitement un Carreau de votre plateau Courtisan et recevez la récompense indiquée.

Exemples de tour

Exemple de tour avec progression d'Alice : Cris défausse une carte Pion blanc pour gagner 1 Temps (A), puis joue et déplace un Cavalier rouge dans la colonne Cœurs pour gagner 1 Gâteau aux cerises (B).



Elle décide de ne pas déplacer le Jardinier et paie 2 Gâteaux aux cerises pour placer un Cœur rouge (C). Elle retire le Cœur de son plateau Courtisan, ce qui lui fait progresser Alice rouge comme indiqué (D), et recouvre une récompense de fleur bleue, qu'elle prend dans la réserve (E).



Alice rouge avance d'une case. Cependant, la case suivante sur son parcours est déjà occupée par une couronne, elle la saute donc et avance jusqu'à la prochaine case disponible, ce qui lui rapporte 8 PI (F). De plus, il s'agit d'une case Souhait : Cris retire immédiatement une couronne de la réserve (G) et la place sur le Souhait. À la fin de son tour, tous les joueurs résoudront ce Souhait (H). La couronne est maintenant retirée du jeu. Elle n'a pas assez de Temps pour répéter l'action, elle passe donc à la phase de Repos.



Exemple de tour avec mini-action et couronne : Camila défausse une carte Évêque blanc argent pour gagner 1 Gâteau aux cerises et 2 PI (I), puis joue et déplace un Cavalier rouge dans la colonne Cœurs pour gagner 1 Gâteau aux cerises (K).



Ensuite, elle paie 2 Gâteaux aux cerises pour placer un Cœur rouge, recouvrant une récompense de fleur bleue qu'elle prend dans la réserve (L).



Depuis l'emplacement de son plateau Courtisan d'où elle a retiré le Cœur, elle gagne également une mini-action Trèfles, qui lui permet de déplacer un Jumeau le long d'un chemin noir. Elle peut recevoir les récompenses dans l'ordre de son choix, mais choisit d'effectuer la mini-action après avoir pris la fleur.
Camila déplace le Jumeau blanc jusqu'à la dernière case de l'arbre (M), gagne une couronne (N) et 3 livres. Elle choisit 2 livres bleus et 1 livre blanc, qu'elle échange immédiatement contre un marque-page de score final (O). *Note : Une mini-action peut être effectuée dans n'importe quelle couleur, indépendamment de la pièce qui l'a déclenchée.*



Elle prend ensuite la prochaine couronne disponible dans la réserve et la place sur le parcours d'Alice blanche. À partir de la position actuelle d'Alice, la case suivante est indisponible (c'est une case Souhait, où les couronnes ne peuvent pas être placées), et la suivante est déjà occupée par une couronne. Camila place donc la couronne sur la troisième case (Q), ce qui lui rapporte le double des PI indiqués (7 × 2), soit un total de 14 PI.

Fin de la partie

La fin de la partie est déclenchée lorsque la dernière couronne est retirée de la réserve. Une fois cela arrivé, on continue la manche jusqu'à ce que le joueur à droite de celui possédant le jeton Miroir ait terminé son tour.

Score final



Couronnement d'Alice : Alice est couronnée dans la couleur qui a le plus progressé.



Si une Alice est plus avancée que l'autre : Les tuiles Souhait de cette couleur sont retournées sur leur face platine. Chaque joueur gagne 8 PI pour chaque couronne de cette couleur qu'il possède (suivies sur les plateaux Courtisan et central).

En cas d'égalité : Aucune tuile Souhait n'est retournée. Chaque joueur gagne 8 PI pour chaque couronne obtenue, quelle que soit sa couleur.



Pistes des Chats : Vérifiez la position de chacun de vos marqueurs d'empreinte pour déterminer comment marquer les Souhaits :



En dessous de ×1 : aucun Souhait de cette couleur n'est marqué.
Entre ×1 et ×2 : marquez un Souhait de cette couleur, au choix.
Au-delà de ×2 : marquez les deux Souhaits de cette couleur.



Invités : Additionnez et gagnez les bonus de PI (indiqués en haut à droite) de toutes les cartes que vous avez Invitées. (Voir ANNEXE II.)



Marque-pages : Si vous possédez des marque-pages de score final, additionnez et gagnez leurs PI maintenant.

Exemple de score final

La partie se termine et le couronnement d'Alice commence, proclamant Alice Reine Rouge. Par conséquent, les Souhaits de l'Alice rouge sont améliorés en retournant les tuiles sur leur face platine (A). De plus, comme le couronnement est rouge, chaque joueur gagne 8 PI pour chaque couronne rouge qu'il a obtenue. Vera a obtenu 2 couronnes rouges : une pour avoir planté tous les rosiers rouges dans le Jardin des Fleurs Vivantes, et une pour avoir placé toutes les briques rouges dans le Mur de Humpty Dumpty. Elle gagne donc 16 PI (2 × 8). Vera a également obtenu 1 couronne blanche en atteignant le sommet de l'Arbre des Jumeaux. Cependant, comme le couronnement est rouge, cette couronne blanche ne rapporte aucun PI supplémentaire.
Maintenant, Vera vérifie la position de ses empreintes de Chat. Elle a dépassé la case ×1 sur les deux pistes, rouge et blanche, mais n'a atteint la case ×2 sur aucune des deux (B).



Par conséquent, elle doit choisir un Souhait rouge et un Souhait blanc à marquer. Elle choisit de marquer le Souhait Carreaux et le Souhait Jumeaux (C). Elle a placé tous ses jetons Carreau et, comme le Souhait a été amélioré en platine, elle gagne 4 PI pour chaque Carreau placé, pour un total de 40 PI (4 × 10).
Elle a atteint le niveau 4 avec le Jumeau blanc et le niveau 2 avec le Jumeau rouge (D). Chaque niveau vaut 3 PI, elle gagne donc un total de 18 PI (6 × 3). Cela donne un total de 74 PI (16 PI provenant des couronnes + 40 PI du Souhait Carreaux + 18 PI du Souhait Jumeaux).
De plus, elle doit marquer les points de ses cartes Invitées. Dans sa zone d'invités, elle a 2 Pions de base, chacun valant 1 PI, pour un total de 2 PI (E). Elle possède également 1 Pion blanc argent, qui accorde 2 PI pour chaque Pion blanc Invité (y compris lui-même). Ayant Invité 3 Pions blancs et 1 Pion joker, qu'elle peut également considérer comme blanc, elle gagne 8 PI (F). Elle possède 1 Pion or qui accorde 2 PI pour chaque Pion Invité. Avec un total de 5 Pions Invités, elle gagne 10 PI (G). Enfin, elle possède 1 Pion or qui accorde un total fixe de 6 PI (H). Au total, elle gagne 26 PI grâce aux cartes Invitées. Ajoutés aux 74 PI précédemment gagnés, cela donne à Vera un total final de 100 PI.



Victoire

Le joueur ayant le plus de points d'Influence (PI) devient le conseiller principal de la nouvelle Reine Alice et remporte la partie. En cas d'égalité, la Reine décide de s'entourer de plusieurs conseillers, et les joueurs concernés partagent la victoire.

Résumé de la section : La partie se termine après le tour au cours duquel la dernière couronne est retirée. Le score final comprend : 1. Le couronnement d'Alice (8 PI par couronne de la couleur gagnante et amélioration des Souhaits). 2. La progression sur les pistes des Chats (détermine les Souhaits scorés). 3. Les PI des cartes Invitées. 4. Les PI des marque-pages de score final. Le joueur avec le plus de PI remporte la partie.

Mode Solo : Dinah

En mode solo, vous affrontez Dinah, la mère des deux chatons dans *De l'autre côté du miroir et ce qu'Alice y trouva*. Dinah est un adversaire automatisé qui vous dispute les ressources et le contrôle du royaume.

*Note : Les interactions dans **Queen Alice** peuvent être complexes. En tant que joueur, vous pouvez décider comment résoudre les actions de Dinah dans les situations ambiguës. Par exemple, si Dinah peut capturer soit un Roi soit une Reine, vous choisissez quelle pièce elle capture.*

Mise en place du mode solo

Plateau et pièces : Mettez en place le plateau central pour une partie à deux joueurs. Choisissez la couleur de Dinah selon le niveau de difficulté : vert (facile), violet (normal), orange (difficile) et bleu (très difficile). Prenez le plateau joueur de la couleur choisie, retournez-le du côté Dinah et préparez-le comme suit :

A. Piste des cubes noirs : Placez 1 cube noir au début de la piste supérieure.

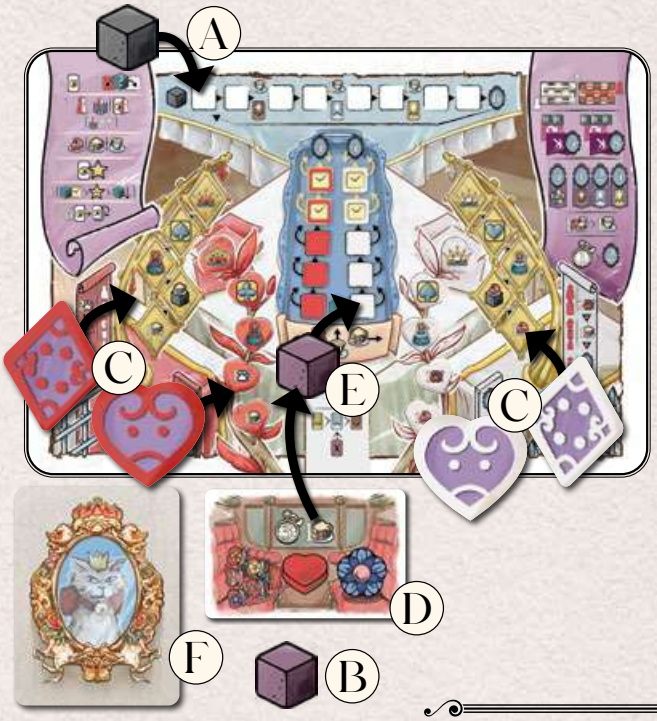
B. Marqueur de couleur : Prenez 1 cube de la couleur de Dinah pour servir de marqueur de couleur *(voir Séquence de tour).*

C. Jetons Cœur et Carreau : Placez tous les jetons Cœur et Carreau de la couleur de Dinah dans leurs emplacements.

D. Cartes Train : Mélangez les cartes Train et piochez-en deux. Choisissez-en une pour vous et décidez du côté à utiliser. Dinah reçoit l'autre carte et utilise la couleur opposée. (Ex. : si vous choisissez le côté blanc de votre carte, Dinah utilise le côté rouge de sa carte.) Dinah reçoit le reste des récompenses et des avancées sur les actions qu'indique se carte Train.

E. Ressource de départ : Indiquez la ressource initiale de Dinah obtenue grâce à sa carte Train en plaçant un cube de sa couleur en bas de la piste de ressource correspondante (rouge pour un Gâteau aux cerises, blanc pour une Tartine beurrée).

F. Paquet de Dinah : Mélangez les 10 cartes de Dinah (2× Pion, Fou, Tour, Cavalier ; 1× Roi, Reine). Formez un paquet et placez-le à côté du plateau de Dinah.



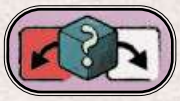
Récompenses, ressources et score de Dinah

Pendant la partie, Dinah progresse sur les parcours d'Alice, place des couronnes et marque les Souhaits de la même manière qu'un joueur humain. Dinah peut également répéter une action une fois par tour. Dinah gère les ressources différemment et ne paie pas de coûts en ressources. Elle ne gagne pas de Temps ; à la place, elle gagne des PI pour chaque unité de Temps qu'elle aurait reçue. À la fin de la partie, Dinah gagne des points selon les règles habituelles, saufe qu'elle n'utilise pas les critères des marque-pages de score final. À la place, elle gagne un montant fixe de PI (indiqué sur le plateau de Dinah selon le niveau de difficulté) pour chaque marque-page de score final, marque-page par tour, fleur et carte acquise non Invitée qu'elle possède.

Séquence de tour



Piocher : Révélez la carte du dessus du paquet de Dinah.



Déterminer la couleur : La position du cube sur la piste de ressources de Dinah (colonne rouge ou blanche) détermine si Dinah utilisera la carte piochée pour jouer une pièce rouge ou blanche. Placez le cube marqueur sur la carte pour indiquer la couleur qu'elle va utiliser.



Jouer une pièce d'échecs : Jouez une pièce du type et de la couleur indiqués selon la priorité suivante *(voir Mouvements et actions des pièces).*

1 · Capture : Dinah capture toujours si possible, en choisissant la pièce de plus grande valeur disponible. En cas d'égalité, vous choisissez.

2 · Secours : Si la pièce à jouer est capturée, Dinah la secourt. Placez-la sur la première case de réapparition disponible selon le schéma en haut à droite de son plateau. La pièce secourue ne se déplace pas ce tour-ci.

3 · Déplacement : Déplacez la pièce indiquée. Pour déterminer la direction, suivez les mouvements représentés en haut a gauche de la carte, en prenant le premier possible de gauche à droite. Si Dinah déplace une Tour, un Fou ou une Reine, elle avance cette pièce aussi loin que possible jusqu'à ce qu'elle atteigne le bord du plateau, capture une pièce ou soit bloquée par une autre pièce de la même couleur.



Gagner une ressource : Dinah reçoit la ressource de la ligne d'arrivée, ou un Thé si c'est une ressource joker.



Effectuer une action : Dinah ignore la colonne d'arrivée et effectue toujours l'action indiquée sur sa carte.



Répéter l'action : Si le cube de ressource est sur une case , replacez-le en bas de la piste et répétez l'action de Dinah.



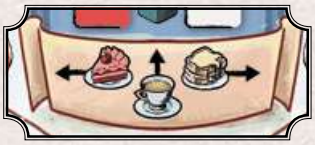
Mélanger : Si Dinah a joué 6 cartes ou plus, mélangez sa défausse avec les cartes restantes pour reformer son paquet.

Gestion des ressources de Dinah

Dinah ne paie jamais de ressources et les gère différemment.

Temps : Chaque unité de Temps gagnée est convertie en 1, 2 ou 3 PI *(selon le niveau de difficulté, indiqué en haut à droite de son plateau)*.

Ressources : Lorsqu'elle gagne une ressource, déplacez son cube de ressource à gauche ( ) ou à droite ( ) sur la piste. Si elle gagne du Thé ou une ressource de la couleur actuelle, déplacez le cube vers le haut. Si le cube atteint la case la plus haute, elle gagne 4 PI à la place.
Note : La position initiale dépend de la carte Train de Dinah.




Empreintes : Sur certains plateaux/niveaux de difficulté, lorsque le cube monte via les flèches latérales, Dinah gagne également des empreintes.

Cartes : Pour acquérir une carte, prenez la carte la plus à gauche du niveau indiqué et placez-la dans une pile séparée à côté de son paquet. Pour Inviter une carte, choisissez la carte de plus haut niveau de cette pile. Si elle n'en a pas, elle acquiert une carte bronze à la place.



Cubes noirs : Déplacez le cube noir vers la droite sur sa piste, en gagnant les récompenses indiquées. S'il dépasse la dernière case, replacez-le au début et donnez 6 PI à Dinah.



Mini-action : Dinah effectue une mini-action dans la couleur opposée à l'action principale, si possible. Sinon, elle utilise la couleur active.

Mouvements et actions des pièces



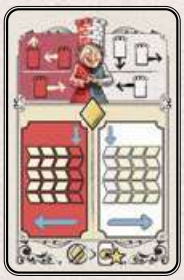
Pion : Déplacez un pion non bloqué encore en jeu. Choisissez une colonne selon la priorité indiquée. S'il y en a plusieurs, déplacez le plus avancé.
Action ( ): Prenez le Cœur le plus bas. Choisissez une case du Jardin dans la zone du Jardinier selon la priorité. Si Dinah possède déjà deux fleurs d'un type, elle ne peut pas en planter le cœur sur une case du même type. Si elle ne peux pas planter sur cette zone, déplacez le Jardinier dans le sens horaire.



Fou : Déplacez le Fou aussi loin que possible en diagonale selon la priorité.
Action ( ): Avancez le Messager de 2 cases. Invitez la carte du dessus de la pile acquise de la plus haute catégorie disponible. (Cela ne compte pas comme une récompense d'Invitation, ce qui signifie que Dinah n'acquiert pas de carte bronze si elle n'a aucune carte à Inviter.) Donnez à Dinah la récompense de la case d'arrivée. S'il n'y a aucune carte dans le deck de cartes acquises, elle avance alors son Messager de 3 cases, prend la carte la plus à gauche de la catégorie indiquée et reçoit la récompense de la case d'arrivée. Lorsqu'elle atteint une bifurcation, Dinah choisit la gauche ou la droite selon la flèche indiquée en bas de la carte.



Cavalier : Avancez le Cavalier vers l'avant si possible, sinon latéralement selon la priorité.
Action ( ): Dinah avance le Jumeau approprié en suivant la flèche de la couleur indiquée sur la carte lorsque plusieurs chemins sont disponibles. Dinah acquiert les livres normalement. Chaque fois qu'elle possède 2 livres de n'importe quel type, elle les échange contre un marque-page, en ignorant les coûts et en suivant les priorités indiquées sur la carte. Dinah cherche en priorité à compléter des ensembles composés d'1 marque-page instantané, d'1 marque-page par tour et d'1 marque-page de score final de coût 2, puis un autre ensemble de coût 3. Lorsqu'elle prend des marque-pages instantanés, elle privilégie ceux accordant des empreintes et choisit celui qui en accorde le plus, en sélectionnant Rouge ou Blanc aléatoirement si les deux sont disponibles. Pour tous les autres marque-pages, elle choisit aléatoirement. Résolvez immédiatement les effets des marque-pages instantanés. Ignorez les effets des marque-pages par tour et de score final, qui seront à la place comptabilisés lors du score final de Dinah.



Tour : Déplacez la Tour aussi loin que possible selon la priorité.
Action ( ): Prenez le Carreau le plus bas de la couleur active sur le plateau de Dinah et placez-le dans l'emplacement valide le plus bas correspondant à l'ordre de priorité indiqué sur la carte. Dinah gagne les récompenses de son plateau et du Mur, ainsi que les PI accordés par Humpty Dumpty, comme d'habitude.



Reine : Déplacez la Reine aussi loin que possible selon la priorité.
Action : Invitez les 2 cartes du dessus. Piochez une nouvelle carte et effectuez son action sans déplacer la pièce. Invitez les 2 cartes de la plus haute catégorie du dessus de la pile de de cartes acquises par Dinah. Piochez une nouvelle carte et effectuez l'action indiquée sur cette carte.



Roi : Déplacez le Roi d'une case selon la priorité.
Action : Dinah gagne 2 empreintes de la couleur active. Piochez une carte et effectuez son action. Ne déplacez pas la pièce d'échecs correspondante.

Note générale : Toutes les pièces sauf les Pions ne reculent que si aucun autre mouvement n'est possible. Si la pièce est bloquée, effectuez l'action sur sa case comme d'habitude.

Épuisement

Si une action est entièrement résolue ou impossible, piochez une nouvelle carte et effectuez son action. Comme avec le Roi et la Reine, effectuez simplement l'action sans déplacer la pièce montrée sur la carte.



Score final de Dinah

À la fin de la partie, **Dinah marque des points comme un joueur humain**, à l'exception de la manière de scorer les marque-pages. Lorsqu'elle doit choisir un Souhait, elle prend celui qui lui rapporte le plus de PI. De plus, après les **cartes Invitées**, elle gagne des PI supplémentaires pour : (1) les **marque-pages par tour et score final**, (2) les **fleurs**, (3) les **cartes acquises non Invitées**. Le nombre de PI dépend du niveau de difficulté et est indiqué en haut à droite de son plateau.



ANNEXE 1

Fleurs (Bénéfices permanents)

Sur le plateau des Cœurs, les joueurs peuvent acquérir des fleurs, qui confèrent des bénéfices permanents. Les bénéfices augmentent si vous possédez deux fleurs du même type ; posséder plus de deux fleurs du même type est autorisé mais n'apporte aucun avantage supplémentaire.



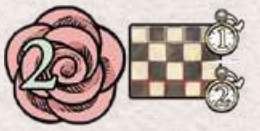
Utilisez la colonne d'action joker de l'échiquier gratuitement.



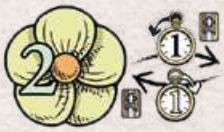
La taille de votre main est augmentée de façon permanente à 5 cartes.



Le coût pour acheter une ressource est réduit de 3 à 2 Temps.



Si la pièce d'échecs jouée termine son déplacement sur l'une des quatre lignes centrales, gagnez la quantité de Temps indiquée en plus de la ressource.



Accédez à n'importe quel niveau du marché de cartes avec un coût ou un bonus supplémentaire lors de l'acquisition de cartes. Vous pouvez choisir de payer 1 Temps par niveau supérieur ou de recevoir 1 Temps par niveau inférieur. (Ex. : dépensez 2 Temps pour améliorer une carte bronze en or, ou gagnez 2 Temps pour rétrograder une carte or en bronze.) D'abord, choisissez le niveau et payez ou recevez le Temps. Ensuite, acquérez la carte en payant son coût le cas échéant.



Gagnez la capacité d'échanger 1 Thé contre 2 Temps. Vous pouvez effectuer cet échange autant de fois que vous le souhaitez.



Le coût pour répéter une action est réduit de 6 à 5 Temps.



Le coût pour effectuer une action répétée est réduit de 1 ressource de n'importe quel type.



ANNEXE 2

Cartes

Bonus d'Invitation :



Si cette carte est Invitée, recevez les PI indiqués.



Si cette carte est Invitée, recevez 2 PI pour chaque carte Invitée de ce même type et de cette même couleur, y compris celle-ci.



Si cette carte est Invitée, recevez 2 PI pour chaque carte Invitée de ce même type, quelle que soit la couleur, y compris celle-ci.



Si cette carte est Invitée, recevez 1 PI pour chaque carte acquise. Cela inclut toutes les cartes bronze, argent et or, qu'elles soient Invitées ou dans votre paquet, votre main ou votre défausse.



Si cette carte est Invitée, recevez 1 PI pour chaque carte Invitée.

PIONS



Invitez 1 carte

1 ressource



1 ressource +
Invitez 1 carte

1 empreinte



1 ressource de votre choix +
Invitez 1 carte

2 empreintes

CAVALIERS



1 Temps

1 ressource



2 Temps

3 Temps



3 Temps

4 Temps

FOUS



2 PI

1 ressource



4 PI

1 ressource
+ 2 PI



6 PI

1 ressource
+ 4 PI

TOURS



Réduction de
1 ressource

1 ressource



Réduction de
1 ressource de
votre choix

1 ressource de
votre choix



Réduction de
2 ressources de
votre choix

Débloquez
et assignez 1
cube noir à
la ressource
indiquée

ROIS



Défaussez une
carte de base
ou bronze
pour obtenir
sa récompense
de défausse.

Acquérez 1
carte bronze



Défaussez une
carte de base,
bronze ou
argent pour
obtenir sa récompense
de défausse.

Acquérez 1
carte bronze
+ 1 Temps



Défaussez
n'importe
quelle type
de carte pour
obtenir sa récompense
de défausse.

Acquérez 1
carte argent
+ 1 Temps

TOUS : Vous pouvez effectuer n'importe quelle action, quel que soit l'endroit où la pièce Roi termine son déplacement.

REINES



Capturez 1 pion
de la couleur
opposée

Invitez 1 carte



Capturez
n'importe
quelle pièce
de la couleur
opposée qui n'est ni
un Roi ni une Reine

Invitez 1 carte
+ 1 Temps



Capturez
n'importe
quelle pièce
de la couleur
opposée qui n'est ni
un Roi ni une Reine
et gagnez 2 empreintes
de la couleur opposée

Invitez 2 cartes

ANNEXE 3

Marque-pages

INSTANT



COÛT
2 livres quelconques
INSTANT
Gagnez 2 Temps.



COÛT
2 livres blancs
INSTANT
Gagnez le nombre d'empreintes indiqué dans la couleur indiquée

Seulement pour 3-4 joueurs



COÛT
2 livres blancs + 1 livre vert
INSTANT
Gagnez la mini-action indiquée (Cœurs ou Carreaux)

PAR TOUR

Retournez-le lorsque vous l'utilisez et réactivez-le lorsque vous vous Reposez.



COÛT
1 livre blanc + 1 livre vert
UNE FOIS PAR TOUR
Gagnez 2 Temps si vous débloquez des cubes noirs ce tour-ci.



COÛT
1 livre blanc + 1 livre vert
UNE FOIS PAR TOUR
Gagnez 2 Temps si vous acquérez des cartes ce tour-ci.



COÛT
1 livre blanc + 1 livre vert
UNE FOIS PAR TOUR
Gagnez 2 Temps si vous Invitez des cartes ce tour-ci.



COÛT
1 livre blanc + 1 livre vert
UNE FOIS PAR TOUR
Gagnez 2 Temps si vous capturez des pièces d'échecs ce tour-ci.



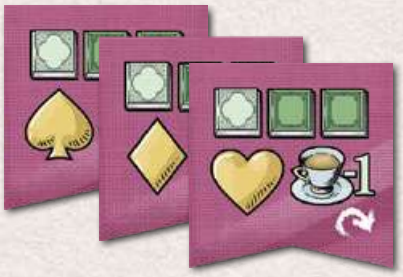
COÛT
1 livre blanc + 1 livre vert
UNE FOIS PAR TOUR
Gagnez 2 Temps si vous secourez des pièces d'échecs ce tour-ci.



COÛT
1 livre blanc + 1 livre vert
UNE FOIS PAR TOUR
Gagnez 3 Temps si vous faites progresser une Alice sur son parcours.



COÛT
1 livre blanc + 2 livres verts
UNE FOIS PAR TOUR
Bénéficiez d'une réduction de 1 Gâteau aux cerises ou 1 Tartine beurrée lorsque vous effectuez une action Piques / Carreaux / Cœurs.



COÛT
1 livre blanc + 2 livres verts
UNE FOIS PAR TOUR
Bénéficiez d'une réduction de 1 Thé lorsque vous effectuez une action Piques / Carreaux / Cœurs.

SCORE FINAL



COÛT
1 livre blanc + 1 livre bleu
SCORE FINAL
2 PI pour chaque empreinte de la couleur indiquée.
Maximum 10 cases.



COÛT
1 livre blanc + 1 livre bleu
SCORE FINAL
2 PI pour chaque carte Invitée de la couleur indiquée. Les cartes joker comptent pour les deux couleurs en même temps.
Maximum 10 cartes.



COÛT
1 livre blanc + 1 livre bleu
SCORE FINAL
2 PI pour chaque carte bronze et argent acquise.
Maximum 10 cartes.

4 PI pour chaque carte or acquise.
Maximum 5 cartes.



COÛT
1 livre blanc + 2 livres bleus
SCORE FINAL
6 PI pour chaque cube noir débloqué.
Maximum 5 cubes.



COÛT
1 livre blanc + 2 livres bleus
SCORE FINAL
3 PI par Temps restant sur votre horloge.
Maximum 10 Temps.



COÛT
1 livre blanc + 2 livres bleus
SCORE FINAL
8 PI pour chaque case avancée par vous sur le parcours d'Alice blanche/rouge.
(Vérifiez la progression dans Cœurs et Carreaux sur votre plateau courtisan, et dans Piques et Trèfles sur leurs plateaux d'action.)

ANNEXE 4

Les Souhaits d'Alice



Gagnez 2 PI (platine : 4 PI) pour chacun de vos Cœurs retirés. Additionnez les Cœurs rouges et blancs.



Gagnez 5 PI (platine : 9 PI) pour chaque paire de vos Cœurs blancs et rouges retirés.



Gagnez 7 PI (platine : 12 PI) pour chaque paire de fleurs du même type.



Gagnez 11 PI (platine : 16 PI) pour chaque groupe de 3 fleurs de types différents.



Gagnez 1 PI (platine : 2 PI) pour chaque case parcourue par vos Messagers. Additionnez les déplacements des Messagers blanc et rouge.



Gagnez 2 PI (platine : 4 PI) pour le nombre de paires de déplacements effectués par vos Messagers blanc et rouge.



Gagnez 2 PI (platine : 3 PI) pour chaque case bronze et or atteinte. Additionnez les déplacements des Messagers blanc et rouge.



Gagnez 5 PI (platine : 8 PI) pour chaque sceau franchi.



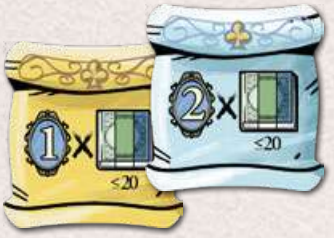
Gagnez 3 PI (platine : 6 PI) pour chaque case parcourue par vos Jumeaux. Additionnez les déplacements des Jumeaux blanc et rouge.

3 *Référez-vous au nombre indiqué en bas de la case occupée par chaque Jumeau.*



Gagnez 7 PI (platine : 12 PI) pour le nombre de paires de déplacements effectués par vos Jumeaux rouge et blanc.

3 *Référez-vous au nombre indiqué en bas de la case occupée par chaque Jumeau.*



Gagnez 1 PI (platine : 2 PI) pour chaque livre acquis. Additionnez les livres non dépensés restants ainsi que ceux indiqués sur les marque-pages que vous possédez, jusqu'à un MAXIMUM de 20 livres (20 PI / 40 PI).



Gagnez 3 PI (platine : 5 PI) pour chaque marque-page instantané ou par tour que vous possédez.



Gagnez 2 PI (platine : 4 PI) pour chacun de vos Carreaux retirés. Additionnez les Carreaux rouges et blancs.



Gagnez 5 PI (platine : 9 PI) pour chaque paire de vos Carreaux blancs et rouges retirés.



Gagnez 3 PI (platine : 5 PI) pour chacun de vos Carreaux placés au niveau ou en dessous de celui du pion Humpty Dumpty. Additionnez les Carreaux rouges et blancs.



Gagnez 3 PI (platine : 5 PI) pour chaque colonne du Mur contenant l'un de vos Carreaux. Additionnez les Carreaux rouges et blancs.

ANNEXE 5

Cartes Train



3 Temps
1 Gâteau aux cerises /
Tartine beurrée
1 fleur rose

ACTION
Placez votre Cœur rouge/blanc dans la case indiquée. Ne recevez pas de récompenses pour le retrait ou le placement du Cœur.



3 Temps
1 Gâteau aux cerises /
Tartine beurrée
1 fleur bleue

ACTION
Placez votre Cœur rouge/blanc dans la case indiquée. Ne recevez pas de récompenses pour le retrait ou le placement du Cœur.



3 Temps
1 Gâteau aux cerises /
Tartine beurrée
1 fleur orange

ACTION
Placez votre Cœur rouge/blanc dans la case indiquée. Ne recevez pas de récompenses pour le retrait ou le placement du Cœur.



3 Temps
1 Gâteau aux cerises / Tartine beurrée
1 fleur jaune

ACTION
Placez votre Cœur rouge/blanc dans la case indiquée. Ne recevez pas de récompenses pour le retrait ou le placement du Cœur.



3 Temps
1 Gâteau aux cerises /
Tartine beurrée
1 marque-page par tour comme indiqué

ACTION
Placez votre Jumeau rouge/blanc dans la case inférieure de l'Arbre (marquée d'un 1).
Ne recevez aucun livre



3 Temps
1 Gâteau aux cerises /
Tartine beurrée
1 marque-page par tour comme indiqué

ACTION
Placez votre Jumeau rouge/blanc dans la case inférieure de l'Arbre (marquée d'un 1).
Ne recevez aucun livre.



3 Temps
1 Gâteau aux cerises /
Tartine beurrée
1 marque-page par tour comme indiqué

ACTION
Placez votre Jumeau rouge/blanc dans la case inférieure de l'Arbre (marquée d'un 1).
Ne recevez aucun livre.



3 Temps
1 Gâteau aux cerises /
Tartine beurrée
1 marque-page par tour comme indiqué

ACTION
Placez votre Jumeau rouge/blanc dans la case inférieure de l'Arbre (marquée d'un 1).
Ne recevez aucun livre.



3 Temps
1 Gâteau aux cerises /
Tartine beurrée
1 cube noir comme ressource indiquée

ACTION
Placez le Carreau rouge/blanc valant 1 cube noir dans la deuxième rangée du Mur, dans la quatrième colonne (en partant de Humpty Dumpty). Ne recevez pas de récompenses pour le retrait ou le placement du Carreau.



6 Temps
1 Gâteau aux cerises /
Tartine beurrée

ACTION
Placez le Carreau rouge/blanc valant 2 Temps dans la rangée inférieure du Mur, dans la première colonne (en partant de Humpty Dumpty). Ne recevez pas de récompenses pour le retrait ou le placement du Carreau.



5 Temps
1 Gâteau aux cerises / Tartine beurrée
1 empreinte (ne recevez aucun Temps pour cela)

ACTION
Placez le Carreau rouge/blanc valant 1 empreinte dans la rangée inférieure du Mur, dans la troisième colonne (en partant de Humpty Dumpty). Ne recevez pas de récompenses pour le retrait ou le placement du Carreau.



4 Temps
1 Gâteau aux cerises /
Tartine beurrée
1 carte bronze (depuis l'emplacement central bronze du marché de cartes)

ACTION
Placez le Carreau rouge/blanc valant 1 carte bronze dans la deuxième rangée du Mur, dans la deuxième colonne (en partant de Humpty Dumpty). Ne recevez pas de récompenses pour le retrait ou le placement du Carreau.



4 Temps
1 Gâteau aux cerises / Tartine beurrée
1 carte bronze (depuis l'emplacement bronze de gauche du marché de cartes)

ACTION
Avancez votre Messager rouge/blanc de 2 cases. Ne recevez pas de récompenses pour le déplacement du Messager.



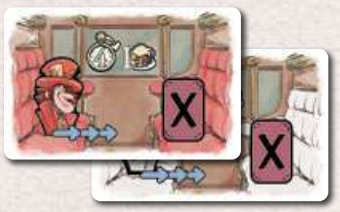
2 Temps
1 Gâteau aux cerises / Tartine beurrée
1 carte argent (depuis l'emplacement argent de gauche du marché de cartes)

ACTION
Avancez votre Messager rouge/blanc de 2 cases. Ne recevez pas de récompenses pour le déplacement du Messager.



1 Gâteau aux cerises / Tartine beurrée
1 carte or (depuis l'emplacement or de gauche du marché de cartes)

ACTION
Avancez votre Messager rouge/blanc de 1 case. Ne recevez pas de récompenses pour le déplacement du Messager.



4 Temps
1 Gâteau aux cerises /
Tartine beurrée
Inviter 1 carte.

ACTION
Avancez votre Messager rouge/blanc de 3 cases.
Ne recevez pas de récompenses pour le déplacement du Messager.

ANNEXE 6


Points d'Influence (PI)


N'importe quelle pièce d'échecs


Capturer n'importe quelle pièce d'échecs


Récompense de **défausse / défausser** une carte


Bonus d'**action principale**


Compléter votre main jusqu'à votre limite


Gagner du Temps


Payer du Temps


Action joker : effectuer l'une des 4 actions


Mini-actions : effectuer la mini-action *(voir chaque section d'action)*


Faire progresser **Alice rouge** sur son parcours


Faire progresser **Alice blanche** sur son parcours


Faire progresser **Alice de la couleur active** sur son parcours


Placer une **couronne** sur la **piste de la couleur active**


Placer une **couronne rouge**


Placer une **couronne blanche**


Retirer une couronne de la réserve


Gâteau aux cerises


Tartine beurrée


Thé


Recevoir une réduction de la ressource indiquée


Gagner n'importe quelle ressource


Gagner la ressource indiquée


Payer la ressource indiquée, ou une ressource de votre choix si plusieurs sont montrées


Payer le nombre de ressources indiqué du type de **ressource de la couleur active**


Avancer sur **la piste du Chat rouge**


Avancer sur **la piste du Chat blanc**


Avancer sur **n'importe quelle piste de Chat**


Avancer du nombre de cases indiqué sur **la piste du Chat de la couleur active**


Souhait d'Alice (face de départ)


Souhait d'Alice (face platine)


Score final : marquer un Souhait de votre choix sur cette couleur

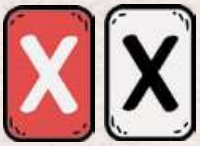

Score final : marquer les deux Souhaits sur cette couleur


Carte bronze **Carte argent** **Carte or**


Acquérir une carte bronze/argent/or


Acquérir une carte bronze/argent/or ou **Inviter** une carte de votre défausse ou de votre main


Inviter une carte de votre défausse ou de votre main. **Lors du score :** cartes Invitées


Inviter une carte rouge/blanche **Lors du score :** cartes Invitées de la couleur correspondante


Débloquer un cube noir et l'assigner à la ressource indiquée


Retirer un cube noir de votre zone de ressources et le remettre dans la réserve verrouillée

Prendre un livre de la couleur indiquée

Prendre un livre parmi les couleurs indiquées

Prendre n'importe quelle **fleur**

Prendre la **fleur** indiquée

MODE SOLO

Dinah pioche une nouvelle carte

Dinah pioche une nouvelle carte et effectue l'action de la carte sans déplacer la pièce

Dinah répète l'action effectuée

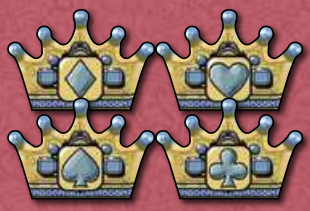
Dinah reçoit un bonus générique de cube noir

Variantes



Objectifs secrets : Distribuez 1 carte d'objectif secret à chaque joueur. Incluez les deux cartes marquées ⁘ uniquement dans une partie à quatre joueurs ; sinon, mettez-les de côté avant la distribution. Ces cartes octroient 2 couronnes de la couleur indiquée, qui sont comptabilisées normalement lors du score final.

Utilisez la carte marquée ⁂ uniquement dans une partie à trois joueurs. Cette carte accorde 16 PI si les pions Alice rouge et blanc sont **séparés d'une case** (sans tenir compte des cases recouvertes par une couronne), et 24 PI au total **s'ils sont à égalité**.



Récompenses de couronnes alternatives : Mélangez les couronnes de mini-action. Placez une **couronne x2** dans le premier emplacement vide de la réserve des couronnes à gauche, puis une **couronne de mini-action**, et continuez en alternant ainsi jusqu'à remplir la réserve. Lorsque vous retirez des couronnes, faites-le toujours de gauche à droite. **Lorsqu'elle est obtenue, chaque couronne de mini-action octroie les points de la case qu'elle recouvre ainsi que le bonus de mini-action indiqué.** Optionnellement, lorsque vous placez une couronne de mini-action, vous pouvez choisir de recevoir des points doublés au lieu du bonus de mini-action, comme s'il s'agissait d'une couronne x2.

Cartes de départ améliorées : Des cartes améliorées asymétriques remplacent les cartes de base du paquet de départ comme suit. Chaque joueur pioche 2 cartes améliorées, les regarde, en choisit une à conserver et donne l'autre au joueur à sa gauche. Ensuite, chaque joueur retire de son paquet de départ les deux cartes de base correspondant à la couleur et au type des cartes améliorées, puis y mélange ces deux cartes (par exemple, remplacer un pion blanc de base par un pion blanc amélioré). En mode solo, piochez simplement 2 cartes améliorées et remplacez les cartes correspondantes dans votre paquet de base. Vous pouvez ensuite commencer la partie normalement.



Remerciements

Combo Games tient à remercier tous les membres de l'équipe ayant participé au projet ***Queen Alice***. Merci avant tout à **David et Héctor** de nous avoir donné l'opportunité de développer et publier cet incroyable jeu. À **Iván Iserte** pour son énorme travail, réalisé contre la montre, qui rend le jeu magnifique et fluide comme seul un maître sait le faire. À **Amelia Sales** pour avoir contribué à faire de notre jeu l'un des plus beaux jamais créés. À tous les testeurs qui ont fait grandir le jeu, en particulier **Dani Garcia, Carlos Martínez « Gemerlos », Natalia Angulo, Juan Cantos, David Bernal, Antonio Guillamó « Guilla », Daniel Montesinos « Kabra », Johanna Frontado « Nana »,** ainsi que toutes les personnes ayant joué à ***Queen Alice*** sur TTS/Discord et lors de *Protos y Miguelitos* et *Protos y Tipos*. Et surtout, à nos « **Courtisans** », à tous les soutiens Gamefound et aux médias ludiques qui ont contribué à faire connaître le jeu.

Je suis reconnaissant d'avoir ma fille **Camila**, qui illumine mes journées avec son sourire ; à **Keyla**, qui m'a offert une merveilleuse petite fille et qui est la meilleure des mamans ; à **Héctor**, pour me supporter et vouloir concevoir avec moi le jeu de l'année ; et enfin, à toute l'équipe **Combo** pour sa confiance aveugle, pour ne pas nous avoir envoyés promener (du moins pas trop souvent) pendant le développement, et pour avoir publié le plus beau jeu du monde.

David Heras

Je tiens à remercier ma famille pour m'avoir toujours encouragé à faire ce que j'aime, ma compagne **Cris** pour sa patience et son soutien quotidien afin que je puisse réaliser mon rêve de créer des jeux de société, **David** pour m'avoir donné l'opportunité de réaliser ce jeu avec lui et d'apprendre à ses côtés, **Combo** pour avoir cru en notre capacité à transformer notre idée en quelque chose de valable, et toutes les personnes de la communauté ludique qui ont contribué à faire du jeu ce qu'il est aujourd'hui, grâce à leurs conseils et leurs encouragements.

Héctor Carrión

Conception : **David Heras & Héctor Carrión**
Illustrations : **Amelia Sales & Iván Iserte**
Design graphique : **Iván Iserte (Dossom Studio) & Pablo Sanz**
Développement : **Antonio Fernández Díez, Kortes Serrano, Pablo Sanz & Manuel J. García Gata**
Règles : **Héctor Carrión & Antonio Fernández Díez**
Traduction: **Pablo Sanz**
Publié par : **Combo Games S.L.**
c/ Teresa Claramunt 3, 3B
02006 Albacete (Espagne)

©2026 Combo Games, S.L. Tous droits réservés