

Un jeu de Christine Alcouffe & Ludovic Maublanc,
illustré par Christine Alcouffe

🕒 30'

👤 2-6

👤 10+

Alice

DE L'AUTRE CÔTÉ DU MIROIR



Avec Alice, explorez le Labyrinthe de la Reine de Cœur pour y découvrir toutes ses merveilles.

Traversez le miroir pour participer à la Tea Party. Affrontez les autres en solo ou jouez en équipe mais méfiez-vous des gardes qui protègent le labyrinthe !

Si vous n'aimez pas lire les règles alors flashez ce code !



APERÇU

Alice est un jeu **compétitif** dans lequel vous allez tenter de marquer le plus de points en cochant votre fiche selon des formes imposées. Le jeu propose **deux modes** : un mode individuel « **Chacun pour soi** », simple à prendre en main, et un mode « **En équipe** », plus technique et stratégique.



IMPORTANT: Il est recommandé de commencer par le mode « Chacun pour soi » avant d'explorer la version en équipe. Les règles vous expliquent d'abord comment jouer au mode « Chacun pour soi ». Après une ou deux parties, vous serez familiarisées avec le jeu et vous pourrez passer au jeu en équipe. Ce mode de jeu permet à 2 équipes de 2 joueuses de s'affronter.

MATÉRIEL

MISE EN PLACE

- 1 **1 bloc de fiches à cocher**
pour le MODE « Chacun pour soi ».

Chaque joueuse se munit d'un crayon ou d'un stylo (non fourni dans la boîte de jeu) puis prend une **fiche du Mode « Chacun pour soi »** qu'elle place devant elle, sur la face avec les 4 croix dessinées au centre.



Les fiches ont un recto (avec 4 croix au centre) et un verso.

Chaque face comprend une zone de score à gauche et un labyrinthe à explorer à droite. Le Labyrinthe est divisé en 4 zones colorées.



Zone de score

Labyrinthe

- 2 **30 cartes Forme**
Il y a deux Formes au dos des cartes : l'une des deux est toujours présente de l'autre côté. Et parfois il y a même un Lapin !

Mélangez les **30 cartes Forme** (face bleue foncée visible) et constituez 3 piles de 10 cartes.

- 3 **12 cartes Tea Party**

Ces cartes sont réparties dans 4 paquets en fonction de leur valeur (2 à 5 Théières).

◆ Triez les **12 cartes Tea Party** en fonction de leur valeur et formez 4 piles face cachée, puis révélez une carte devant chaque pile.

- 4 **1 Pion Alice**

◆ La joueuse qui est le plus souvent en retard prend le **pion Alice**.



Matériel du mode « En équipe »

Mettez de côté le matériel ci-dessous, il vous sera utile uniquement pour le mode « En équipe » (voir l'onglet correspondant).

- 2 blocs de fiches à cocher avec les lettres A et B
- 2 cartes Clef/Couronne
- 4 Pions Garde





JOUEZ À ALICE

À chaque tour, l'une des joueuses va retourner une carte **Forme**, puis tout le monde cochera la forme ainsi révélée dans son **Labyrinthe**. Les **Bonus** cochés de cette manière seront reportés dans la zone de score de leur propriétaire. C'est donc un jeu où vous jouez toutes **en même temps** !

La joueuse qui possède le pion **Alice** est la «**joueuse active**».

1 RÉVÉLER UNE CARTE

À son tour, la joueuse active choisit la première carte d'une pile de cartes **Forme** et la retourne face visible **pour tout le monde**.



La carte ainsi dévoilée donne une forme que **toutes les joueuses devront** cocher sur leur fiche. Il existe 5 formes.



4

Oui, il y a aussi un lapin. Je vous l'expliquerai après.

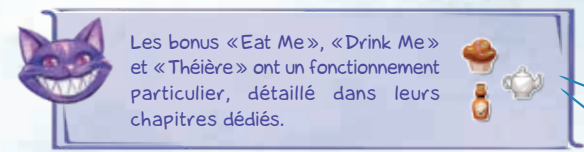
2 COCHER SA FICHE

Cocher dans son Labyrinthe

Toutes les joueuses doivent maintenant **reproduire la forme indiquée** dans leur **Labyrinthe** personnel, en respectant les contraintes de placement.

Reporter ses Bonus

Si vous cochez un/des **Bonus** dans votre **Labyrinthe**, reportez-le(s) dans votre zone de score. La plupart des **Bonus** permettent de gagner des points de différentes manières à la fin de la partie.

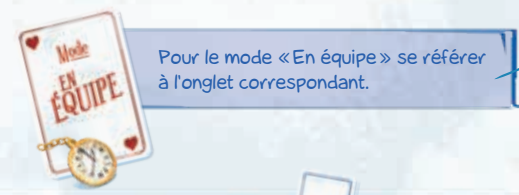


3 FIN DE TOUR

La carte est ensuite défaussée et le pion **Alice** passe à la joueuse suivante, dans le sens des aiguilles d'une montre. Ça sera à son tour de choisir une nouvelle carte **Forme**.

4 FIN DE PARTIE

La partie se termine lorsque les 30 cartes **Forme** ont été jouées.



5

COCHER SON LABYRINTHE

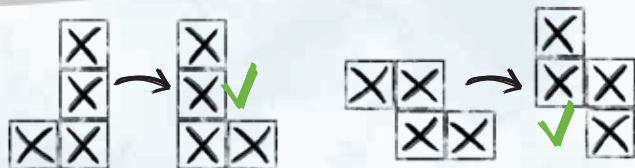
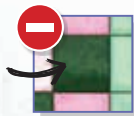
Les joueuses doivent cocher des cases dans leur **Labyrinthe** afin de reproduire la forme révélée, en suivant les règles de coche ci-dessous



Au début de la partie, vous commencez avec 4 cases déjà cochées au centre de votre Labyrinthe.



- La forme **doit toucher** au moins une autre case déjà cochée.
- il est **interdit** de cocher les cases recouvertes par les buissons du **Labyrinthe**.
- La forme peut être tournée dans **tous les sens**, y compris en **miroir**.



Cas particulier : si une joueuse ne peut pas placer la **Forme** piochée en respectant les règles dans son **Labyrinthe**, elle coche **1 seule case** à la place (toujours adjacente à une déjà cochée).



Exemple : Au premier tour, la **Forme** « Chapeau » est retournée. Christine coche la forme entière dans son **Labyrinthe** en touchant une des cases déjà cochées.



LE LAPIN

Vous trouverez parfois un **Lapin** sur certaines cartes **Forme**. Lorsqu'il est révélé, le **Lapin** vous indique **une couleur et non une forme** !

Chaque joueuse doit alors cocher la forme de son choix (parmi les 5 disponibles), **entièrement** dans la zone de la couleur imposée par le **Lapin**. La forme doit toujours être adjacente à au moins une case déjà cochée.

Rappel : Si une joueuse **ne peut pas** respecter la contrainte de couleur, elle **doit cocher 1 case adjacente à 1 case déjà cochée dans la zone de son choix**.

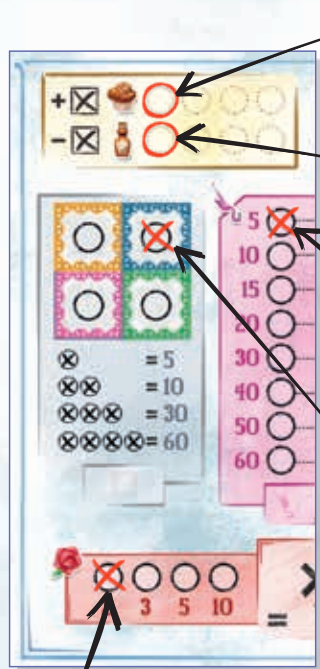
L'un des 5 **Lapins** n'a pas de couleur : il est **blanc** ! Quand il est retourné, **chaque joueuse choisit** la forme ET la zone de son choix (mais toujours dans une seule zone et en respectant les règles de coche !)



Au tour suivant, la carte **Lapin** rose est retournée. Christine coche 4 cases dans la zone **Rose** de sa fiche en touchant une des cases déjà cochées précédemment.

REPORTER SES BONUS

Certaines cases du **Labyrinthe** comportent des **Bonus**. Lorsque vous les cochez, appliquez l'action correspondante.



«**Eat me**» : la joueuse doit **dessiner** le contour de l'un de ses ronds en pointillé dans sa zone de score.



«**Drink me**» : la joueuse doit **dessiner** le contour de l'un de ses ronds en pointillé dans sa zone de score.



Flamant Rose : la joueuse doit **cocher** la première case libre en haut de la colonne « Flamant rose » dans sa zone de score.



Zone Terrasse : Quand une joueuse a coché **TOUTES** les cases Terrasse d'une même zone de couleur, elle doit cocher la case correspondante dans sa zone de score **Terrasse**.



Rose : la joueuse doit **cocher** la première case libre à gauche de la ligne « Rose » dans sa zone de score.

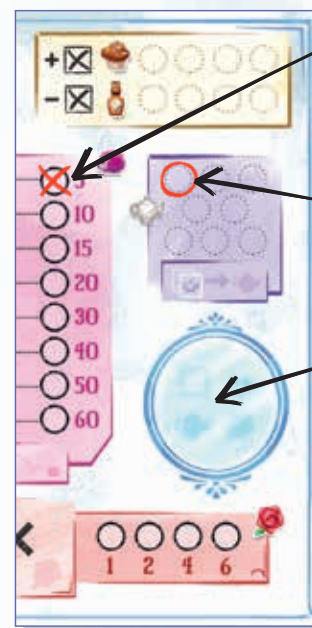


Miroir : après avoir coché sa forme et appliqué les éventuels autres bonus, la joueuse passe par le miroir ! La joueuse retourne sa fiche, **elle doit immédiatement cocher le miroir correspondant** à la couleur de celui qu'elle vient de traverser.

Il y a 4 miroirs : il est donc possible de passer plusieurs fois d'un côté à l'autre de sa fiche.



À son tour, Christine a coché le miroir de la zone Rose. A la fin de son tour, elle retourne sa fiche et coche le miroir de la zone rose qui s'y trouve. Attention, comme c'est sa première coche de ce côté de la fiche, sa prochaine forme devra toucher cette case.



Hérisson : La joueuse doit **cocher** la première case libre en haut de la colonne « Hérisson » dans sa zone de score.



Théière : La joueuse doit **dessiner** le contour de l'un de ses ronds en pointillé dans sa zone de score.

Ici, vous écrirez le total de vos points. Je vous en parle plus tard !



BONUS « EAT ME » ET « DRINK ME »



Chaque rond en pointillé que vous avez dessiné vous donnera un pouvoir de réduction ou d'agrandissement de vos formes. **Cochez-le** lorsque vous l'utilisez.

Les **Bonus «Eat Me»** et **«Drink Me»** peuvent être utilisés dès le tour où ils sont débloqués (*déjà dessinés*) et ils ne sont utilisables que **du côté de la fiche où ils ont été obtenus**.

Il est possible d'utiliser **plusieurs «Eat Me»** et **«Drink Me»** sur la même forme tant que les règles d'agrandissement et de réduction sont respectées.

Voir ci-contre comment et quand les utiliser.



« EAT ME »

Agrandissez d'une case la forme que vous cochez. Cette nouvelle case peut être placée n'importe où (*orthogonalement*) autour de la forme imposée.



En cochant un Bonus «Eat Me» Ludo peut ajouter une case (*en Rouge*) à la forme de base du Chapeau (*en noir*).

Il aurait pu aussi ajouter une case (*en Rouge*) à la forme de base du Chapeau avant de démarrer celle-ci (*en noir*).



« DRINK ME »

Réduisez d'une case la forme que vous cochez. La forme doit rester d'un seul bloc : il est impossible de couper une forme en deux avec ce **Bonus** !

Autre possibilité, en cochant un Bonus «Drink Me» il peut faire la forme de chapeau avec une case de moins (*en Bleu*).



BONUS « THÉIÈRE »



Quand une joueuse dispose de plusieurs **Bonus Théière**, elle peut acquérir l'une des cartes **Tea Party** face visible comme ceci :

- Choisissez une carte **Tea Party** visible.
- **Cochez** autant de ronds disponibles (*déjà dessinés*) dans votre zone de score que le nombre de théières indiqué sur la carte.
- Prenez la carte et révélez-en une autre de même valeur si possible.



Christine a coché 3 théières dans son Labyrinthe et a donc dessiné 3 Bonus Théières. Elle choisit la carte Tea Party à 2 théières qui rapporte 10 points en fin de partie. Elle coche donc deux cercles de sa zone de score.

12

Si plusieurs joueuses souhaitent acquérir la même carte **Tea Party** durant le même tour, c'est la joueuse qui possède le pion **Alice** qui a la priorité, puis les joueuses suivantes dans l'ordre du tour.



Une joueuse peut prendre plusieurs cartes **Tea Party** dans une même partie, voire pendant le même tour si elle a assez de **Théières** disponibles.

Chaque carte **Tea Party** rapportera le nombre de points indiqué dessus en fin de partie. Par ailleurs, certaines possèdent un effet à appliquer immédiatement après l'achat (*symbole éclair* ⚡), ou un effet permanent pour le reste de la partie (*symbole infini* ∞).



FIN DE PARTIE

Quand la dernière carte **Forme** a été jouée, la partie est terminée.

Les joueuses plient leur fiche afin d'assembler les deux zones de score et compter les points.

- **Les Zones Terrasse** - Votre score dépend du nombre de zones **Terrasse** complètement cochées. Reportez cette valeur sur votre fiche.
- **Flamants Roses et Hérissons** - Votre score correspond à votre paire complète de plus forte valeur sur votre fiche de score.
- **Théières** - Reportez à cet endroit les points de la ou les cartes **Tea Party** obtenues.
- **Les Roses** - Multipliez le dernier chiffre coché de chacune des deux lignes. Vous obtenez votre score de Roses.

La joueuse qui cumule le plus de points gagne la partie !

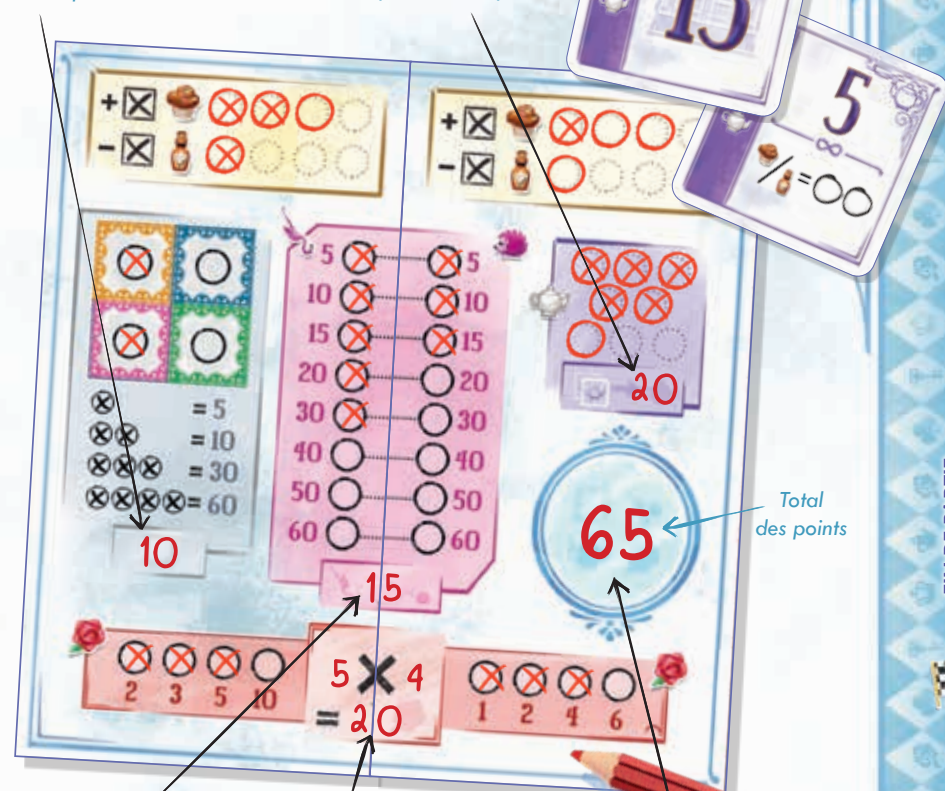
En cas d'égalité, partagez une tasse de thé !



La partie est terminée !

Ludo a terminé 2 Zones Terrasse sur le recto de sa fiche et gagne donc 10 points.

Il a gagné 2 cartes Tea Party de valeur 5 points et 15 points.



Il a coché 5 Flamants Roses d'un côté, mais seulement 3 Hérissons de l'autre. Il ne marque donc que 15 points.

Il a coché 3 Roses sur le recto de sa fiche et 3 sur le verso. Il multiplie 5 par 4 et obtient 20 points.

Ludo totalise un score de 65 points !



APERÇU

À présent que vous êtes familiarisées avec les règles de base, voici les règles du jeu en équipe. **Ce mode de jeu permet à 2 équipes de 2 joueuses de s'affronter.**

Les règles du mode individuel s'appliquent dans le mode en équipe. La différence provient surtout des Bonus à cocher sur les différentes fiches, de leurs manières de rapporter des points et de la forte interaction entre les joueuses.

MISE EN PLACE

Les joueuses se répartissent en 2 équipes de 2.

Dans chaque équipe, l'une des joueuses prend une **fiche A**, l'autre, une **fiche B**.

On place les deux cartes « **Clef/Couronne** » sur leur face « **Clef** » au centre de la table, ainsi que les pions **Garde**.

Le reste de la mise en place ne change pas.



DÉROULEMENT DU JEU « EN ÉQUIPE »

1 RÉVÉLER UNE CARTE

L'équipe qui possède le pion **Alice** est « l'équipe active ».

Les joueuses de l'équipe active se concertent pour choisir la carte d'une pile de cartes **Forme** et la retournent pour tout le monde.

IMPORTANT : dans cette version du jeu, le pion **Alice** ne se déplace pas automatiquement à la fin de chaque tour (Voir page 20 : *Nœud Bleu*).

2 COCHER SA FICHE

Cocher dans son **Labyrinthe**

Toutes les joueuses doivent maintenant reproduire la forme indiquée dans leur **Labyrinthe** personnel, en respectant les contraintes de placement comme dans le mode « Chacun pour soi ».

REPORTER SES BONUS : JOUEUSE A



«**Eat me**» : La joueuse doit **dessiner** le **contour** de l'un de ses ronds en pointillé dans sa zone de score.



«**Drink me**» : La joueuse doit **dessiner** le **contour** de l'un de ses ronds en pointillé dans sa zone de score.



Fleur : La joueuse doit **cocher** une case correspondant à la même fleur dans sa zone de score.



Zone Terrasse : Quand une joueuse a coché **TOUTES** les cases **Terrasse** d'une même zone de couleur, elle doit **cocher** la case correspondante dans sa zone de score **Terrasse**.



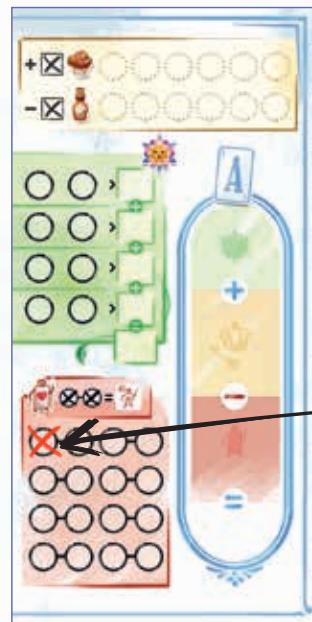
Dans le mode «En équipe» il est important que les deux joueuses se concertent pour cocher les mêmes zones. Voir page 23.

BONUS «EAT ME», «DRINK ME» DANS LE MODE EN ÉQUIPE

Dans la version en équipe, les **Bonus « Eat me »** et **« Drink me »** sont mis en commun. C'est la **Joueuse A** qui les **dessine**, mais la **Joueuse B** peut aussi les utiliser en accord avec la **Joueuse A**, qui **cochera** la case bonus correspondante.



Miroir : après avoir coché sa forme et appliqué les éventuels autres bonus, la joueuse passe par le miroir ! La joueuse retourne sa fiche, sur cette nouvelle face, **elle coche immédiatement le miroir correspondant** à la couleur de celui qu'elle vient de traverser.



Serrure : **ATTENTION** une serrure ne peut être recouverte d'une coche **que si, et seulement si**, l'équipe possède une carte **Clef** ! Seule la **Joueuse B** pourra la récupérer en cochant le bonus correspondant sur sa fiche (voir page suivante).



Couronne : La joueuse retourne la carte **Clef** sur sa face **Couronne**.



Garde : La joueuse doit **cocher la première case libre** en haut à gauche. Si cette case est la deuxième d'une paire, la joueuse prend immédiatement un des pions **Garde** au centre de la table. S'il n'y en a plus, elle en prend un à l'équipe adverse. (Note : une paire doit toujours être complétée avant d'en démarrer une nouvelle...)

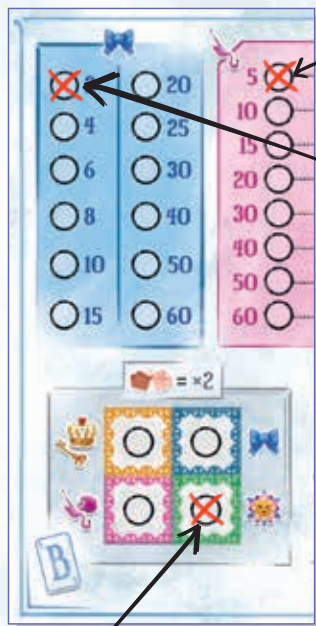


Attention : une seule équipe peut avoir la couronne. Une fois qu'une équipe a retourné sa carte Clef sur la face Couronne, l'autre équipe ne peut plus le faire. Si les deux équipes cochent la couronne dans le même tour, c'est l'équipe qui possède le pion Alice au début du tour qui gagne la couronne.

L'équipe de Christine possède déjà une carte Clef. Elle peut désormais recouvrir la serrure en cochant une forme. Au coup suivant elle coche la Couronne ce qui lui permet de retourner la carte Clef sur la face Couronne. Malheureusement, dans l'opération, elle a coché un deuxième garde. Elle prend donc un pion Garde.



REPORTER SES BONUS : JOUEUSE **B**



Flamant Rose : La joueuse doit **cocher** la **première case libre** en haut de la colonne «Flamant rose» dans sa zone de score.



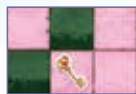
Nœud Bleu : La joueuse doit **cocher** la **première case libre** devant la valeur la plus faible dans sa zone de score **et prendre immédiatement le pion Alice**.



Attention, si les deux équipes cochent un nœud dans le même tour, on applique les coches dans l'ordre du jeu... c'est donc l'équipe qui n'avait pas le pion Alice qui prend le pion !



La Clef : L'équipe prend la carte **Clef** disponible de plus forte valeur.



Zone Terrasse : Quand une joueuse a coché **TOUTES les cases Terrasse d'une même zone**, elle doit **cocher** la case correspondante dans sa zone de score **Terrasse**.

BONUS «THÉIÈRES» DANS LE MODE EN ÉQUIPE

Les **pouvoirs permanents** des cartes **Tea Party** s'appliquent aux deux membres de l'équipe. Quand un **effet immédiat** est déclenché, les équipières décident laquelle des deux en profite.



Miroir : Après avoir coché sa forme et appliqué les éventuels autres bonus, la joueuse passe par le miroir ! La joueuse retourne sa fiche, sur cette nouvelle face, **elle coche immédiatement le miroir correspondant** à la couleur de celui qu'elle vient de traverser.



Hérisson : La joueuse doit **cocher** la **première case libre** en haut de la colonne «Hérisson» dans sa zone de score.



Théière : La joueuse doit **dessiner** le **contour** de l'un de ses ronds en pointillé dans sa zone de score.

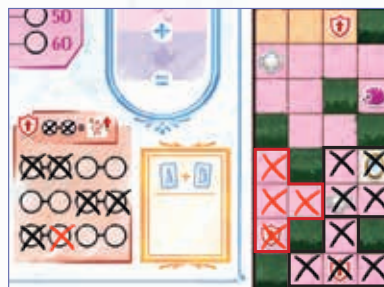


Bouclier : La joueuse doit **cocher** la **première case libre** en haut à gauche. Si cette case est la deuxième d'une paire, la joueuse donne un des pions Garde de son équipe à l'équipe adverse.

Note : une paire doit toujours être complétée avant d'en démarrer une nouvelle...



Attention, si l'équipe n'a pas de pion Garde, l'action est perdue !



Précédemment, Christine a obtenu un pion Garde en cochant son deuxième garde. Heureusement, en cochant deux boucliers, Ludo prend le pion et l'envoie à l'équipe adverse !



FIN DE PARTIE

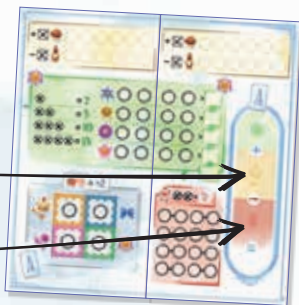
Quand la dernière carte **Forme** a été jouée, la partie est terminée. Les joueuses plient leurs fiches afin d'assembler les deux zones de score et compter les points.

SCORE PAR JOUEUSE

Joueuse



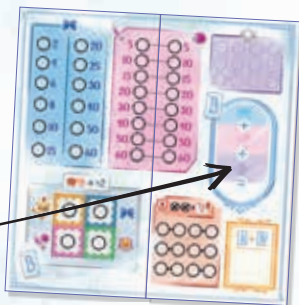
- **Fleur** : Chaque ligne permet de marquer un nombre de points qui dépend du nombre de cases cochées.
- **Couronne/Clef** : Reportez ici la valeur de la carte selon sa face visible
- **Garde** : reportez ici la valeur négative des pions **Garde** de l'équipe.



Joueuse



- **Nœud Bleu** : Votre score correspond à la dernière case cochée.
- **Flamants Roses et Hérisson** : Votre score correspond à la dernière paire de symboles complète cochée sur votre fiche de score.
- **Théières** : Reportez ici la valeur des cartes **Tea Party** obtenues par l'équipe.



SCORES EN ÉQUIPE

Multiplicateur des zones de Terrasse :

Chaque zone de **Terrasse** est associée à un élément de score. Pour chaque zone identique cochée par les deux joueuses, le score associé est doublé :



- **Les deux joueuses ont coché la zone Rose** : la joueuse B double le score de la paire **Flamants Roses et Hérissons** la plus forte.
- **Les deux joueuses ont coché la zone Bleue** : la joueuse B double le score du **Nœud Bleu**.
- **Les deux joueuses ont coché la zone Orange** : la joueuse A double le score de **Couronne/Clef**.
- **Les deux joueuses ont coché la zone Verte** : la joueuse A double le score **Fleurs**.



Appliquez le multiplicateur directement dans les totaux au moment du calcul des scores.

L'équipe qui cumule le plus de points gagne la partie !

En cas d'égalité, partagez le thé toutes les quatre !



Score de Christine :

Fleurs : Avec 4 coches sur la première ligne, cette dernière rapporte 15 points. La deuxième seulement 2 points avec une seule coche. Les lignes suivantes rapportent respectivement 5 et 10 points. Pour un total de 32 points.

Ludo et Christine ont coché tous les deux les zones Terrasse Roses et Vertes de leur fiche. Grâce à la zone Verte, elle gagne à nouveau 32 points des Fleurs. Soit un total de 64 points.



Couronne et Clef : Ludo a obtenu en premier la Clef durant la partie. Mais comme Christine n'a pas atteint la couronne avant l'équipe adverse, l'équipe ne gagne que les 15 points de la clef.

Christine a coché la zone Jaune mais pas Ludo, le score de Clef/Couronne n'est donc pas doublé.

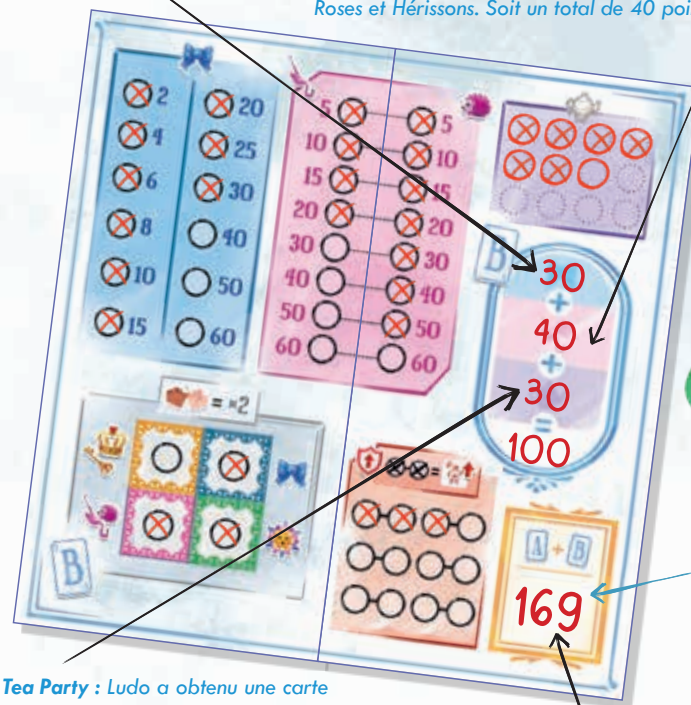
Garde et Bouclier : Christine a coché 5 cases. Durant la partie, elle a donc obtenu deux pions Garde. Heureusement Ludo en cochant deux Boucliers a renvoyé un Garde à l'équipe adverse. Il reste donc -10 points de pions Garde.

Score de Ludo :

Nœuds bleus : Ludo a coché 9 Nœuds. Il gagne donc 30 points.

Flamants Roses et Hérissons : avec 4 paires complètes, Ludo gagne 20 points.

Ludo et Christine ont coché tous les deux les zones Terrasse Roses et Vertes de leur fiche. Grâce à la zone Rose, il gagne à nouveau 20 points des Flamants Roses et Hérissons. Soit un total de 40 points.



Tea Party : Ludo a obtenu une carte à 10 points et une autre à 20 points. Il reporte les valeurs ici.

L'équipe totalise 169 points !



Total des points de l'équipe.





5 points en fin de partie.
Pouvoir permanent ∞ : Quand vous cochez un «*Eat me*» ou un «*Drink me*» dans votre *Labyrinthe*, dessinez 2 cercles au lieu d'un seul dans votre zone de score. **Attention**, vous êtes limité au nombre de cercles bonus en pointillés dans votre zone de score.



5 points en fin de partie.
Effet immédiat ⚡ : Cochez deux cases Hérissons dans votre *Labyrinthe*, même s'ils ne sont pas adjacents à d'autres cases déjà cochées ! N'oubliez pas de cocher également dans votre zone de score.



10 points en fin de partie.
 Les autres joueuses peuvent vous souhaiter un Joyeux non-anniversaire !



5 points en fin de partie.
Pouvoir permanent ∞ : Lorsque vous êtes la joueuse active (ou l'équipe active dans le mode «*En équipe*»), ne retournez plus les cartes *Forme*. À la place, choisissez pour tout le monde une forme au dos d'une des cartes disponibles, puis défaussez-la. Si vous choisissez un *Lapin*, annoncez sa couleur.



10 points en fin de partie.
Effet immédiat ⚡ : Cochez l'une des 5 formes dans la zone de votre choix de votre *Labyrinthe*, comme si vous jouiez le *Lapin* blanc (ou faites-en bénéficier votre équipière dans le mode «*En équipe*»).



15 points en fin de partie.
 Les autres joueuses peuvent vous souhaiter un Joyeux non-anniversaire !



10 points en fin de partie.
Pouvoir permanent ∞ : À présent, vous considérez tous les Lapins comme des *Lapins* blancs. *Valablement uniquement pour vous (et votre équipière dans le mode «*En équipe*»)*.



15 points en fin de partie.
Effet immédiat ⚡ : piochez une carte *Forme* et jouez-la uniquement pour vous (ou votre équipière dans le mode «*En équipe*»).



20 points en fin de partie.
 Les autres joueuses peuvent vous souhaiter un Joyeux non-anniversaire !



10 points en fin de partie.
Pouvoir permanent ∞ : Quand vous cochez un *Flamant rose* ou un *Hérisson* dans votre *Labyrinthe*, cochez deux cercles au lieu d'un seul dans votre zone de score. **Attention**, vous êtes limité au nombre de cercles dessinés sur votre fiche.



20 points en fin de partie.
Effet immédiat ⚡ : Cochez une théière dans votre *Labyrinthe*. N'oubliez pas de dessiner un cercle dans votre zone de score.



30 points en fin de partie.
 Les autres joueuses peuvent vous souhaiter un Joyeux non-anniversaire !

AIDE DE JEU

BONUS COMMUNS AUX DEUX MODES DE JEU



«**Eat me**» : **Dessinez** un **BONUS** en pointillé de la ligne «**Eat Me**» dans sa zone de score. Vous pouvez **utiliser** un **BONUS «Eat Me»** pour agrandir d'une case la forme que vous devez cocher (ceci peut être fait dans le même tour).



«**Drink me**» : **Dessinez** un **BONUS** en pointillé de la ligne «**Drink Me**» dans sa zone de score. Vous pouvez **utiliser** un **BONUS «Drink Me»** pour réduire d'une case la forme que vous devez cocher (ceci peut être fait dans le même tour). La forme doit rester d'un seul bloc : il est impossible de couper une forme en deux avec ce **BONUS**.



Rose : **Cochez** la première case libre à gauche de la ligne «**Rose**» dans votre zone de score.



Miroir : À la fin de votre tour, retournez votre fiche et **cochez** l'autre miroir de la même couleur.



Théière : **Dessinez** un **BONUS** en pointillé de la zone «**Théière**» dans votre zone de score. Vous pouvez utiliser les bonus Théière pour acquérir des cartes Tea Party.



Zone Terrasse : Quand vous avez **coché** TOUTES les cases de terrasse de la zone d'une couleur, **cochez** la case correspondante dans votre zone de score.



Flamant Rose : **Cochez** la première case libre en haut de la colonne «**Flamant rose**» dans votre fiche de score.



Hérisson : **Cochez** la première case libre en haut de la colonne «**Hérisson**» dans votre fiche de score.



BONUS DU MODE EN ÉQUIPE :



Fleurs : **Cochez** une case correspondant à la même fleur dans votre zone de score.



Nœud bleu : **Cochez** la première case libre de la valeur la plus faible de votre zone de score et prenez le pion **Alice**.



Serrure : **ATTENTION** une serrure ne peut être recouverte (d'une coche) que si l'équipe possède une carte **Clef** !



Clef : **Prenez** la carte **Clef** de plus forte valeur.



Garde : **Cochez** la première case libre la plus à gauche. Si cette case est la deuxième d'une paire, prenez un pion **Garde**.



Bouclier : **Cochez** la première case libre en haut à gauche. Si cette case est la deuxième d'une paire, donnez, si possible, un des pions **Garde** de votre équipe à l'équipe adverse.



Couronne : **Retournez** votre carte **Clef** sur sa face **Couronne**. **ATTENTION** : une seule équipe peut avoir la couronne !