

CURIOUS GARDEN

Ne lis pas ces règles !

Découvre l'explication en vidéo :



www.wearerosenoire.com/nos-jeux/curious-garden/

« Qu'on lui coupe la tête ! »

hurla la Reine de Cœur durant le procès d'Alice. Mais il restait une dernière idée à la jeune fille : défier la Reine lors d'une partie de cache-cache dans les jardins royaux. Si la Reine venait à l'attraper, elle pourrait l'enfermer, mais si Alice parvenait à se cacher jusqu'au coucher du soleil, elle serait libre de rentrer chez elle. La Reine, piquée dans son orgueil, accepta... Que le défi commence !



But du jeu

En incarnant Alice ou la Reine de Cœur, **votre objectif est de remporter le défi royal** ! Pour cela, Alice devra se faufiler dans les jardins avec l'aide de ses Compagnons, tandis que la Reine devra la piéger avec ses Gardes.

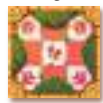
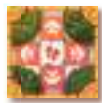
Matériel



≈ 19 tuiles **Jardin**

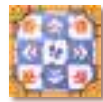
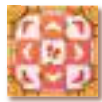
5 *Horizontal ou Vertical*

7 *Diagonal*



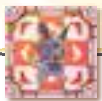
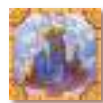
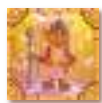
5 *Adjacent*

2 *Joker*



≈ 10 tuiles **Garde**

≈ 8 tuiles **Compagnon**



≈ 1 tuile **Départ d'Alice** (recto/verso)



≈ 1 jeton **Alice**



≈ 3 tuiles **Roi de Cœur**



Mise en place

1. Choisissez le rôle que vous incarnerez durant la partie (Alice ou la Reine).

Conseil : Alice est un rôle où la mémoire est utile, tandis que la Reine met en avant la stratégie !

2. Formez un rectangle de 5 lignes et 4 colonnes au centre de la table en plaçant aléatoirement et face cachée les tuiles **Jardin** et la tuile **Départ d'Alice**.

3. Empilez les tuiles **Compagnon** face visible devant Alice pour former la pile Compagnons. Faites de même avec les tuiles **Garde** devant la Reine pour former la pile Gardes.

4. Placez à côté de la pile Gardes les 3 tuiles **Roi de Cœur**, face visible.

5. Enfin, placez le jeton **Alice** sur la tuile **Départ d'Alice**. Cette tuile indique les chemins possibles pour son premier tour. La partie peut commencer.

Un exemple de mise en place est présenté ci-contre :

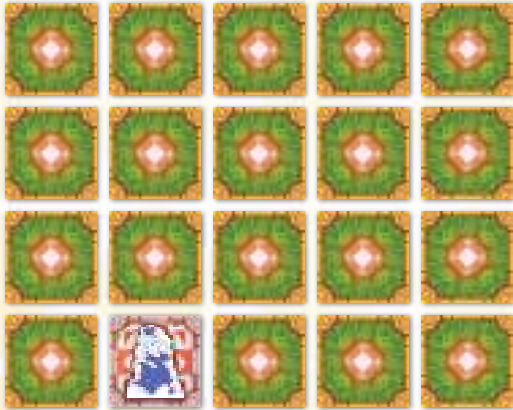


Pile Compagnons

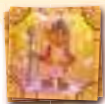


Pile Jardin (vide au début de la partie)

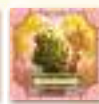
Jardin



Jeton Alice



Pile Gardes



Roi de Cœur

Déroulement du jeu

Lors de la partie, Alice et la Reine jouent à tour de rôle. Alice est désignée première joueuse.

Le tour d'Alice

À son tour, Alice doit se déplacer vers une tuile Jardin face cachée en respectant les contraintes de déplacement du tour.

1. Le dessus de la pile Jardin indique vos chemins possibles (flèches).

Pour le premier tour, vos chemins possibles sont indiqués par la tuile **Départ d'Alice**.

2. Déplacez Alice sur une tuile Jardin face cachée parmi les chemins possibles.



3. Retournez cette tuile face visible, puis résolvez son effet :

» Si cette tuile est un Jardin

Elle est placée face visible au dessus de la pile Jardin.

Alice comble ensuite l'espace vide par la première tuile **Compagnon** de sa pile Compagnons, qu'elle place face cachée.

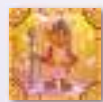
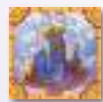
Si, au moment de remplacer, Alice n'a plus de tuile disponible dans sa pile Compagnons, **la partie s'arrête immédiatement et Alice gagne la partie.**

» Si cette tuile est un Compagnon

Elle reste face visible sur son emplacement, Alice ne la remplace pas.

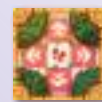
» Si cette tuile est un Garde

Elle reste face visible sur son emplacement, Alice ne la remplace pas. Toutefois, si un Garde était déjà face visible dans le Jardin, **la partie s'arrête immédiatement et la Reine gagne la partie.**



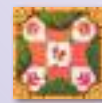
Attention : Alice ne peut pas se déplacer à nouveau sur une tuile déjà révélée mais elle peut la traverser.

Liste des chemins :



Chemin horizontal ou vertical

Alice se déplace sur une tuile de son choix parmi la ligne ou la colonne sur laquelle elle se trouve.



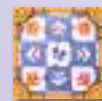
Chemin diagonal

Alice se déplace sur une tuile de son choix parmi la ou les diagonales sur lesquelles elle se trouve.



Chemin adjacent

Alice se déplace sur une tuile de son choix parmi les tuiles adjacentes à la sienne.



Chemin joker

Alice se déplace sur une tuile de son choix parmi la ligne, la colonne ou les diagonales sur lesquelles elle se trouve.

Le tour de la Reine

À son tour, la Reine a le choix entre deux actions :

Jouer un Garde

OU

Jouer un Roi de Cœur

Si, au moment de jouer une action, la Reine n'a plus aucune tuile disponible, **la partie s'arrête immédiatement et Alice gagne la partie.**

Jouer un Garde

Cette action n'est plus disponible si la pile Gardes est vide.

1. Désignez une tuile du Jardin face cachée, retournez-la face visible.

⚡ Si cette tuile est un Compagnon

La Reine défaisse la première tuile de sa pile Gardes. Toutefois, si sa pile était déjà vide, **la partie s'arrête immédiatement et Alice gagne la partie.**



2. Défaussez la tuile révélée puis comblez l'espace vide par la première tuile de la pile Gardes, face cachée.

Jouer un Roi de Cœur

Cette action n'est plus disponible si la Reine a épuisé toutes ses tuiles **Roi de Cœur**.

La Reine choisit une tuile **Roi de Cœur** puis résout son effet. Elle retourne ensuite la tuile sur sa face épuisée, elle n'est plus disponible pour la partie.



Le Roi de Cœur

Les 3 effets des tuiles **Roi de Cœur** sont expliqués ci-dessous :



⚡ La Reine déplace Alice sur une tuile adjacente (horizontale, verticale ou diagonale). Elle ne peut pas la déplacer sur une tuile déjà révélée.

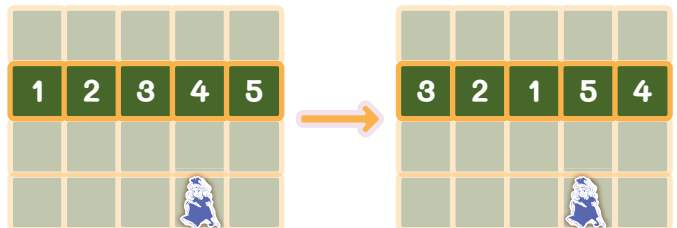
Si la Reine n'a pas de tuile disponible où déplacer Alice lors de son effet (exemple : toutes les tuiles adjacentes sont révélées), il n'est pas résolu et la tuile est retournée face épuisée.



⚡ La Reine regarde secrètement 2 tuiles du Jardin (sauf la tuile sur laquelle se trouve Alice) et peut, si elle le souhaite, les échanger.



⚡ La Reine choisit une ligne ou une colonne du Jardin sur laquelle Alice ne se trouve pas. Elle ré-ordonne, sans les retourner, les tuiles selon l'ordre de son choix.



Une fois un **Roi de Cœur** utilisé, la tuile est retournée face épuisée et devient inutilisable jusqu'à la fin de la partie.

Fin du jeu

» Alice gagne la partie si...

Alice termine son tour avec son jeton sur une tuile **Jardin** et avec sa pile Compagnons vide.

|
ou
|

La Reine ne peut plus jouer d'action.



» La Reine gagne la partie si...

Alice ne peut plus se déplacer car elle n'a aucune tuile disponible pour son déplacement.

|
ou
|

2 tuiles **Garde** sont révélées face visible dans le Jardin.

Remerciements



Baptiste Laurent - Co-auteur

« Merci à Barbara et son grand sourire à chacune des victoires contre son papa. Merci à Marie Giordana pour avoir cru en ce jeu et l'avoir soutenu depuis le tout début. »



Corentin Lebrat - Co-auteur

« Merci à Baptiste qui m'a présenté ce prototype lors de notre première rencontre et m'a invité à le faire avec lui. Merci à ma fille et mon fils qui ont été de redoutables Reines de Cœur. »



Océane Perez - Artiste

« Merci à Rose Noire et aux auteurs de m'avoir fait confiance sur ce projet. Merci à Thomas de m'avoir fait découvrir ce studio super cool et enthousiaste. Merci à Eduardo, à ma famille, à mes frenchies du Texas pour m'avoir soutenu et encouragé si fort. Special merci à Oskar et Luna (mes chiens) pour avoir participé à l'avancée des illustrations et gardé les avancées du projet sous silence. »

Rose Noire Edition

« Merci à Baptiste de nous avoir donné sa confiance pour ce premier projet ensemble. Merci à Corentin de nous supporter sur ce deuxième jeu (l'histoire d'amour ne fait que commencer). Merci à Océane d'avoir rempli ce jardin avec des merveilleuses illustrations (et à Thomas de nous l'avoir présenté). Merci à vous, qui avez acheté le jeu. Vous êtes notre premier soutien. »



Un jeu créé par

Baptiste Laurent & Corentin Lebrat

Illustré par

Océane Perez



Suivez-nous sur



wearerosnoire

www.wearerosnoire.com