

Le monde ou réalité, le pays des merveilles n'est qu'illusion, c'est un rêve, une fiction.
Le point n'est pas immuable ; si l'heure est au réveil il est instable.
Quand l'éveil des dormeurs est prochain, le merveilleux est au déclin.
Il faut vite revenir à la réalité et ainsi à la folie échapper.

Allez rapide dans votre quête, car la folie vous guette.
Vivez le lapin dans son repaire, de 1 à 3 sans trop d'impairs
Le sort en est jeté, vous voulez sortir, il vous fait l'attraper.
Allez-vous plus rapide que vos adversaires ou essuieriez-vous un revers ?

De votre fortune, Vous pouvez vous aider des pouvoirs dont vous êtes doté.
Une face merveilleuse pour vous servir, une face folie pour vous ralentir.
Mais attention au Jabberwocky dont l'apparition ne peut être prédite.
Contre lui vous vous défendrez ou de l'épée Vorpal le terrasserez.

Il n'importe que d'en sortir vivant, de corps et d'esprit évidemment.
De tous ceux s'affrontant, un seul peut s'en sortir triomphant.
Sera-ce à Alice de l'emporter, ou à notre chat bien aimé ?
Vivez et réchappez de cette histoire :
Entre merveille et folie se trouve la victoire.

Sommaire



- BIENVENUE RÊVEURS !
- CONTENU ET MISE EN PLACE
- RÈGLES DU JEU
 - But du jeu
 - La partie
 - Les actions
 - Règles optionnelles
- L'APPARITION DU JABBERWOCKY
 - But du jeu
 - Gagner la partie
- CRÉDITS

Bienvenue Réveurs !

Vous ne le saviez pas encore à l'ouverture de cette boîte, mais vous allez commencer un fabuleux voyage qui vous embarquera au cœur du pays des Merveilles.

May Me vous entraîne avec elle en ce moment même, dans le monde d'un pays de notre cher lapin blanc. Mais attention, vous ne rêvez pas !

Plutôt si ! Vous rêvez, car vous voilà incarnés les traits d'un des personnages de ce pays déjanté ! Le héros, vous voilà à présent le héros du pays des Merveilles. Pour retrouver votre corps et revenir à la réalité, une seule solution, s'échapper !

Comment ? Eh bien... Selon une ancienne légende, il existerait un miroir, un miroir ou quelque chose

comme cela dans un endroit tenu secret, où seul le lapin blanc peut vous mener.

Cependant, un seul d'entre vous pourra aspirer à la liberté. Quant à vos adversaires... Qu'on leur coupe la tête ! Car vous êtes en retard, vous êtes en retard, vous avez un rendez-vous très important... Avec la liberté !

Commencez par vous familiariser avec le matériel et lire le bref descriptif contenu dans les pages suivantes.

Vous n'êtes pas fans de la lecture de règles ? Pas de panique, une vidéo vous attend sur wonderdice.com. Sinon, rendez-vous de l'autre côté du miroir.

Dans tous les cas, profitez bien du voyage !

Contenu et Mise en place

6 doubles cartes personnage

- Toutes les informations concernant un personnage sont regroupées sur sa carte.
- Chaque joueur se voit attribuer un personnage qu'il place devant lui face merveille et six dés correspondant à sa couleur.

36 dés



1 tuile ronde lapin/Jabberwocky

- À disposer au centre de la table, face lapin.
- Une face représente le lapin blanc qu'il vous faudra attraper, l'autre le Jabberwocky, le grand méchant du jeu.

1 tuile carrée Pouvoir/Aide de jeu



FACE MERVEILLE pouvoir BONUS



FACE FOLIE pouvoir MALUS

Règles du Jeu

BUT DU JEU

Pour gagner, vous devez être le plus rapide pour attraper le lapin blanc !

Il faudra lancer frénétiquement les dés autant de fois que nécessaire afin d'obtenir en premier un alignement des six faces



vous saisissez du lapin !

Play Me



LA PARTIE

Le joueur le plus fantasque donne le signal « Play Me » qui lancera le début de la manche.

À cet instant, les joueurs lancent tous leurs dés en même temps, **cependant pour les jets suivants ils n'attendent pas les autres joueurs.** À chacun de leurs lancers, les joueurs pourront choisir entre les actions :

- PROGRESSER
- BLOQUER
- DÉ-BLOQUER

Il faut obtenir une suite de à pour avoir le droit de taper sur la tuile du lapin blanc et gagner une manche.

Quand un joueur gagne une manche :

- il retourne son personnage face folie,
- chaque joueur reprend ses six dés en main et une nouvelle manche commence.

Un joueur remporte la partie s'il gagne avec ses 2 faces : merveille et folie !

LES ACTIONS

La ligne de progression doit toujours être complétée dans l'ordre ; de

à et dé après dé. Il n'est pas possible de sauter des étapes ou d'utiliser plusieurs dés à la fois, à l'exception de l'utilisation de certains pouvoirs.

• **PROGRESSER** ←

Elle consiste à sélectionner un dé, parmi ceux que vous avez lancés, pour le placer sur votre carte, dans votre ligne de progression. Dans un ordre obligatoirement croissant.

• **BLOQUER** ←

Pour bloquer, il suffit de choisir un dé de son lancer et de le placer sur la carte d'un adversaire dans sa ligne de progression, comme vous le feriez pour progresser.

• **DÉ-BLOQUER**

Pour vous débloquent, il suffit de choisir un dé de votre lancer de même valeur que le dé qui vous bloque. Ensuite, vous rendez son dé à votre adversaire, et récupérez le vôtre.



• Il est important d'annoncer ses actions à haute voix.

• Une seule action par jet de dés.

• Un seul dé par action.

• Un joueur ne peut pas être bloqué par plusieurs dés.

• S'il ne vous reste plus de dés, car votre dernier dé bloque un adversaire, vous pouvez le récupérer pour continuer à jouer.

• Si un joueur progresse et se fait bloquer au même instant, les deux joueurs récupèrent leurs dés.



RÈGLES OPTIONNELLES

Play Me

Lorsqu'un joueur gagne une manche il doit crier « Play Me » !

Les autres joueurs doivent alors taper la tuile au centre de la table. Celui qui y parvient en dernier retourne sa carte face merveille et perd son pouvoir pour la durée de la prochaine manche.

Challenge

Les joueurs doivent jouer au moins une fois avec chacun des personnages.
Celui qui a remporté le plus grand nombre de parties gagne.

Folie furieuse !

Resterez-vous à jamais prisonnier de votre propre folie ?

L'apparition du Jabberwocky

Quand le dernier des dormeurs cède à la folie, alors commence l'appel du Jabberwocky. Il se matérialise en aspirant toutes vos peurs et s'incarne dans le dernier des dormeurs.

Voilà votre pire cauchemar incarné, la folie ne vous quitte que pour mieux vous piéger.

Le Jabberwocky est votre pire cauchemar et ne vous laissera aucune échappatoire...

Si tous les personnages sont sur leur face folie, la tuile du lapin blanc est retournée. **Le dernier joueur ayant remporté la manche se transforme en Jabberwocky.**

Il prend la tuile « pouvoir » du Jabberwocky et la place sur sa carte, puis **tous les joueurs retournent leur personnage face merveille.**

BUT DU JEU

Les joueurs peuvent désormais gagner en équipe ou en solo* tandis que le Jabberwocky gagne si tous les personnages deviennent fous.





GAGNER LA PARTIE

Le Jabberwocky

Le jabberwocky gagne la partie si tous les personnages sont sur leur face folie.

Quand le Jabberwocky gagne une manche il sélectionne un joueur et retourne son personnage face folie, ce joueur ne pourra pas trahir ses compagnons.

L'équipe

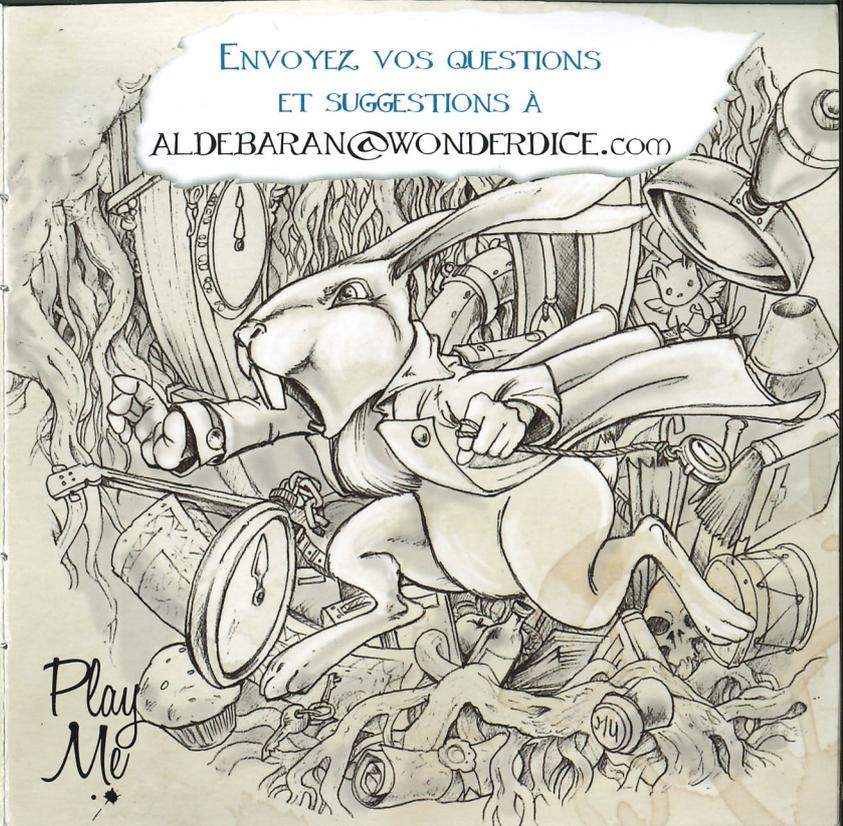
Quand un joueur gagne une manche, son personnage reste face merveille. L'équipe doit remporter un nombre de manches égal au nombre de joueurs.

* en solo : JUDAS

Quand un joueur gagne une manche il peut choisir de trahir ses co-équipiers en retournant son personnage face folie (la tête en bas). Il peut alors gagner la partie seul, s'il gagne à nouveau.

Jabberwocky conserve le pouvoir face merveille du personnage dont il prend possession.

ENVOYEZ VOS QUESTIONS
ET SUGGESTIONS À
ALDEBARAN@WONDERDICE.COM



Play
Me
★