

Les résidents du Pays des Merveilles sont confrontés à un problème très sérieux : La guerre. Le Chat du Cheshire Leur propose un brin de folie sous La forme d'éclats corrompus.

Ces habitants et Leurs artefacts promettent de puissantes récompenses... mais à quel prix ? Oserez-vous plonger dans Le rictus chaotique du Chat et boire Le thé fantasque du Chapelier ?

L'extension *Folie éclatante* propose 4 nouveautés : un paquet complet de cartes Pays des Merveilles accentuant l'importance des Éclats en tant que ressource, deux types inédits de Quêtes qui vous pousseront à revoir votre stratégie, une récompense de Premier combat offrant un avantage au vainqueur dans la première Région, et une carte Forge corrompue qui présente une nouvelle option. Ces éléments sont conçus pour être utilisés ensemble, mais vous pouvez aussi sélectionner uniquement ceux que vous préférez.

Le module « Thé et Biscuit » constitue une autre nouveauté de cette extension. Ces cartes modifient la mise en place et permettent à chaque Faction de commencer la partie avec un Habitant différent et des ressources spécifiques. Vous pouvez les utiliser avec le jeu de base comme avec *Folie éclatante*.

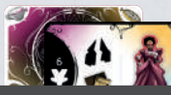
Matériel



10 CARTES QUÊTE



24 CARTES PAYS DES MERVEILLES



12 CARTES THÉ ET BISCUIT



1 CARTE RÉCOMPENSE DE PREMIER COMBAT



8 ÉCLATS CRISTALLINS DE VALEUR 10



1 CARTE FORGE CORROMPUE

Mise en place



Suivez les instructions du jeu de base (cf. pages 4-5) avec ces ajustements :

1. À l'étape 3, remplacez la carte Forge par la carte Forge corrompue.
2. À l'étape 4, remplacez toutes les cartes Pays des Merveilles du jeu de base par celles de cette extension. (*Lors d'une partie à 2 joueurs, retirez la Licorne et la Montre du Lapin blanc du paquet.*)
3. À l'étape 10, mélangez les 10 cartes Quête de l'extension dans le paquet Quête du jeu de base.
4. À la fin de l'étape 11, placez la carte Récompense de Premier combat près de la Région où se trouve la silhouette Premier combat, face « Résister à la Folie » visible.

Récompense de Premier combat

À chaque round, le joueur qui conquiert la première Région dans laquelle se déroule un combat obtient un avantage supplémentaire. À la fin de ce combat, le vainqueur gagne la récompense indiquée sur la face visible de cette carte.

- En cas d'égalité, personne n'obtient la récompense.
- Si tous les joueurs échouent, il n'y a ni gagnant ni récompense.

Au début de la phase de Thé suivante, le joueur qui commence le round choisit quelle face de la carte Récompense de Premier combat sera visible pour la prochaine phase de Guerre.

Nouvelles règles de Quêtes

Cette extension introduit deux nouveaux types de Quêtes : Exploit de Chef et Double Exploit.

EXPLOIT DE CHEF
Un Exploit de Chef peut être accompli dans la Région où se trouve votre Chef à la fin d'un combat, quelle qu'elle soit, même si ce combat ne s'y est pas déroulé.

NOTE : *un Exploit de Chef n'est lié à aucune Région et ne compte donc pas dans le cadre des Objectifs de Quêtes qui s'y rapportent, comme « Champion du Pays des Merveilles » ou « Double fonction ».*

DOUBLE EXPLOIT
Ces Quêtes ne comportent aucun Objectif, mais deux Exploits que vous pouvez accomplir dans n'importe quel ordre. Une fois le premier terminé, retournez la carte face visible dans votre journal, de sorte que le texte de la section accomplie soit à l'envers. Lorsque vous complétez la seconde section, glissez la carte sous votre plateau Faction. À la fin de la partie, vous gagnerez 3 PV par Exploit accompli ; si vous avez réussi les deux, vous recevrez 3 PV supplémentaires.

Forge corrompue

La carte Forge corrompue modifie les règles standards et vous propose une nouvelle option. Lorsque vous Forgez un jeton, vous pouvez recevoir 1 Éclat pour Forger un jeton Épuisé au lieu d'un jeton Actif. Cette règle s'applique à tous les jetons Forgés, que ce soit grâce aux jetons Forge Actifs ou aux cases sur la piste de Combat.

Thé et Biscuit

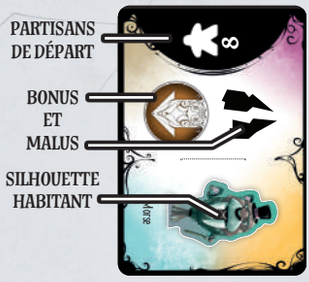
Le module « Thé et Biscuit » permet aux joueurs de commencer la partie avec un Habitant loyal à leur Faction et quelques bonus/malus de départ.

MISE EN PLACE

1. Après avoir déterminé le premier joueur, retirez les cartes Habitant du paquet Pays des Merveilles et alignez-les face visible au centre de la zone de jeu, à portée de tous.
2. Mélangez les cartes Thé et Biscuit et distribuez-en 3 à chaque joueur. (*Lors d'une partie à 5 joueurs, chacun en reçoit 2.*)

CHOIX DES CARTES THÉ ET BISCUIT

Toutes les cartes Thé et Biscuit affichent d'un côté un Habitant, et de l'autre un lot de bonus et/ou malus de départ. Chaque joueur choisit d'abord un Habitant parmi ses cartes Thé et Biscuit, puis un lot de bonus/malus sur une autre. Dans l'ordre des tours, chacun révèle ensuite les deux cartes sélectionnées, place la silhouette et la carte Habitant correspondantes dans sa réserve et ajuste sa mise en place en fonction des bonus/malus. Lorsque c'est fait, toutes les cartes Thé et Biscuit sont remises dans la boîte.



La carte sélectionnée pour ses bonus/malus réduit le nombre de Partisans que vous placez dans votre réserve au début de la partie ; l'autre ne vous sert qu'à recruter l'Habitant indiqué. Rangez tous les Partisans inutilisés dans la boîte.

Variante de choix des cartes Thé et Biscuit

(Recommandée avec de nombreux joueurs)

Alignez toutes les cartes Thé et Biscuit face visible au centre de la zone de jeu. Dans l'ordre des tours, chaque joueur en choisit une. Ensuite, dans l'ordre inverse et en commençant par le dernier joueur, chacun en sélectionne une autre, décide quel Habitant recruter et quels bonus/malus de départ recevoir, puis range ses cartes Thé et Biscuit dans la boîte.

Clarification des capacités

Duchesse : chaque adversaire ne pioche que 3 jetons au total, même s'il ne les Épuise pas tous (car il remet les jetons Folie et Poison dans son sac).

Licorne : les deux niveaux (faible et fort) d'un Allié sont considérés comme étant du même type.

Lièvre de mars : peut copier la capacité d'un Habitant qui se trouve dans la réserve commune.

Valet de cœur : n'a aucun effet tant qu'il se trouve dans votre réserve.

Crin de la Licorne : vous gagnez 1 Force si vous détenez le plus d'Éclats, même si vous n'en avez pas reçu en jouant ce jeton.

Marteau du Charpentier : « le moins » signifie que vous détenez moins d'Éclats que chacun des autres joueurs.

Amie du peuple (Alice) : s'il ne reste aucun Habitant dans le paquet Pays des Merveilles, gagnez la première carte Objet à la place.

Conception de l'extension : Ben et Tim Eisner | **Illustrations :** Manny Trembley | **Conception graphique :** Matt Paquette & Co. | **Développement :** James Hudson | **Bêta-testeurs :** Maurice Moumouris, Julia Rauer, Marvin Redlich, Alexander van der Graaf, Josua Kehlenbach, David Hixson, Francis Snyder, Patrick Moore, Diego San Felipe, Víctor Rafael Hurtado, Charles Vincent, Jeremy Liles
Édition française par Lucky Duck Games | **Traductrice :** Léna Geynet | **Graphiste :** Sandra Tessieres | **Responsable éditoriale :** Elodie Nelow

FR LIVRET