

Règles du Manoir Bizarre

Comment jouer à Manoir Bizarre

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Construire le manoir hanté le plus apprécié en récoltant un maximum d'avis positifs en 6 manches.
- **Mécanique principale** : Draft de cartes simultanée et placement en tableau (type puzzle architectural).
- **Condition de victoire** : Avoir le plus de points (étoiles positives moins étoiles négatives) après l'inauguration.

Imaginez un peu : vous êtes gérant d'un hôtel pour fantômes dans l'Entremonde, et la concurrence fait rage ! Entre l'architecte tatillon, le décorateur capricieux et des invités mystères aux goûts très particuliers, votre mission va être de construire un manoir aux petits oignons. On vous explique tout, tranquillement, pour que vous puissiez attaquer votre première partie dès ce soir.

Le matériel à sortir de la boîte

Avant de commencer, faites un petit tour d'horizon de ce qui vous attend sur la table.

- **4 cartes hall** (une par couleur : bleu, rouge, vert, violet), votre point de départ.
- **72 cartes manoir** recto/verso, qui serviront à bâtir les pièces.
- **100 cartes avis** à étoiles, avec une face positive et une face négative.
- **9 scénarios** différents pour varier les plaisirs.
- **9 cartes invité mystère** qui cachent des objectifs secrets.
- **4 pistes d'architecte** et **8 pions fantôme** (2 par couleur).
- **1 carte vortex** (la défausse) et **4 aides de jeu**.

Préparer la partie

Pas de panique, l'installation est rapide une fois qu'on a le coup de main.

Choisir le terrain et les objectifs

Commencez par sélectionner un **scénario** (on vous conseille vivement de débiter par 'Le Terrain vague' ou 'Le Marais putride', ce sont les plus doux pour apprendre). Posez-le au centre, visible de tous. Mélangez ensuite les **invités mystère**, prenez-en 2 au hasard sans les regarder et glissez-les face cachée sous le scénario.

Installer la table

Triez les **cartes avis** en 5 piles selon leur nombre d'étoiles, face négative visible. Prenez les cartes manoir selon le nombre de joueurs (toutes à 4, retirez les '4' à 3 joueurs, retirez les '3' et '4' à 2 joueurs), mélangez et faites 6 piles égales, face cachée. Chacun prend une **carte hall**, une **aide de jeu**, une piste d'architecte avec un pion sur la case 0.

Jeter un œil secret

Enfin, chacun regarde discrètement 1 carte invité mystère de son choix (plusieurs joueurs peuvent regarder la même) et pose un pion fantôme dessus pour se souvenir. Petite astuce : notez mentalement l'exigence de votre invité, vous allez devoir composer avec elle toute la partie !

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'une manche

La partie dure 6 manches jouées en simultané, c'est rythmé et nerveux. Voici le déroulé d'une manche type.

Distribution et premier choix

Une personne prend une pile de cartes manoir et distribue **3 cartes face cachée** sur chaque aide de jeu. Prenez vos 3 cartes en main, choisissez-en 1 que vous allez jouer, et posez-la face cachée devant vous. Ensuite, étape de **répartition** : des 2 cartes restantes, vous en donnez 1 à votre voisin de droite et 1 à votre voisin de gauche. À la fin, tout le monde a de nouveau 2 cartes sur son aide de jeu.

À 2 joueurs, c'est plus simple : vous donnez 1 carte à l'adversaire et vous défaussez l'autre sur le **vortex**, puis vous zappez le second choix.

Placement et second choix

Tout le monde révèle sa carte en même temps et la place dans son manoir (on détaille les règles juste en dessous). Vérifiez si cette carte déclenche une action bonus. Ensuite, reprenez les 2 cartes sur l'aide de jeu, gardez-en 1 et défaussez l'autre sur le vortex. Posez la carte choisie dans votre manoir. Et voilà, une manche bouclée !

Progresser sur la piste d'architecte

Pensez à faire avancer votre pion sur la **piste d'architecte** dès que vous remplissez l'exigence du moment (un escalier complet, une connexion condamnée, etc.). Chaque palier atteint vous rapporte une carte avis bonus.

Les règles de placement à ne jamais oublier

C'est le cœur du jeu, alors ouvrez grand les yeux. Deux règles d'or à respecter en permanence.

Où poser sa carte

Vous pouvez placer votre carte sur un emplacement vide ou par-dessus une carte manoir déjà posée (en la recouvrant). Attention cependant : **le hall et les cartes avis ne peuvent jamais être recouverts**, c'est sacré.

Rester connecté au hall

Votre nouvelle carte doit toujours être reliée au hall par un chemin praticable. Pour ça, il faut des **connexions** entre les cartes :

- **Connexion latérale** : deux cartes côte à côte reliées par une ouverture (pas de mur noir ni de case vide entre les deux).
- **Connexion verticale** : deux cartes empilées reliées par au moins un escalier complet ou une échelle.

Avertissement bienveillant : si une carte devient inaccessible depuis le hall en cours de partie, elle ne sert plus à rien pour connecter les autres. Et à l'inauguration, toute carte isolée sera purement et simplement défaussée ! Un peu comme dans [Dorfromantik](#), chaque placement compte sur le long terme.

Les actions bonus en posant une carte

Certaines cartes déclenchent des petits bonus très sympas.

Révéler un invité mystère

Si votre carte montre un **œil**, vous devez retourner un invité mystère face visible pour tout le monde. Seuls les invités révélés compteront à la fin, donc ne tardez pas trop à les dévoiler, surtout celui que vous avez espionné en début de partie !

Atteindre un palier d'architecte

Si votre placement vous fait franchir un palier sur la piste d'architecte, prenez la carte avis indiquée et placez-la dans votre manoir (face positive ou négative selon ce qui est demandé). Rappel important : une carte avis ne peut jamais être recouverte.

Déclencher la règle spéciale du scénario

Certains scénarios ajoutent des twists maison, détaillés directement sur leur carte. Lisez-les bien avant de démarrer, ça peut changer toute votre stratégie.

L'inauguration et le décompte

Après la 6ème manche, le grand soir arrive !

Nettoyage avant l'ouverture

D'abord, défaussez toutes les cartes (manoir ou avis) qui ne sont plus reliées au hall. À partir de ce moment, toute carte qui devient inaccessible saute immédiatement. Résolvez ensuite l'**exigence du décorateur** (cadre violet sur le scénario) puis les **invités mystère révélés**, de gauche à droite. Ceux restés face cachée ne rapportent rien.

Compter les points

Élément	Points
Étoile positive (avis ou carte manoir)	+1 point par étoile
Étoile négative	-1 point par étoile
Carte inaccessible depuis le hall	0 (défaussée)
Invité mystère non révélé	0 (ignoré)

Celui ou celle qui totalise le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur avec le plus d'étoiles négatives qui gagne (oui, c'est contre-intuitif, mais plutôt rigolo).

[IMAGE_FIN]

Petits conseils pour briller à Manoir Bizarre

Avant de vous lancer, quelques astuces glanées après plusieurs parties. D'abord, ne vous focalisez pas que sur votre propre manoir : surveillez du coin de l'œil ce que font vos voisins, car vous allez leur refilez des cartes et vice-versa. Donnez-leur les pires cartes possibles, un peu dans l'esprit de [Bazar Bizarre](#) où l'anticipation fait toute la différence.

Ensuite, les **cartes avis négatives** ne sont pas forcément une catastrophe : on peut souvent les rendre inaccessibles volontairement en fin de partie pour s'en débarrasser. Un vrai coup fourré bien satisfaisant. Si vous aimez ce genre de puzzles tactiques, jetez aussi un œil à [Greylune](#) ou à [Abyss](#), dans des registres différents mais tout aussi malins.

Enfin, pensez à révéler vos invités mystère assez tôt : un invité face cachée en fin de partie, c'est des points qui s'envolent. Pour varier, essayez aussi [Tokaido](#) si vous aimez les jeux à la fois beaux et tactiques. Allez, à vos manoirs, et que le meilleur fantôme gagne !