



# Alice au pays des merveilles



Martino Chiacchiera, Remo Conzabori



Maciej Szymanowicz

Alice se repose au pied d'un arbre lorsqu'elle voit passer un lapin blanc vêtu d'un gilet, visiblement pressé. Elle décide de le suivre et, sans hésitation, tombe au fond d'un terrier. Elle atterrit sans mal dans une pièce sombre et change plusieurs fois de taille grâce à une potion et à un gâteau.

Dans cet univers fantastique, Alice rencontre plusieurs personnages hors du commun. Une chenille parlante, un chat souriant et l'effroyable Reine de Coeur qui terrorise tout le royaume avec ses cartes à jouer.

Et que dire de ce farfelu personnage qu'est le Chapelier Fou? À l'heure du thé, les personnages du royaume sont tous affamés et tentent de mettre la main sur de savoureux gâteaux. Saurez-vous frayer votre chemin dans ce paysage déjanté pour en récupérer le plus?

*Basé sur les aventures d'Alice au pays de merveilles par Lewis Carroll*

## Contenu

- 24 grands gâteaux



2pts



3pts



4pts



5pts

- 20 petits gâteaux :



1pt chacun

- 44 cartes (11 pour chaque joueur/  
4 couleurs) : 2 × **1**; 2 × **2**; 2 × **3**; 2 × **4**;  
2 × **5**; 1 × **Joker** (★) (★) (★) (★)



- Plateau de jeu



- Aiguille



- 4 petits pions



- 4 grands pions

- 8 supports  
(pour les pions)

- 4 bases de  
pions (pour  
les grands pions)



**Avant votre première partie, vous devez assembler les éléments suivants :**

1. Assemblez les petits et grands pions.
2. Posez l'aiguille de la roue au centre de la plateforme de la boîte.

## Objectif du jeu

Récupérez le plus de points en voyageant le plus rapidement possible sur le plateau de jeu.



## Mise en place

1. Placez le plateau de jeu au centre de la table à la portée de tous les joueurs.
2. Mélangez les jetons des grands gâteaux selon le nombre de joueurs et faites une pile face cachée près de la case départ sur le plateau. Retournez le premier jeton gâteau de la pile face ouverte. Les gâteaux supplémentaires sont retirés du jeu.

**4** joueurs : utilisez tous les gâteaux.

**3** joueurs : retirez 1 gâteau de chaque valeur.

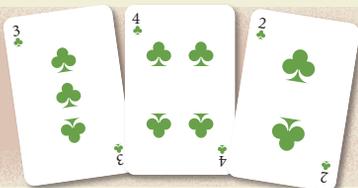
**2** joueurs : retirez 2 gâteaux de chaque valeur.



3. Placez tous les petits gâteaux à côté de la case des petits gâteaux.
4. Choisissez chacun un personnage et prenez le grand et le petit pion correspondant. Placez le petit pion sur la case départ (théière du chapelier). Les joueurs conservent leur grand pion devant eux.
5. Chaque joueur reçoit 11 cartes de leur couleur et les mélangent pour former une pile individuelle face cachée. Pigez 3 cartes et regardez leur valeur sans les montrer aux autres joueurs.

**Note importante :** Placez vos cartes dans l'ordre qu'elles ont été pigées. Il n'est pas permis de les changer de place.

**Exemple :** Lucie a pigé un **3, 4, 2**. Elle les conserve en main dans cet ordre sans les changer de place.



6. Laissez la dernière page des règles à la vue des joueurs pour rappeler les instructions sommaires des cases spéciales du plateau.

### Exemple de mise en place pour 3 joueurs



## Déroulement d'une partie

Le premier joueur est celui qui est arrivé à la table de jeu en dernier.  
Le joueur actif suit les étapes de jeu suivantes :

1. Jouez une des cartes de votre main : celle de **gauche** ou celle de **droite**. **Il n'est pas permis de jouer la carte du milieu.** Placez les cartes jouées dans la défausse.
2. Déplacez votre pion **du nombre exact de cases indiquées par le nombre sur la carte jouée** (comptez tous les espaces y compris ceux occupés par les autres joueurs). Si vous jouez le **Joker**, vous pouvez avancer d'un nombre choisi entre 1 et 5.

**Note :** si un pion occupe déjà l'espace où le joueur termine son mouvement, **déplacez votre pion sur le prochain espace libre. Il ne peut y avoir qu'un seul pion par case.**



3. Si votre pion termine son mouvement sur une case spéciale, vous devez effectuer l'action indiquée (voir la description des cases spéciales à la page 28). Certaines actions vous permettront de vous déplacer plus loin sur le plateau et d'activer d'autres cases spéciales.
4. Prenez une carte sur le dessus de votre pile et insérez-la **entre** les deux autres cartes dans vos mains.

Le prochain joueur en sens horaire joue son tour.

### Compléter un tour

Chaque fois que votre pion **franchit** la case de départ (la théière du chapelier), le joueur remporte le grand gâteau face ouverte et le place devant lui. Il retourne le jeton gâteau suivant de la pile.



Si un joueur termine son tour **sur** la case départ, il peut choisir de prendre le jeton gâteau face ouverte ou le gâteau face cachée au-dessus de la pile (voir cases spéciales en page 28).



## Exemple d'un tour de joueur :

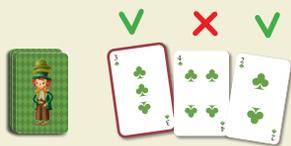
1. Lucie tient en main les cartes **3, 4, 2**. Elle peut jouer uniquement les carte **3** ou **2** (**4** ne peut pas être jouée car la carte se trouve au milieu). Lucie joue la carte **3** et déplace le pion du Chapelier Fou de 3 cases. Cependant la Reine de Coeur se trouve déjà sur cette case et le pion du Chapelier Fou doit être déplacé à la case suivante disponible, soit sur le **Chat de Cheshire**.



2. Lucie prend le jeton du grand gâteau face ouverte de valeur **3**, puisqu'elle a franchi la case de départ. Elle dévoile ensuite le prochain gâteau de la pile de valeur **2**. La carte jouée est placée dans la défausse. Elle pige ensuite la carte de valeur **5** et la place entre ses 2 autres cartes.

3. Puisque le pion du Chapelier Fou a terminé son déplacement sur le **Chat du Cheshire**, le pion se déplace de nouveau du nombre sur la carte jouée, soit de 3 cases (voir cases spéciales en page 28). C'est ensuite au tour du joueur suivant.





## Fin de la partie

La partie se termine lorsque tous le joueurs ont joué **leurs 11 cartes**. Les joueurs additionnent les points de leurs grands et de leurs petits gâteaux. Le joueur avec le plus grand total remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de grands gâteaux l'emporte. Si l'égalité persiste, le joueur le plus éloigné de la case départ gagne la partie.

## Variante pour les jeunes joueurs

Tous les joueurs prennent 2 cartes au lieu de 3 dans leur main durant la partie. Les joueurs, à leur tour, peuvent alors jouer la carte de gauche ou de droite sans restriction. Les autres règles demeurent inchangées.

Pour les joueurs débutants, placez les cartes face ouverte afin qu'ils apprennent à ne pas jouer la carte du milieu.



## Cases spéciales

### Case de départ Théière du Chapelier Fou

Cette case est le point de départ des joueurs. Chaque fois qu'un pion **franchit** cette case, le joueur obtient un grand gâteau face ouverte qu'il place devant lui et révèle le prochain gâteau de la pile.

Lorsqu'un pion termine son tour **sur** la case départ, le joueur peut soit : prendre le gâteau face ouverte **OU** prendre le premier gâteau face cachée sur de le dessus de la pile.



### Petits Gâteaux

Faites tourner l'aiguille **une seule fois** afin qu'elle fasse au moins un tour complet. Un numéro sur la case indique le nombre de petits gâteaux que vous remportez et placez devant vous. S'il n'y a pas assez de petits gâteaux, prenez les gâteaux restants. Si la réserve est épuisée, cette case devient une case normale sans action spéciale.



**Exemple :** Lucie fait tourner l'aiguille et remporte 3 petits gâteaux mais il n'en reste que 2. Lucie prend les petits gâteaux restants et la case devient une case sans action spéciale.



## La Chenille

Si votre pion termine son tour sur cette case, **remplacez votre petit pion par un grand pion.** Il ne peut y avoir qu'un seul grand pion sur le plateau en tout temps.

- Si un autre joueur a un grand pion en jeu, il devra le remplacer par un petit pion.
- Si votre pion est déjà grand lorsque vous vous déplacez sur cette case, il redevient petit.



Le joueur ayant un grand pion peut ajouter **+1** à son déplacement s'il le souhaite. **Un grand pion ne peut pas tomber dans le trou de la case du terrier du lapin.** En revanche, si votre grand pion devient petit alors qu'il se trouve sur la case du terrier du lapin, votre pion tombera dans le trou. Appliquez alors l'action de la case spéciale.

## Le Terrier du lapin



Si votre pion est petit lorsqu'il termine son déplacement sur cette case, il va **tomber** dans le terrier du lapin et devra en sortir!

À votre tour **suivant**, la valeur de la carte jouée indique le nombre maximum de fois que vous pouvez faire tourner l'aiguille afin de vous déplacer.

**Notes :** si l'aiguille s'arrête après un tour complet sur le **chat du Cheshire**, déplacez votre pion sur la case et avancez du même nombre de cases qu'indiqué sur la dernière carte que vous avez jouée.

**Exemple :** Le pion de Lucie est tombé dans le terrier au tour précédent. Lucie joue le chiffre **3** et peut faire tourner l'aiguille jusqu'à 3 reprises. Elle espère faire avancer son pion le plus loin possible.



À chaque tour d'aiguille, vous devez accepter ou refuser le résultat. Si vous refusez, tournez la roue de nouveau jusqu'à ce que vous atteigniez votre limite d'essais. Déplacez ensuite votre pion en sens horaire jusqu'à ce que vous vous arrêtiez sur la case pointée par l'aiguille.

Appliquez les actions des cases spéciales ainsi que la règle de la case départ pour récolter votre gâteau.

**Note :** si l'aiguille pointe un espace **occupé** ou le **terrier du lapin**, vous **ne pouvez pas** vous arrêter à cet endroit. Tournez encore l'aiguille. S'il s'agissait de votre dernier essai, votre pion **demeure** dans le terrier du lapin jusqu'au prochain tour tout en suivant les mêmes règles.

**Rappel :** si votre pion est grand, il ne tombe pas dans le terrier.

### Le Chat du Cheshire



Rejouez la dernière carte jouée. Votre déplacement peut déclencher une autre action si vous terminez de nouveau sur une case spéciale. Si votre dernière carte jouée était un **Joker**, bougez votre pion du même nombre que vous avez choisi au début de votre tour.



# Sommaire des cases spéciales

## Théière du Chapelier Fou



Case départ des joueurs. Si votre pion **termine son tour** sur cette case, le joueur peut prendre le grand gâteau révélé ou celui face cachée sur le dessus de la pile. Lorsque votre pion **franchit** cette case, prenez le gâteau face ouverte.

## Petits Gâteaux



Faites tourner l'aiguille **une seule fois** et obtenez le nombre de petits gâteaux indiqué sur la case que l'aiguille pointe.

## La Chenille



Changez la grandeur de votre pion. Le grand pion peut se déplacer de **+1** et ne peut pas tomber dans le terrier.

## Chat du Cheshire



Déplacez-vous de nouveau en utilisant la valeur de la **dernière** carte jouée.

## Terrier du Lapin



Votre petit pion tombe dans le terrier. À votre prochain tour, jouez une carte. Le chiffre sur votre carte indique le nombre maximum de fois pour faire tourner l'aiguille. Déplacez ensuite votre pion sur la case indiquée et vérifiez si vous avez franchi la case départ. **Note** : si votre dernier tour d'aiguille pointe le terrier ou une case occupée, votre pion reste en place.

Les auteurs du jeu aimeraient remercier : Patrizia, Sophie, Chloe, Vinia, Tommy.



© 2023 Granna All Right Reserved.

FoxMind is a Registered trademark of

FoxMind Group LTD.

**Game by / Un jeu de :** Martino Chiacciera  
& Remo Conzadori

Made in Poland, Fabriqué en Pologne

**Distributed in North America by/  
Distribué en Amérique du Nord par :**

FoxMind Canada Entreprises Ltd.  
5530 St.-Patrick, suite 1104,  
Montréal, Qc, Canada, H4E 1A8.



31457/3

