

CHAMBER OF WONDERS

Comme tout gentleman anglais, dans l'étrange 19eme siècle Londonien, vous souhaitez créer le plus fou et impressionnant

CHAMBER OF WONDERS (Cabinet de Curiosités)
pour être envié de tous!



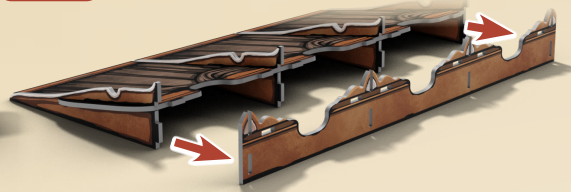
Copyright 2021 v0.4

LUDUS MAGNUS
STUDIO

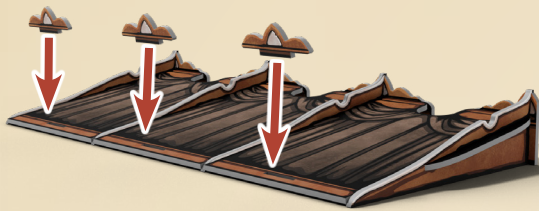
1



2



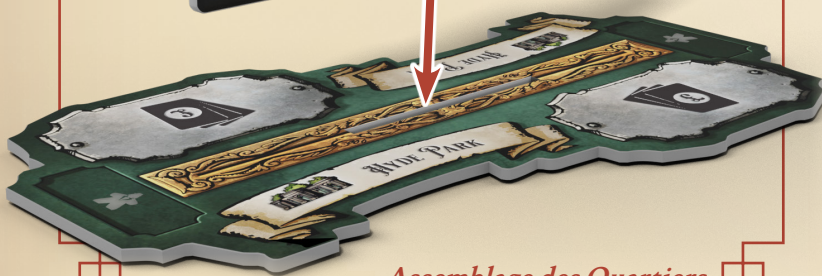
3



4



Notice d'assemblage des Cabinets d'Exposition



Assemblage des Quartiers

CRÉDITS

Directeur de Projet: Andrea Colletti
 Game Design: Stefano Castelli e Diego Cerreti
 Développement: Andrea Colletti
 Editing: Frank Calcagno
 Traducteur: Jean Baptiste Lécaillon (JB Le Meeple)
 Graphic Design: Luigi de Feo, Diana Maranzano, Paolo Scippo
 Art Director: Andrea Colletti
 Concept Artists: Giovanni Pirrotta
 Web Editors: Emiliano Caretti
 TTS Game Development: Diego Fonseca, Paolo Scippo, Luigi de Feo
 Kickstarter Manager: Andrea Colletti
 Production: Andrea Colletti
 Advertising and Fulfillment: Michele Mirizio, Emiliano Caretti

Testeurs: Andrea Fatigati, Daniele Palozzi, Daniele Casali, Michele Morosini, Pier Luigi Ambrosini, Danilo Guidi, Michele Milizio, Emiliano Caretti, Luigi de Feo, Diego Fonseca, Paolo Scippo, Diana Maranzano, Fabio Braghettoni, Luca Bernardini, Tommaso Incecchi, Fernando Armentano, Giovanni Pirrotta.



LONDRES, DÉBUT DES ANNÉES 1800...

Incarnant de nobles anglais, riches et lassés, vous êtes épris d'une nouvelle et étrange passion : la construction du plus unique des "Cabinets de Curiosités".

Cela sera une course contre vos amis et rivaux, pour découvrir qui pourra se vanter de détenir les objets les plus étranges de tout Londres. Vous visiterez des maisons de ventes aux enchères, ferez affaires avec des marchands louches, et chercherez des artefacts improbables dans les boutiques de Piccadilly. Qui pourra exposer les plus impressionnantes curiosités?

BUT DU JEU

Chamber of Wonders est un jeu pour 2 à 4 joueurs. L'objectif d'une partie est de créer le meilleur Cabinet de Curiosités, en collectant des cartes de Curiosités grâce à vos agents dans différents quartiers de Londres, et en les plaçant dans vos Cabinets d'Exposition. Chaque joueur marquera des Points de Renommé en utilisant ses actions judicieusement. Le gagnant sera le joueur avec le plus haut score.



COMPOSANTS ET MISE EN PLACE

Meebles Agent (12)

Ils représentent vos agents, engagés à la poursuite des Curiosités. Ils vous aideront à agrandir votre précieux Cabinet. Selon le nombre de joueurs, vous utiliserez 2 ou 3 agents durant chaque partie:

- 2 joueurs 2 Meebles Agent chacun
- 3 joueurs 3 Meebles Agent chacun
- 4 joueurs 2 Meebles Agent chacun

JEU À 2 JOUEURS

Quand les 2 joueurs ont utilisé leurs agents, ils doivent les récupérer pour les jouer une seconde fois, pour un total de 4 activations par joueurs (potentiellement 8 emplacements de Cartes de Curiosités).



Cabinet d'Exposition (12)

Chaque joueur utilisera 3 Cabinets d'Exposition durant une partie. Chaque Cabinet dispose de 3 vitrines. Placez un marqueur "Bientôt Disponible" sur une vitrine de chaque Cabinets d'Exposition.

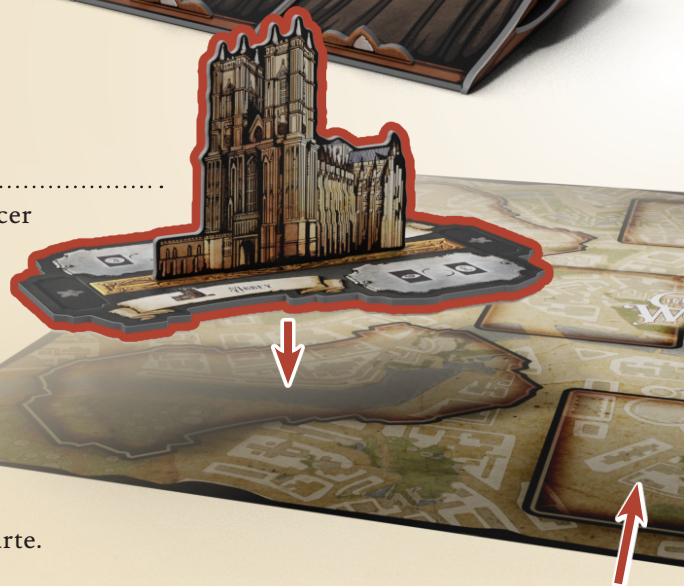


Carte (1)

Durant l'installation, la carte de Londres vous aidera à placer correctement tout les éléments du jeu.

Quartiers (5)

Chaque partie utilisera 4 des 5 Quartiers disponibles que vous pourrez visiter pour mener vos affaires. Les joueurs doivent se mettre d'accord lors de la mise en place sur les Quartiers à utiliser. Les socles sont doubles-faces et sont placés sur les zones indiquées sur la carte.



Note: pour la première partie, sélectionnez les Quartiers indiqués page 8 et 9 avec le symbole ♥.

Cartes de Contact (6)

Ces cartes représentent vos Contacts disponibles durant une partie. Mélangez-les, piochez 4 cartes et placez-les face visible sur les zones indiquées.



Cartes de Curiosités (92)

Ces cartes représentent les Curiosités que vous pouvez collecter durant une partie. Il y en a de 6 familles différentes (indiquées par leur symbole et la couleur des rideaux). Mélangez-le paquet de Cartes de Curiosités et placez-le au centre de la carte dans la zone indiquée. Au début de la partie, chaque joueur pioche 3 cartes du paquet, sans les montrer aux autres joueurs. Ensuite révélez la première carte du paquet et placez-la à côté du paquet pour débiter la pile de défausse. À la fin de la partie, les Cartes de Curiosités seront votre principal source de points de Renommée.



- A** Nome
- B** Type
- C** Valeur
- D** Point de Renommée

Important: si, à n'importe quel moment de la partie, le paquet de Cartes de Curiosités est épuisé, restaurez-le en mélangeant la pile de défausse et ensuite révélez la première carte pour débiter une nouvelle pile de défausse.

Pions Monnaie (50)

Il existe de la Monnaie de 1 ou 3 livres sterling. Chaque joueur reçoit £8 au début de la partie. Placez les pièces restantes sur une zone de la table accessible pour tous les joueurs.

Pions Grotesques (20)

Chaque pions a une valeur de 2 à 4 (voir page 11, Grotesque). Placez ces pions dans une zone de la table accessible pour tous les joueurs.

Pions Point de Renommée (24)

Ces pions sont des récompenses pour des objectifs supplémentaires réalisés par chaque joueur, d'une valeur de 3 points de Renommée par pions. Placez ces pions dans une zone de la table accessible pour tous les joueurs.



Celui qui a visité un musée le plus récemment est désigné comme Premier Joueur, autrement vous pouvez sélectionner aléatoirement qui commencera la partie.

VOUS ÊTES MAINTENANT PRÊT À COMMENCER VOTRE CABINET!

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

En commençant par le premier joueur, et continuant dans le sens horaire, chaque joueur joue son tour. Chaque tour se réalise en deux phases, lesquelles doivent être strictement jouées dans l'ordre suivant:

1. ENVOYEZ UN AGENT

Le joueur envoie un de ses Agents, en plaçant le meeple Agent sur le Quartier de Londres, dans la zone prévue, pour déclencher son effet.

Durant la partie, le joueur ne peut pas placer plus d'un de ses agents dans un même quartier.

Cette action produit deux effets différents:

- **(obligatoire)** L'effet du quartier est activé (voir page 8-9)
- **(optionnel)** Le joueur peut utiliser la capacité spéciale de l'un des deux cartes de Contact adjacentes au Quartier activé. Cela peut être réalisé avant ou après l'activation de l'effet du Quartier, au choix du joueur (voir page 7).

Un joueur ne peut pas placer un Agent sur un Quartier où il a déjà un de ses Agents, mais il peut toujours envoyer des Agents là où les autres joueurs ont placé des Agents.

2. DÉVELOPPEZ LE CABINET DE CURIOSITÉS

Tous les joueurs peuvent placer des Curiosités dans un de leurs cabinets d'exposition.

Pour réaliser cela, les joueurs choisissent secrètement une carte de Curiosités de leur main (ou plusieurs s'ils forment une suite, voir page 10). Ils la révèlent aux autres joueurs en même temps, et ensuite la placent dans une vitrine libre de leurs Cabinets d'Exposition.

Ce n'est pas possible d'enlever ou de bouger des Cartes de Curiosités d'une vitrine, ou d'ajouter des Cartes de Curiosités dans une Vitrine déjà utilisées (par exemple, ce n'est pas possible d'ajouter un autre livre à une suite de livres déjà placée dans une Vitrine)



Une Vitrine peut contenir une ou plusieurs Cartes de Curiosités, choisies parmi:

- Une simple Curiosité de n'importe quelle famille (même parmi les Livres ou les Monstres, voir ci-après)
- Une suite constituée de n'importe quel nombre de Livres (maximum 4)
- Une suite de "Monstre", composée de trois différentes Cartes de Curiosités : une tête, un Corps et des Jambes.

Une fois la deuxième phase terminée par le joueur, le tour passe au joueur suivant (sens horaire), qui joue les 2 phases. La partie se déroule de la sorte jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué tous leurs Agents.

AGRANDIR LE CABINET DE CURIOSITÉS

Une Vitrine avec le marqueur "Bientôt Disponible" ne peut pas être utilisée pour placer une Curiosité ! À n'importe quel moment, les joueurs peuvent dépenser £5 pour retirer un de leurs marqueurs "Bientôt Disponible" de leur Cabinet d'Exposition, pour agrandir leur Cabinet de Curiosités.



CONTACTS

Durant son tour, un joueur peut activer la capacité spéciale de l'un des deux Contacts présent dans une allée adjacente au Quartier visité par son Agent. La Capacité d'un Contact peut être activée à n'importe quel moment du tour du joueur, avant ou après avoir résolu les effets du Quartier. Un joueur peut choisir de ne pas activer la capacité d'un contact, bien que cela ne soit pas généralement bénéfique.



MR. DREYFUSS
(Banquier):

Le joueur gagne £3 de la réserve.



J.K. FEZZIK
(Informateur):

Le joueur pioche une Carte de Curiosités du paquet.



SIR PEBBLETON
(Bienfaiteur):

Le joueur pioche 2 Cartes de Curiosités du paquet. Dans le sens horaire, tous les autres joueurs piochent 1 Carte de Curiosité du paquet.



CPT. REK (Receleur):

Le joueur défausse une Carte de Curiosités de sa main et gagne sa valeur en monnaie.



BUTCH (Charpentier):

Le joueur débloque gratuitement une Vitrine de son Cabinet d'Exposition en retirant un marqueur "Bientôt Disponible".



LORIS (Voyante):

Le joueur pioche la première Carte de Curiosités du paquet et la regarde. Ensuite, il peut choisir de la remettre dessus ou en dessous du paquet.

QUARTIERS

Les Quartiers représentent les places importantes de Londres. Chaque Quartier a un effet qui peut être activé quand un joueur y envoie un de ses Agents. Chaque Quartier comporte deux faces and deux effets différents, mais avec des mécaniques similaires.

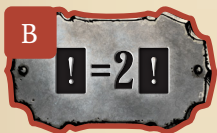


WHITECHAPEL



La curiosité est un vilain défaut...

Tous les autres joueurs piochent 1 Carte de Curiosités. Le joueur actif révèle ensuite la première carte du paquet de Cartes de Curiosités. Le joueur doit choisir maintenant s'il arrête ou dévoile une autre carte : s'il révèle une seconde carte de la même famille, il doit défausser toutes les cartes dévoilées et son tour s'arrête. S'il décide d'arrêter, il prend toutes les cartes dévoilées et les place dans sa main.



Je parie sur le Roi gagnant!

Chaque joueur, en commençant par le joueur actif, annonce une famille de Carte de Curiosités et ensuite révèle les deux premières cartes du paquet de Cartes de Curiosités : le joueur peut ajouter à sa main la ou les cartes de la famille annoncée, autrement ils les défaussent.



WESTMINSTER



Invitation à dîner, je vais m'y rendre!

Tous les joueurs, en commençant par le joueur actif, piochent 3 Cartes de Curiosités. Tous les joueurs choisissent une carte et l'ajoutent à leur main. Ensuite, il passent les 2 cartes restantes, une au joueur de droite et une au joueur de gauche (Note : à 2 joueurs, vous choisissez une carte et donnez les 2 autres cartes à l'autre joueur).



Attendez votre tour et vous vous ne brûlerez pas.

Tous les joueurs, en commençant par le joueur actif, piochent 3 Cartes de Curiosités. Tous les joueurs choisissent une carte, et l'ajoutent à leur main et ensuite passent les 2 cartes restantes au joueur de droite. Tous les joueurs maintenant choisissent une carte parmi les 2 reçues, l'ajoutent à leur main et ensuite passent la carte restante au joueur de droite qui l'ajoute à sa main.



HYDE PARK



J'ai 5 livres sterling pour un, 5 livres sterling pour deux, 5 livres sterling pour trois ... vendu!

Le joueur actuel pioche un nombre de Cartes de Curiosité égal au nombre de joueurs, ensuite il les place face visible pour tous. Il choisit une carte et annonce une offre de base d'au-moins £1 s'il est intéressé par cette Carte de Curiosités, autrement il passe. Dans le sens horaire, chaque joueur peut surenchérir sur l'offre, en augmentant d'au-moins d'1 livre sterling, ou il passe. Un joueur qui passe ne peut plus surenchérir sur la même carte. Le gagnant des enchères paye le prix de son enchère et obtient la Carte de Curiosités. Le joueur actuel répète l'action pour les deux cartes restantes. Si une carte ne reçoit pas d'offre, elle est défaussée.



Nous parions...

Le joueur actuel pioche un nombre de Cartes de Curiosité égal au nombre de joueurs, ensuite il les place face visible pour tous. Il choisit une carte, puis tous les joueurs prennent secrètement

dans leur main le montant qu'ils souhaitent payer pour cette carte (même zéro). Toutes les enchères sont révélées en même temps, celui qui a l'enchère la plus haute la paye au joueur actuel et ajoute la Carte de Curiosités à sa main. En cas d'égalité, le joueur actif choisit qui achète la carte parmi les joueurs à égalité. Le joueur actif répète la même action pour les Cartes de Curiosités restantes. Si une carte ne reçoit pas d'offre, elle est défaussée.



A *Les banques font du commerce d'or ces temps-ci.*
 Les joueurs, en commençant par le joueur actif, peuvent vendre une Carte de Curiosités de leur main, et obtiennent sa valeur en livres sterling augmentée de 3. Les cartes vendues de cette manière sont défaussées.

B *Vente promotionnelle!*
 Les joueurs, en commençant par le joueur actif, peuvent vendre 3 Cartes de Curiosités de leur main,

et obtiennent sa valeur en Livres sterling. Les cartes vendues de cette manière sont défaussées.



A *Faites vos jeux.*
 Le joueur actif pioche autant de Cartes de Curiosités du paquet que le nombre de joueurs et, sans les regarder, il les place devant lui en formant une pile. Ensuite, il prend la première carte, la regarde et décide à qu'il la donne, lui-même inclus. Le joueur actif répète cette action pour chaque Carte de Curiosités restante. Il est interdit de donner plus d'une carte à un même joueur. Chaque joueur recevra une seule Carte de Curiosités.

B *Cela me semble un échange équitable...*
 Chaque joueur doit défausser une Carte de Curiosité de sa main et piocher une autre carte du paquet de Curiosités. Si un joueur n'a pas de Carte de Curiosités dans sa main, il piochera malgré tout une carte du paquet.



CURIOSITÉS

Les Cartes de Curiosités représentent tous les objets que les joueurs peuvent collecter et exposer dans leur Cabinet d'Exposition. Il existe 6 différentes familles de Cartes de Curiosités, reconnaissables à la couleur des rideaux et du symbole, chacune avec ses propres règles:

MONSTRES (18)



Les Curiosités sont disponibles sous la forme de Tête, de Corps et de Jambes. Elles peuvent être exposées en carte seule ou comme un ensemble (créé à partir de 3 parties différentes), en plaçant les cartes de l'ensemble dans une seule vitrine (ce n'est pas possible d'exposer uniquement deux parties différentes dans une vitrine). Si le joueur place les 3 parties d'un monstre complet, il gagne un pion de point de Renommée et le place sur le dessus de l'ensemble du Monstre.

GROTESQUES (12)



Chaque fois qu'une Curiosité de cette famille est exhibée, le joueur pioche un pion Grotesque et le place face cachée sur la carte Grotesque placée dans une vitrine. Seul le propriétaire peut regarder les pions piochés et placés sur ses cartes. À la fin de la partie, les joueurs révèlent tous les pions Grotesques obtenus dans leur Cabinet des Expositions et comptent le nombre total de cranes et celui qui en détient le plus gagne un pion supplémentaire de point de Renommée. Si plusieurs joueurs ont le même nombre de cranes, ils piochent des pions Grotesque supplémentaires jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.

ARCANE (12)



À la fin de la partie, la valeur de point de Renommée de chaque carte Arcane est égale au nombre de différentes familles de Curiosités exposées par le joueur (incluant les cartes Arcane).

LÉGENDAIRES (18)



Elles offrent la valeur de point de Renommée indiquée sur la carte. A chaque fois qu'une de ces Curiosités est exposée, le joueur place un pion point de Renommée dessus. Si une autre copie de la même Curiosités Légendaires apparaît dans n'importe quel autre Cabinet d'Exposition, le pion de Point de Renommée doit être défaussé pour toutes les copies précédemment placées et en incluant la carte venant d'être placée (personne ne reçoit de point supplémentaire de Renommée pour cette copie Légendaire).

PRÉCIEUX (12)



Chaque fois qu'un joueur expose une carte Précieuse, il gagne immédiatement £3 de la banque.

LIVRES (20)



Il y a 4 différents types de Livres. De 1 à 4 livres peuvent être exposés dans une seule vitrine, mais ils doivent tous être différents les uns des autres pour former un ensemble. À la fin de la partie, chaque ensemble de Livres offre un nombre de point de Renommée selon la règle suivante :

- 1 Livre = 1 Point de Renommée
- 2 Livres = 4 Points de Renommée
- 3 Livres = 9 Points de Renommée
- 4 Livres = 16 Points de Renommée

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à la fin du tour auquel le dernier joueur place son dernier Agent, et que toutes les phases aient été résolues. À ce moment là, tous les joueurs calculent leur score final de leur Cabinet de Curiosités, en additionnant:

- La valeur des Points de renommée des Cartes de Curiosités de leur Cabinet d'Exposition, selon les différentes règles des familles de cartes;
- Les pions de point de Renommée obtenus durant la partie (3 points de Renommée chacun);
- Une point de Renommée par tranche de £3 dans sa réserve;

Ensuite chaque joueur doit retirer 1 point de Renommée pour chaque carte de Curiosités encore dans sa main. Le joueur qui a le plus de points de Renommée est déclaré vainqueur.

Égalité : si 2 joueurs ou plus partagent la première place, le vainqueur sera celui qui aura exposé le plus de Curiosités (chaque carte compte, même celles formant un ensemble). En cas de nouvelle égalité, le joueur avec le plus de Livres sterling dans sa réserve remporte la partie. En cas de nouvelle égalité, les joueurs se partagent la victoire.

Exemple

Dans une partie à 3 joueurs avec Paolo, Diana et Diego, Paolo place son dernier Agent, ensuite tous les autres joueurs terminent leur dernier tour. Il est temps de calculer les points de Renommée.

Diana a placé un total de 10 Cartes de Curiosités dans 7 vitrines différentes, totalisant 36 points de Renommée. Elle ajoute 2 pions de point de Renommée (6 points de Renommée), un obtenu avec un ensemble complet de Monstre et un obtenu en exposant le seul "Puzzle Box" sur la table (voir page 10, Légendaires). Finalement, elle ajoute 2 points grâce à ses 7 Livres sterling qui lui reste.

En ayant seulement une carte de Curiosités en main, elle déduit 1 point et termine avec un total de 43 points de Renommée.

Paolo s'est concentré sur ses collections de Livres, en ayant placé un total de 11 Curiosités dans 8 vitrines il obtient 39 points de Renommée. Maintenant, il ajoute 1 pion de point de Renommée (lequel ajoute 3 points de Renommée), obtenu avec la "Lance" (Légendaire). Il lui reste 12 Livres sterling, donc il ajoute 4 points de Renommée. Il ne lui reste

aucune carte de Curiosités en main, donc il ne retire aucun point de Renommée. Paolo termine partie avec un total de 46 points de Renommée. Diego s'est concentré sur la monnaie. Il a placé un total de 10 Curiosités dans 8 Vitrines, obtenant 38 points de Renommée.

Il peut ajouter à ces points de Renommée deux pions de Renommée (ajoutant 6 points de Renommée), obtenus avec un ensemble complet de Monstre et avec l'unique "Tablet" (Légendaire) exposée parmi tous les joueurs. Il ajoute aussi 4 points de Renommée grâce à ses 14 Livres sterling, mais doit aussi déduire 3 points car il a toujours 3 cartes de Curiosités dans sa main. Diego termine avec un total de 45 points de Renommée.

Maintenant Diana et Diego révèlent leur pions Grotesques (Paolo n'en a pas), Diana a 2 pions pour un total de 4 crânes tandis que Diego a 3 crânes. Diana ajoute ce pion supplémentaire de Renommée lequel lui offre 3 points de Renommée (voir page 10, Grotesque). Elle a donc maintenant un total de point de Renommée de 46.

Il y a égalité pour la première place entre Diana et Paolo, mais Paolo, en ayant exposé 11 Cartes de Curiosités contre 10 pour Diana, gagne l'égalité et la partie.

