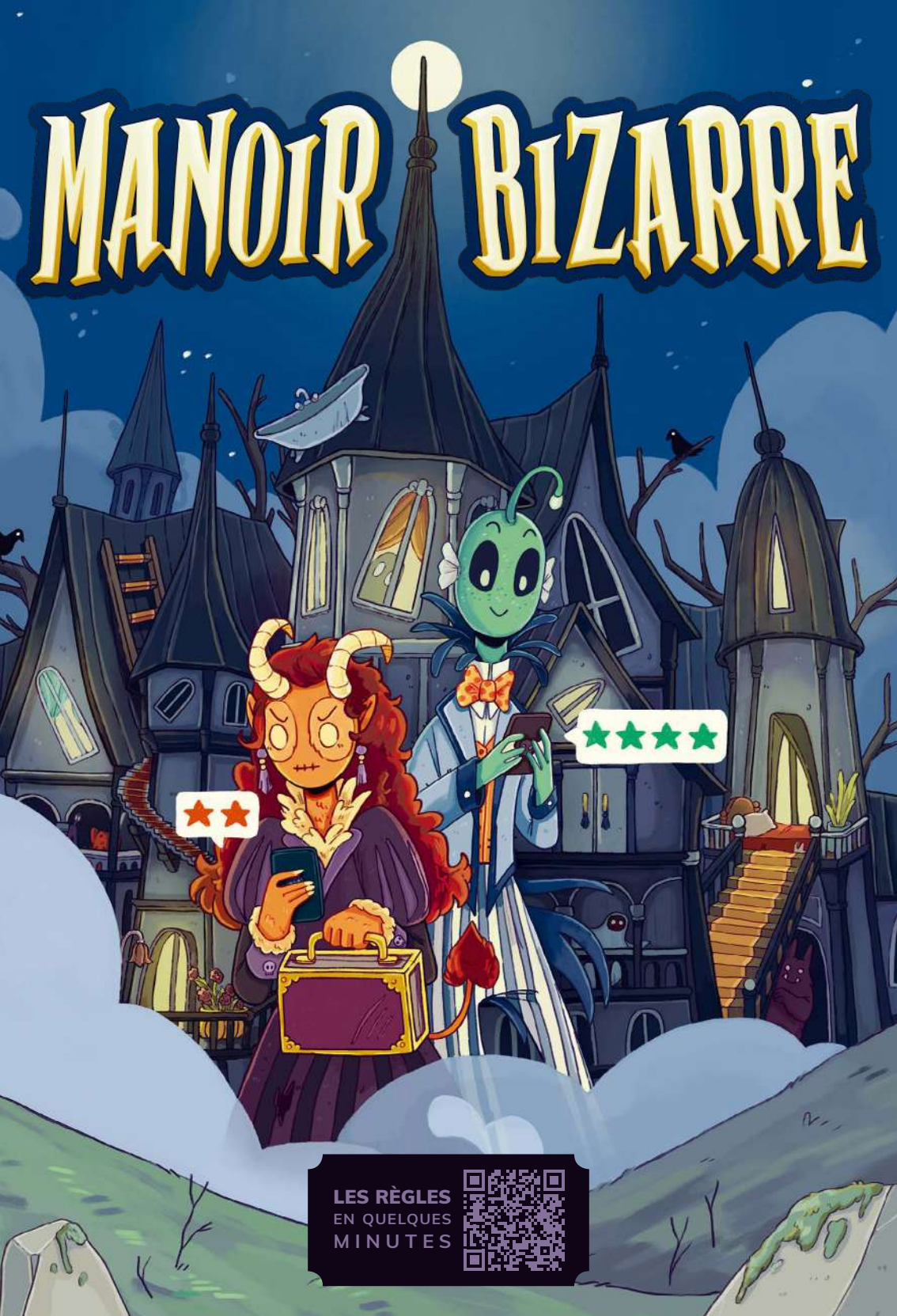
MANOIR BIZARRE



LES RÈGLES
EN QUELQUES
MINUTES


Le Vide interdimensionnel
Les Berges du Styx
Le Cimetière
Les Catacombes
Le Marais putride
Le Terrain vague
Le Village en ruines

Matériel

4 cartes hall



Bleu Rouge Vert Violet

72 cartes manoir

Recto





Verso

100 cartes avis (20 ★, 30 ★★, 20 ★★★, 20 ★★★★, 10 ★★★★★)

Face avis positif

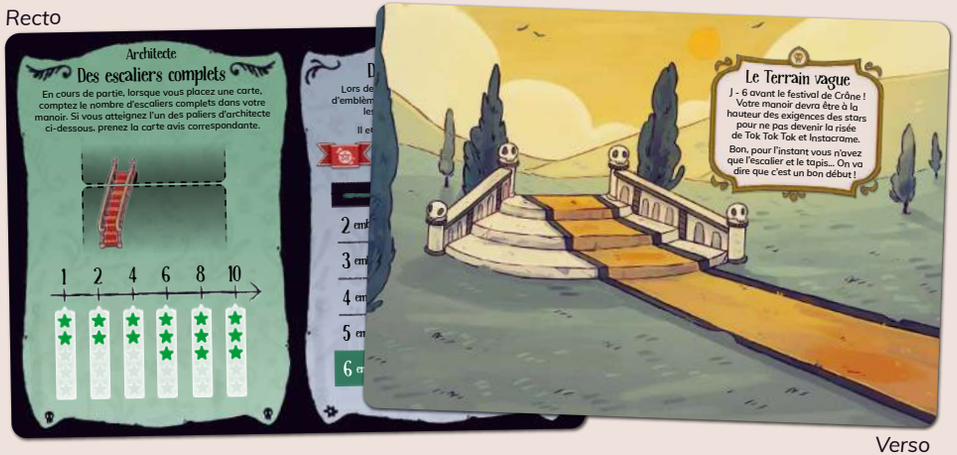


Face avis négatif



9 scénarios rejouables

Recto



Verso

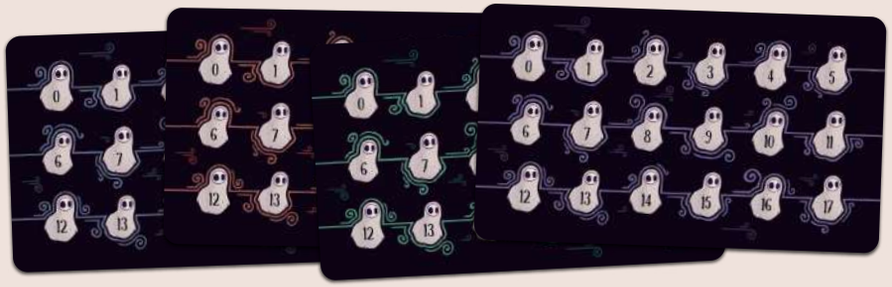
9 cartes invité mystère

Recto

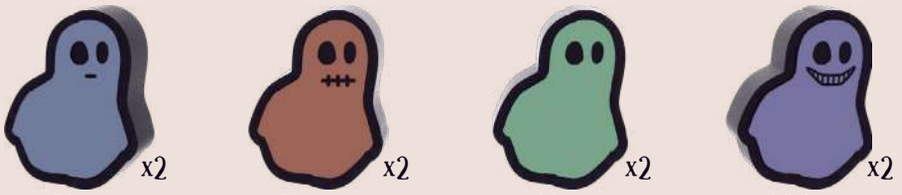


Verso

4 pistes d'architecte



8 pions fantôme



Bleu Rouge Vert Violet

1 carte vortex



4 cartes aide de jeu



But du jeu

L'Entremonde est devenu une destination touristique ultraprisée ! Les hôtels ont poussé comme des champignons et la concurrence est rude. En 6 tours de jeu, agencez votre manoir pour satisfaire au mieux les exigences de l'architecte, du décorateur et des invités mystère, afin de récolter le plus d'avis positifs de vos visiteurs. Évitez les avis négatifs ou arrangez-vous pour vous en débarrasser !

Mise en place

1. Choisissez sur le plan la zone où vous souhaitez construire votre manoir, puis prenez le scénario correspondant. Placez-le visible de tout le monde. Nous vous conseillons de jouer une fois les scénarios **« Le Terrain vague »** et **« Le Marais putride »** avant de passer aux autres.

   Note : les exigences de l'architecte et du décorateur s'adaptent à la zone de construction.

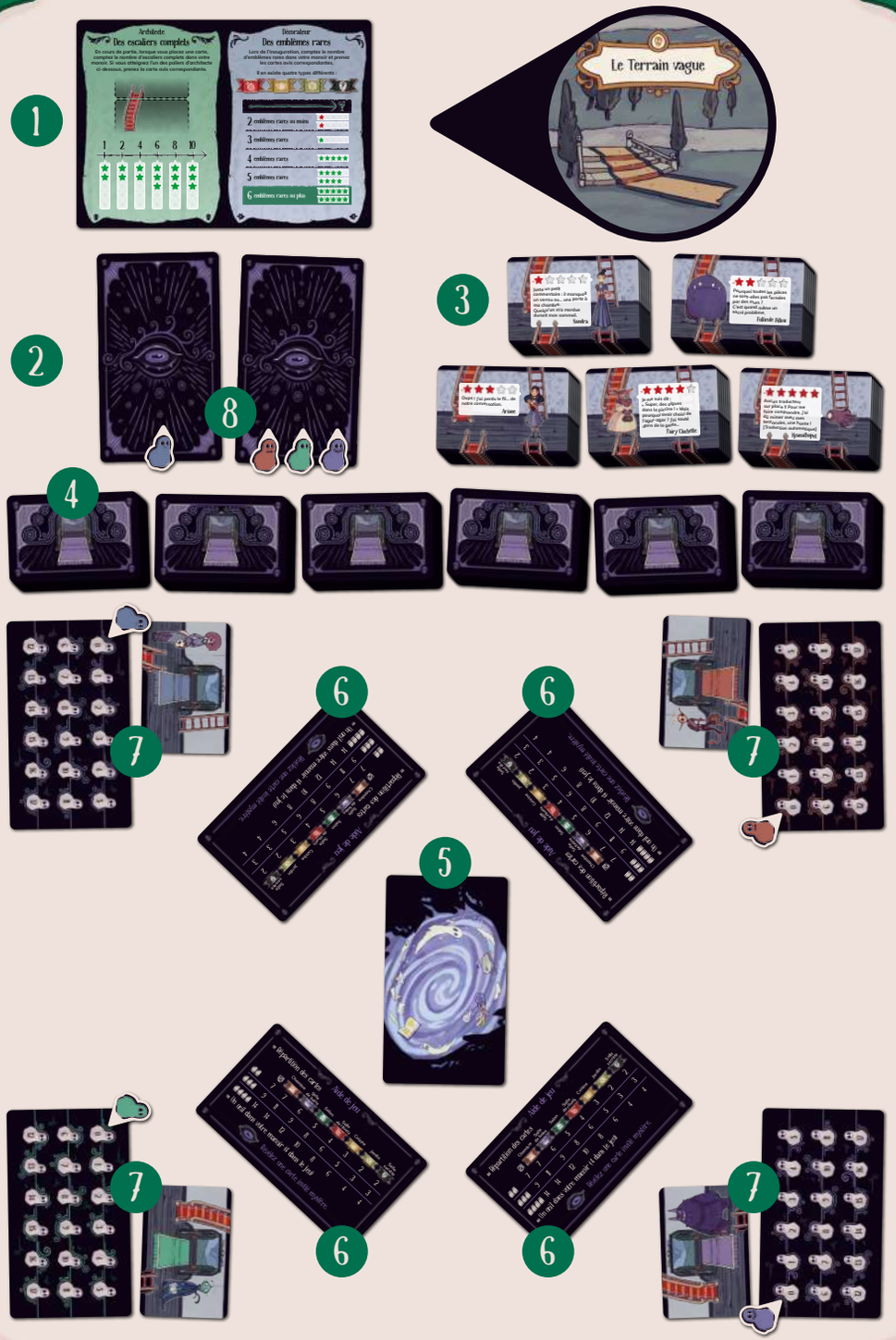


> On vous demandera des salles de bains dans le marais putride et un long chemin dans les catacombes, et pas l'inverse, voyons !

2. Mélangez les invités mystère. Prenez les 2 premiers sans les consulter, puis placez-les **face cachée** sous le scénario. Les autres peuvent être rangés.
3. Disposez les cartes avis **face négative visible**, en 5 piles, triées selon leur nombre d'étoiles (-1, -2, -3, -4 et -5).
4. Prenez les **cartes manoir** en fonction du nombre de joueurs et de joueuses.
   - À 4, prenez toutes les cartes.
   - À 3, retirez les cartes au verso desquelles figure 4.
   - À 2, retirez les cartes au verso desquelles figurent 4 et 3.

   Mélangez-les et constituez, face cachée, 6 piles de taille égale, correspondant aux 6 tours de jeu. Chaque pile contient 12 | 9 | 6 cartes, selon que vous êtes 4 | 3 | 2 à jouer.
5. Placez la carte vortex au centre de la table ; elle servira de défausse.
6. Prenez une aide de jeu et placez-la face à vous, autour du vortex.
7. Choisissez une carte hall et placez-la devant vous. Prenez une carte piste d'architecte devant vous et placez un pion fantôme à votre couleur sur la case 0.
8. Chacun et chacune regarde secrètement 1 carte invité mystère de son choix. Vous pouvez être plusieurs à regarder la même. Placez-y un pion fantôme à votre couleur. Ce pion ne sert qu'à vous rappeler la carte que vous avez regardée et que vous pouvez consulter à tout moment.

   Note : certains scénarios nécessitent une mise en place particulière indiquée dans leur règle spéciale.



Déroulement de la partie

La partie dure **6 tours de jeu,** au cours desquels vous jouez simultanément. Lorsqu'il n'y a plus de cartes manoir à distribuer, il est temps de procéder à **l'inauguration** de votre manoir. Quand vous aurez recueilli les avis des derniers visiteurs, passez au **décompte final.**

Présentation des objectifs

Avant de commencer, vous devez prendre connaissance des objectifs pour cette partie ; ils vous permettront de gagner des points. Il en existe 3 types :

- L'exigence de **l'architecte** (visible) est présentée sur le scénario, dans **un cadre vert**. Il s'agit de paliers à atteindre **au cours de la partie.**



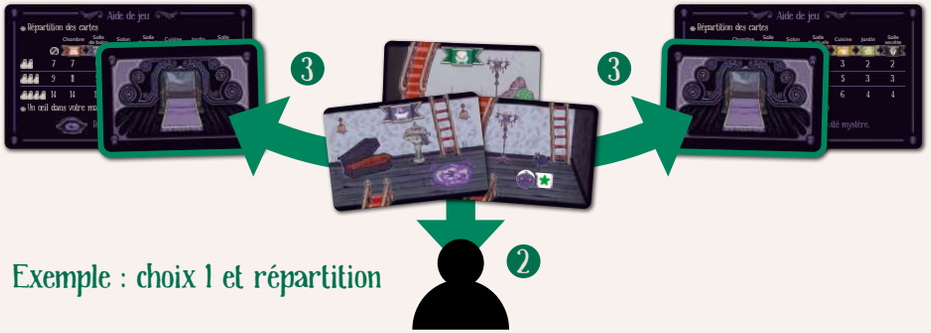
- L'exigence du **décorateur** (visible) est présentée sur le scénario, dans **un cadre violet.** Il s'agit d'un objectif qui sera vérifié lors de **l'inauguration.**



- Les exigences des **invités mystère** (cachées) sont des objectifs qui seront vérifiés lors de **l'inauguration.** Ils vous rapporteront des points s'ils ont été **révélés** pendant la partie.

Tour de jeu

1. **DISTRIBUTION.** L'un ou l'une d'entre vous prend une pile de cartes manoir et en distribue 3 face cachée sur chacune des aides de jeu.
2. **CHOIX 1.** Prenez en main les 3 cartes sur votre aide de jeu. Choisissez celle que vous allez jouer, puis posez-la face cachée devant vous.
3. **RÉPARTITION.** Parmi les 2 cartes restantes, placez-en 1 sur l'aide de jeu de la personne à votre droite et 1 sur celle à votre gauche, face cachée. À la fin de cette étape, tout le monde doit avoir 2 cartes sur son aide de jeu.



Exemple : choix 1 et répartition

Si vous jouez à deux, placez 1 carte sur l'aide de jeu de votre adversaire, puis défaussez l'autre sur le vortex, toutes deux face cachée. Ignorez l'étape « Choix 2 ».

4. **PLACEMENT 1.** En même temps, placez la carte choisie dans votre manoir. Vérifiez si cette carte vous permet d'effectuer une action supplémentaire (voir p. 9).
5. **CHOIX 2.** Prenez les 2 cartes sur votre aide de jeu, choisissez-en 1, puis posez-la face cachée devant vous. Défaussez la seconde face cachée sur le vortex.
6. **PLACEMENT 2.** En même temps, placez la carte choisie dans votre manoir. Vérifier si cette carte vous permet d'effectuer une action supplémentaire (voir p. 9).



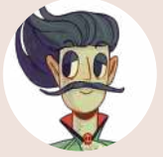
Exemple : choix 2

Note : vous pouvez avancer sur la piste d'architecte chaque fois que vous obtenez un élément exigé par l'architecte : un escalier complet ou une connexion verticale condamnée par exemple, cela dépend des scénarios. Elle vous permet de suivre facilement votre progression sans avoir à recompter tous les éléments à chaque tour !

Placer une carte

Il existe deux règles de placement à respecter absolument.

1. Vous **devez** placer votre carte sur **un emplacement vide** de votre manoir ou sur **une carte manoir déjà placée en la recouvrant.**
   Important : le hall et les avis ne peuvent pas être recouverts.
2. **Votre carte doit être reliée au hall :** votre personnage doit pouvoir aller du hall jusqu'à la carte que vous venez de placer en empruntant un chemin praticable.



Il ne traverse pas les murs,
les planchers ni les plafonds, tel un ectoplasme !

Pour créer un chemin, il faut que les cartes soient connectées entre elles.

Il existe deux types de connexion.

- **Connexion latérale -** Deux cartes côte à côte peuvent être connectées par une ouverture de la pièce, à gauche, à droite ou des deux côtés. Deux cartes séparées par un mur noir ou un emplacement vide ne sont pas connectées.

Exemple : connexion latérale



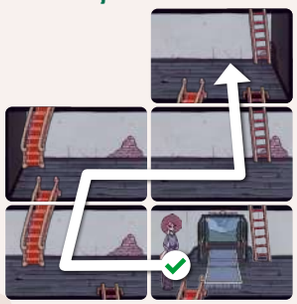
Connexion verticale - Deux cartes l'une au-dessus de l'autre peuvent être connectées par un escalier, une échelle ou les deux. Pour que deux cartes soient connectées verticalement, il faut **au moins 1 échelle ou 1 escalier complet,** peu importe que l'autre connexion de la carte soit incomplète. Par exemple, si l'escalier est complet, mais que l'échelle se termine dans le plancher, les cartes sont bien connectées.



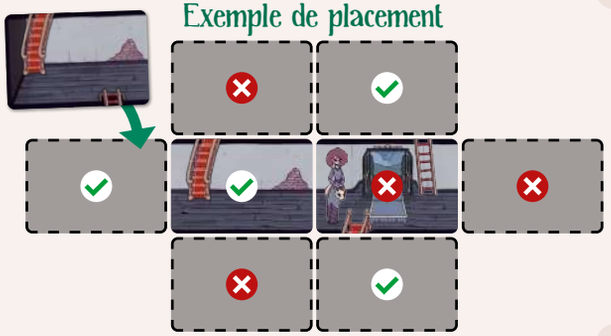
Alors, oui, c'est bizarre !
Mais dans l'Entremonde le bizarre est la norme.

Important : 2 éléments présents sur les cartes sont connectés s'ils sont adjacents et reliés par une connexion verticale ou horizontale.

Exemple de chemin



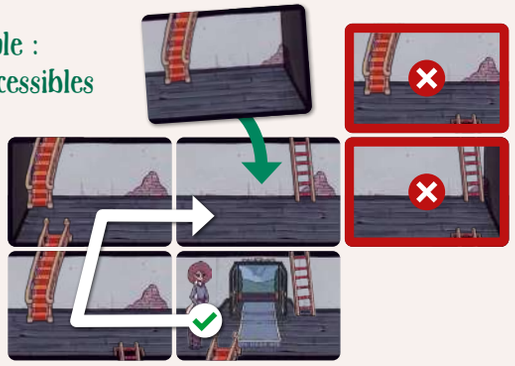
Exemple de placement



En cours de partie, si une carte **devient inaccessible** depuis le hall, vous ne pouvez plus vous en servir pour connecter d'autres cartes. Mais vous pourrez tenter de la raccorder à nouveau au hall.

Important : les cartes inaccessibles sont supprimées avant le décompte final ! Cela peut s'avérer utile, mais pour éviter les mauvaises surprises, faites toujours attention quand vous recouvrez une carte manoir.

Exemple : cartes inaccessibles



Actions supplémentaires

Lorsque vous placez une carte manoir, vous avez parfois l'occasion d'effectuer une ou plusieurs actions supplémentaires :

1. Révéler un invité mystère
2. Atteindre un palier d'architecte
3. Appliquer une règle spéciale du scénario

Note : si vous êtes plusieurs à effectuer des actions supplémentaires, respectez l'ordre de résolution des actions ci-dessus.

1 Révéler un invité mystère



Lorsque vous placez une carte manoir avec un œil, vous **devez révéler** un invité mystère en le retournant pour tout le monde face visible. **Placez-le alors à droite du scénario.** Seuls les invités mystère révélés seront pris en compte lors de l'inauguration. Vous pouvez révéler celui que vous avez vu secrètement en début de partie (sur lequel vous avez placé votre pion), ou celui que vous ne connaissez pas.

Si vous êtes plusieurs à révéler un invité mystère en même temps, le joueur le plus jeune commence, puis vous poursuivez dans le sens horaire.

2 Atteindre un palier d'architecte...



Si la carte que vous venez de placer vous permet d'atteindre un ou plusieurs paliers d'architecte, prenez la ou les cartes avis indiquées.

Vous ne pouvez obtenir la récompense de chaque palier qu'une seule fois. Par exemple, vous avez atteint le palier « 1 escalier complet » et, en recouvrant une carte, vous le perdez et repassez à 0. Vous ne reprendrez pas de carte avis lorsque vous atteindrez de nouveau ce palier. Vous devrez attendre d'atteindre le palier suivant pour prendre un nouvel avis. Si vous avez un doute, regardez les cartes avis placées dans votre manoir et vous saurez quels paliers vous avez déjà atteints.

... et placer une carte avis

Les cartes avis se présentent et se jouent comme des cartes manoir, mais sur chacune d'elles, un monstre vous laisse un commentaire et une note. Celle-ci va de 1 à 5 étoiles négatives (recto) ou positives (verso).

Lorsque vous devez en récupérer une, prenez la première sur la pile correspondant au nombre d'étoiles indiqué et placez-la sur la face demandée

(★ ou -★) dans votre manoir **en suivant les règles de placement des cartes manoir**. Si vous devez en récupérer plusieurs, prenez et placez une carte après l'autre. Si vous êtes plusieurs à placer une carte avis, faites-le en même temps.

Important : vous ne pouvez jamais recouvrir une carte avis.



« Les paroles s'envolent, les écrits restent. » Les commentaires laissés par les visiteurs ne peuvent pas être effacés !

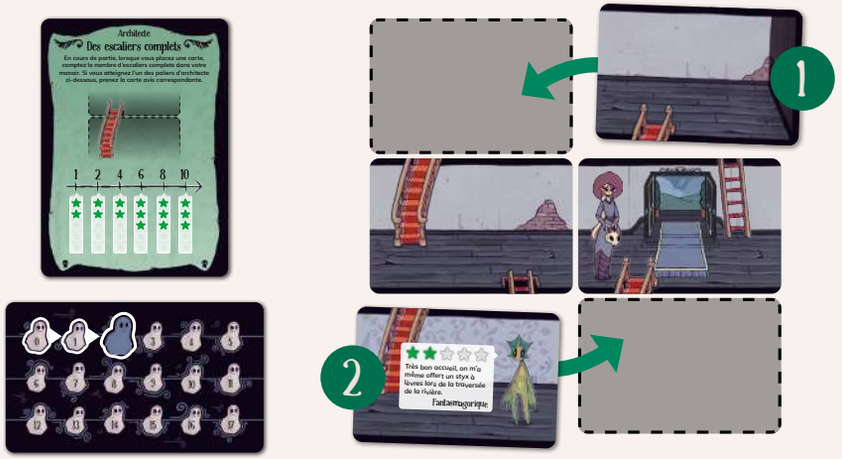
Comme pour les cartes manoir :

- chaque fois que vous placez une carte avis, vérifiez si elle vous permet d'effectuer une action supplémentaire ;
- si une carte avis est inaccessible lors de l'inauguration, **elle est défaussée.**

Lors du décompte final, chaque étoile positive ★ vous rapportera 1 point et chaque étoile négative -★ vous enlèvera 1 point.

Note : il peut arriver que vous deviez placer une carte, mais qu'elle ne puisse ni aller sur un emplacement libre, ni recouvrir une carte manoir déjà placée. S'il s'agit d'une carte manoir, prenez la 1re carte du vortex à la place. Si c'est une carte avis, prenez la 1re carte de la pile avis correspondante à la place. Défaussez la carte initiale sous la pile adéquate.

Exemple : palier d'architecte et cartes avis



L'architecte vous demande de réaliser des escaliers complets.

1. La carte manoir que vous placez complète votre 1er escalier, avancez votre pion sur la piste d'architecte. Vous atteignez le 1er palier de l'architecte et prenez une carte avis avec ★★.
2. En plaçant cette carte avis, vous obtenez un 2e escalier complet et pouvez donc avancer de nouveau sur la piste et prendre la carte avis du palier suivant (2 escaliers complets) que vous placez également.

3 Appliquer une règle spéciale en cours de partie

Dans certaines régions de l'Entremonde, vous devrez vous conformer aux règles locales lors de la construction de votre manoir. Ces règles spéciales, lorsqu'il y en a, sont détaillées sur le scénario.

Inauguration des manoirs

Une fois le 6e tour terminé, il est temps d'ouvrir votre manoir au grand public et de faire face aux critiques. C'est votre dernière chance de rattraper ce qui ne s'est pas passé comme prévu … Ou de faire encore mieux !

1. **L'architecte** a terminé son travail, il ne peut plus vous rapporter de nouveaux avis.
2. Toutes les cartes, manoir et avis, qui sont inaccessibles depuis le hall par un chemin praticable sont défaussées.

   Important : à partir de maintenant, toute carte qui devient inaccessible est immédiatement défaussée.
3. Résolvez l'exigence du **décorateur** en prenant la ou les cartes avis indiquées selon le niveau d'exigence que vous avez réussi à satisfaire.
4. Faites de même avec les invités mystère révélés, de la gauche vers la droite. **Ceux qui sont toujours face cachée ne comptent pas.**

Note : les cartes avis que vous placez lors de l'inauguration peuvent vous permettre de compléter certaines exigences, de recouvrir des cartes manoir avec une étoile négative, de rendre inaccessible des parties du manoir susceptibles de vous faire perdre des points, etc.

Décompte final

Comptez vos points : 1 point par étoile positive ★ et -1 point par étoile négative -★.

Celui ou celle qui a le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, la personne avec le plus d'étoiles négatives gagne, elle a pris le plus de risques !



Bienvenue à l'inauguration de mon manoir !

Je suis sûr que vous serez enchantés du travail de l'architecte, du décorateur et des suggestions des invités mystère, que j'ai toutes suivies à la lettre. Tournez la page pour entrer, prenez une petite coupe et surtout laissez-moi vos avis positifs en partant !

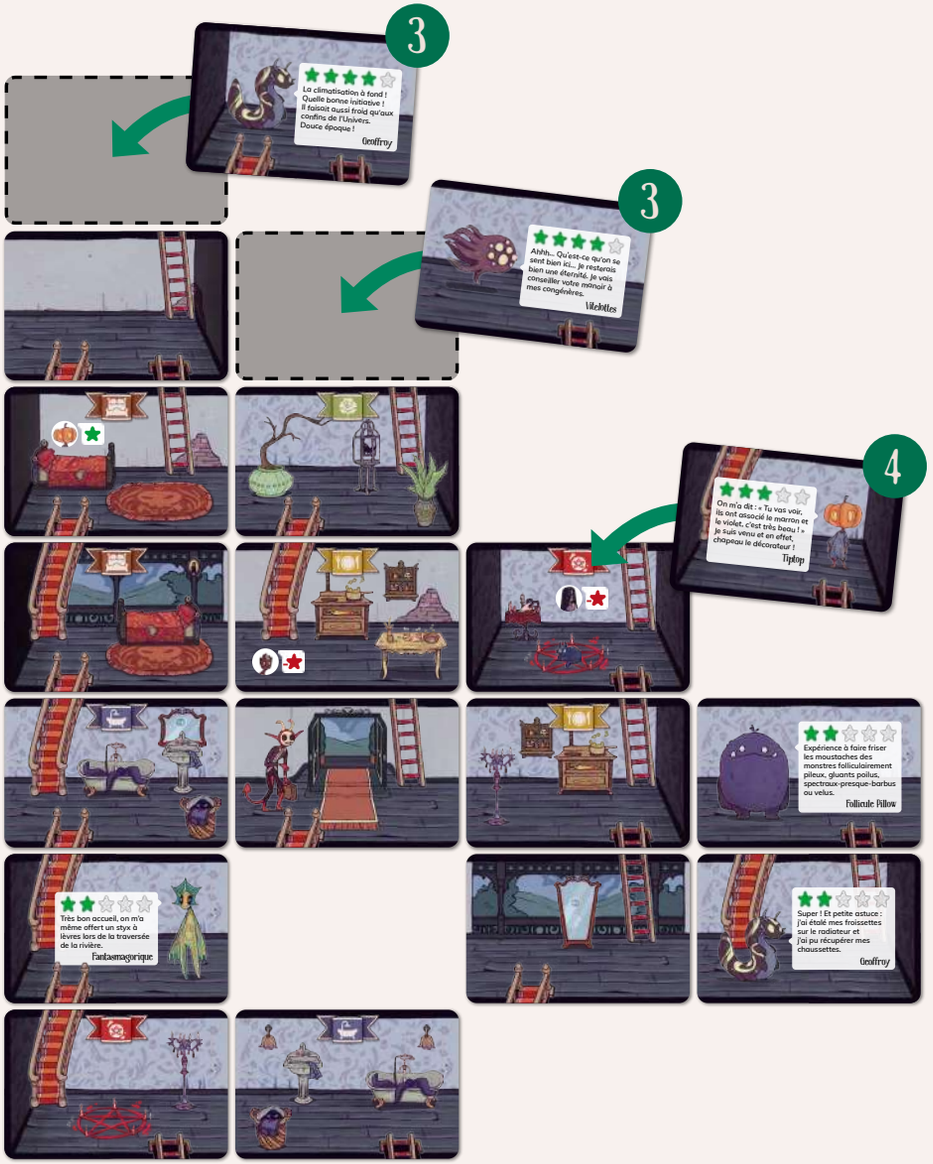
Exemple : inauguration et décompte final

En cours de partie, le joueur a fait 5 escaliers complets, ce qui lui a permis d'atteindre le 3e palier et de placer successivement **3 avis avec** ★★. Vient l'heure de l'inauguration.

1. Il ne peut plus gagner de points avec l'architecte, même s'il ajoute de nouveaux escaliers complets.
2. Il n'a pas de cartes inaccessibles à défausser.
3. Il résout l'exigence du **décorateur** : il a 5 emblèmes rares et gagne **2 avis avec** ★★★★ qu'il place l'une après l'autre en haut de son manoir.
4. Il résout l'exigence de l'invité mystère. Grâce à l'avis qu'il vient de placer, il obtient une tour de 7 cartes et gagne **1 avis avec** ★★★. Puisqu'il n'a plus besoin des emblèmes rares, il s'en sert pour recouvrir une carte manoir avec une étoile négative, en veillant à ne pas rendre une carte inaccessible. Le second invité mystère n'a pas été révélé, il ne compte pas.

Lors du décompte final, le joueur obtient **17 points** (18 ★ - 1 -★).





Cartes manoir en détail

Emblèmes



Certaines cartes manoir portent un emblème qui détermine leur fonction. Il existe 7 types d'emblèmes dans des proportions différentes (du plus commun au plus rare) : chambre, salle de bains, salon, salle de rituels, cuisine, jardin, salle secrète... Cette répartition varie selon le nombre de joueurs et de joueuses ; elle est détaillée sur votre aide de jeu. **Certains scénarios et invités mystère ont des exigences liées à ces emblèmes.**

Carte manoir avec étoile

Certaines cartes **manoir** portent une étoile positive ★ ou négative -★. Il ne faut pas les confondre avec des cartes avis, elles ne portent pas de texte et **peuvent donc être recouvertes.**



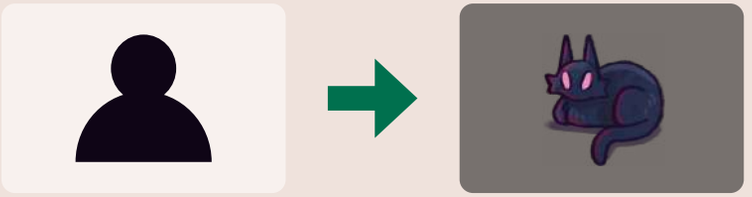
Hey ! J'aime bien dire ce que je pense
même si on ne m'a pas demandé !

Leur étoile comptera lors du décompte final, si elle est toujours visible et accessible depuis le hall. Faites en sorte de garder les positives et de vous débarrasser des négatives par tous les moyens.



Détails

Des détails sont représentés sur les cartes manoir, ils peuvent avoir de l'importance dans la règle spéciale de certains scénarios et pour remplir les exigences des invités mystère. Dans ce cas, la quantité exacte du détail en question est précisée sur le scénario ou la carte, selon que vous jouez à 2 | 3 | 4.



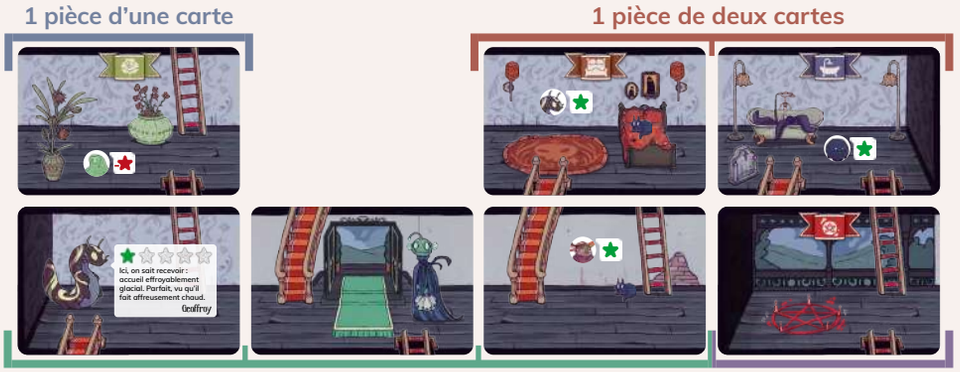
2 / 3 / 4
joueurs ou joueuses

7 / 10 / 13
cartes manoir avec un chat

Pièces

Lorsque plusieurs cartes d'un même étage sont connectées latéralement, elles forment une seule pièce. Dès que l'on change d'étage, qu'il y a un espace vide ou un mur noir, on considère qu'il s'agit d'une autre pièce.

Exemple : pièces







Crédits

Auteur et autrice : Louis Blaise et Justine Vanhuffel.
Illustratrice : Catstyle.

Bombyx
11 rue du Frout
29000 Quimper
FRANCE