

Wolfgang Warsch

Les Charlatans de Belcastel

Les Alchimistes



Contenu



Idée du jeu

Pour jouer aux Alchimistes, vous avez besoin du jeu de base « Les Charlatans de Belcastel ».

(Dans un premier temps, nous conseillons d'associer « Les Alchimistes » seulement avec le jeu de base. Quand vous aurez un peu d'expérience avec cette extension, vous pourrez aussi l'associer aux « Sorcières s'en mêlent »).

En tant qu'alchimistes, vous recevez la visite de patients avec des maladies étonnantes. Au début de la partie, choisissez un patient que vous voulez soigner. Chaque patient a besoin d'un élixir spécifique comme remède. Vous fabriquez cet élixir dans votre alambic et recevrez des bonus particuliers en échange.



Préparation du jeu

Installez le jeu de base comme d'habitude.

Mélangez les nouvelles **cartes divinatoires** avec celles du jeu de base. Certaines cartes divinatoires ne peuvent être utilisées qu'avec l'extension « Les Sorcières s'en mêlent » ou « Les Alchimistes ». Vous reconnaîtrez ces cartes au marquage dans l'angle inférieur droit. Les cartes sans marquage peuvent aussi être utilisées avec le jeu de base sans l'une des extensions.

Choisissez un des **livres d'ingrédients** pour le chou des fous et posez-le dans l'étalage. Ces livres d'ingrédients ne sont attribués à aucun set. Chaque chou des fous peut donc être utilisé avec chaque set..

Chaque joueur reçoit aussi **l'alambic**, le **jeton élixir** et **4 cartes élixir** de sa couleur. (Le recto et le verso des cartes élixir affichent des élixirs différents). Posez votre alambic au-dessus de votre chaudron et le jeton élixir sur la case 0 de votre alambic.

Mettez les 8 jetons patient dans un sac et piochez-en 3. Cherchez les tableaux patient correspondants et posez-les face illustrée sur le dessus au centre de la table.

Remettez ensuite les 8 jetons patient et les 5 tableaux patient restants dans la boîte.

Chaque joueur choisit alors lequel des 3 patients de l'étalage il souhaite soigner, puis pose la carte élixir correspondante sur son alambic. (Vous pouvez regarder vos cartes élixir avant de choisir un patient).

Attention : plusieurs joueurs peuvent choisir le même patient.

Les élixirs restants ne seront plus utiles pendant cette partie, remettez-les dans la boîte.

Cartes divinatoires

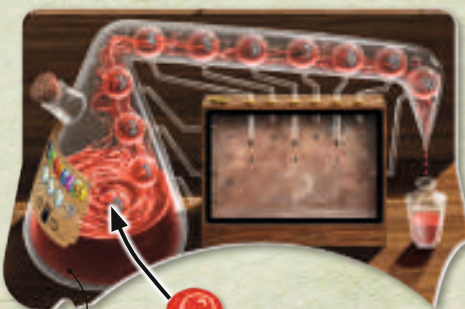


Les cartes affichant ce symbole peuvent uniquement être utilisées avec l'extension « Les Alchimistes ».

Les cartes affichant ce symbole peuvent uniquement être utilisées avec l'extension « Les Sorcières s'en mêlent ».



Livre d'ingrédients



Alambic

Jetons élixir

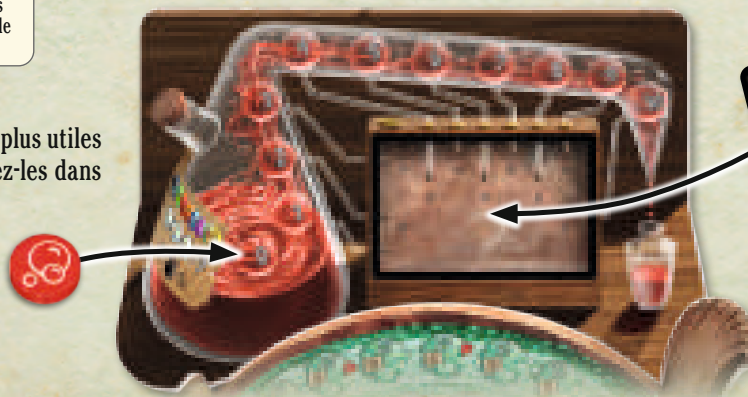


Cartes élixir



Jetons patient

Tableaux patient



Carte élixir



Remarque : vous pouvez utiliser les nouveaux jetons claque-doigt si les anciens sont usés.

Déroulement de la partie

Nouvelle phase : la phase élixir

Une fois que tous les joueurs ont terminé la phase de préparation, mais encore **avant de compter les points**, il y a maintenant une nouvelle phase : la phase élixir.

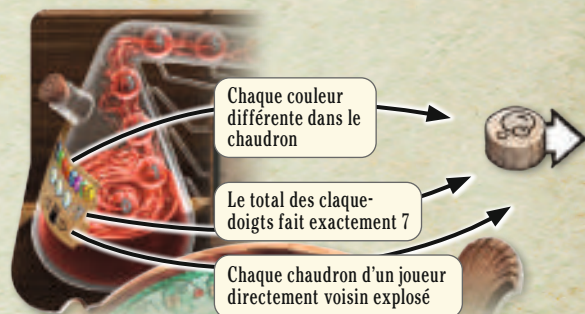
Lors de cette phase, vous distillerez un élixir à partir de votre potion (que votre chaudron ait explosé ou non). Comme la phase de préparation, la phase élixir sera aussi réalisée par tous les joueurs en même temps.

Au début de la phase élixir, placez toujours votre jeton élixir sur la case « 0 » de l'alambic. Comme pendant la préparation de la potion, vous ne pouvez rien « économiser » pour la prochaine manche. Réalisez ensuite les 3 étapes suivantes successivement :

❶ **Compte d'abord le nombre d'ingrédients (couleurs) différents dans ton chaudron.** Ne compte pas les claques-doigts (blancs). Place ensuite ton jeton élixir sur la case correspondante de l'alambic.

❷ **Si le total des valeurs des jetons blancs dans ton chaudron fait exactement 7, avance ton jeton élixir d'1 case supplémentaire dans l'alambic.**

❸ **Si le chaudron du joueur directement à ta gauche ou à ta droite a explosé, avance également le jeton élixir d'1 case. Si les chaudrons de tes deux voisins directs ont explosé, avance le jeton élixir de 2 cases.** (S'il y a deux joueurs, tu peux avancer d'1 case maximum).



Exemple : Ton chaudron contient 2 jetons rouges, 1 orange et 1 bleu. Ce sont donc 3 couleurs différentes. Place ton jeton élixir sur la case 3.

Le total des claques-doigts dans ton chaudron fait exactement 7. Avance le jeton d'1 case.

Le chaudron de ton voisin de gauche a explosé. Celui de ton voisin de droite n'a pas explosé. Avance le jeton d'une case supplémentaire pour arriver à la case 5.



Vous pouvez ensuite voir le bonus que vous obtenez grâce à votre élixir. Pour cela, suivez le tube en verre qui mène de votre jeton élixir jusqu'à la carte. Si le tube termine dans un bocal, tu reçois le bonus dessiné dans ce bocal. Il s'agit soit d'un jeton rat, de points de victoire ou d'un bonus spécifique à chaque élixir. Certains élixirs t'autorisent à faire une action spécifique que tu pourras utiliser pendant la phase de préparation suivante. Tu peux aussi réaliser cette action si ton tube ne se termine pas dans un bocal. Les bonus spécifiques et actions des élixirs sont décrits précisément à partir de la page 4.

Remarque : dans certains cas rares, il peut être judicieux de choisir une case moins haute que celle qu'on a atteint. Dans ce cas, pose ton jeton élixir sur la case choisie avant de recevoir ton bonus.

- Si des points de victoire sont représentés sur la case choisie, avance immédiatement ton jeton de marquage des points du nombre indiqué.
 - Si un jeton rat est représenté sur la case, avance ton jeton rat d'une case supplémentaire au début de la prochaine manche.
 - Les points de victoire et les jetons rats sont toujours des bonus que vous obtenez en plus de votre bonus patient et de votre action patient.
 - Si la case où vous vous trouvez affiche un bonus dans un bocal ovale, votre carte patient vous indique quand vous le recevrez.
 - Au début de la prochaine phase élixir, le jeton élixir est replacé sur la case « 0 ».
- Après la phase élixir, on compte les points comme d'habitude.



Points de victoire

Jeton rat

Bonus patient



Dernière manche

La dernière phase élixir est réalisée au cours de la 9e manche. Au cours de cette manche, vous ne recevrez aucun des bonus, queues de rats ou points de victoire représentés sur l'élixir, mais 1 point de victoire pour chaque case de déplacement sur l'alambic.

Les élixirs

Poltron

Si ton jeton élixir arrive sur la case 1, tu reçois 1 queue de rat supplémentaire au début de la manche suivante. Si tu arrives sur une autre case, pioche le nombre de jetons indiqué dans le sac au début de ta prochaine phase de préparation. Après avoir pioché, remets les claques-doigts dans le sac. Pose les autres jetons devant toi. Pendant la phase de préparation, tu peux décider avant chaque jeton si tu poses un des jetons de l'étalage dans le chaudron ou si tu pioches un nouveau jeton dans le sac pour le poser dans le chaudron. Après l'explosion du chaudron, tu ne peux plus poser aucun des jetons de l'étalage dans le chaudron.

Exception : livre rouge, set 2 : si tu pioches des jetons rouges dans ton sac, ceux-ci ne peuvent être posés qu'après avoir arrêté.

Rengaine

Après avoir préparé ton élixir, pioche le nombre de jetons indiqués dans le sac, l'un après l'autre. Tu pioches donc un jeton dans le sac, tu le poses dans le chaudron selon sa valeur, exactement comme pendant la phase de préparation, et le cas échéant tu réalises l'action du jeton. Répète ce processus aussi souvent que ton élixir le permet. Si tu pioches des jetons blancs, posez-les également dans le chaudron. Ton chaudron n'explosera pas si la valeur totale des jetons blancs dépasse 7.

Exception : livre rouge, set 2 : si tu pioches un jeton rouge, celui-ci sera également compté même si tu ne le poses pas dans le chaudron au cours de cette manche.

Nez carotte

Au début de la partie, prends 1 citrouille 1 supplémentaire et mets-la dans ton sac. Tu commences donc la partie avec 10 jetons.

Dans un premier temps, tu reçois uniquement les points obtenus ou la queue de rat comme bonus. Tu pourras utiliser la véritable fonction de l'élixir seulement dans la phase de préparation de la manche suivante. Chaque fois que tu pioches un jeton citrouille, tu peux décider de réduire ton élixir de 2 cases. Si tu le fais, pose la citrouille que tu viens de piocher directement sur la prochaine case rubis disponible. La valeur imprimée n'a aucune importance.

Feuilles de chou

Dans un premier temps, tu reçois uniquement les points obtenus ou la queue de rat comme bonus. Tu pourras utiliser la véritable fonction de l'élixir seulement dans la phase de préparation de la manche suivante. Chaque fois que tu pioches un jeton blanc, tu peux choisir :

Avance le jeton blanc du nombre de cases correspondant au double de sa valeur. Pose par exemple un jeton 3 blanc 6 cases plus loin. Pour cela, tu dois réduire ton élixir de 2 cases (indépendamment du déplacement).

OU

Remets le jeton dans le sac. Si tu fais cela, tu dois réduire ton élixir de 3 cases.

Bien entendu, tu peux aussi renoncer à utiliser une des deux actions. Pose-le alors simplement à sa place.

Attention : tu ne peux utiliser aucune des deux actions si le jeton blanc que tu viens de piocher provoque l'explosion de ton chaudron..



Œil-de-perdrix

Tu reçois le bonus obtenu directement à la fin de la phase élixir.



Bosse de sorcière

Dans un premier temps, tu reçois uniquement les points obtenus ou la queue de rat comme bonus. Tu pourras utiliser la véritable fonction de l'éllixir seulement dans la phase de préparation de la manche suivante. Chaque fois que tu poses un jeton sur une case rubis, tu peux utiliser ton éllixir. Pour cela, réduis-le de 2 cases. Selon le jeton que tu viens de poser, tu reçois le bonus indiqué sur la carte patient. Pour l'action, c'est toujours la valeur imprimée sur le jeton qui compte. Bien entendu, tu peux aussi renoncer à utiliser cette action.

Si tu peux prendre un jeton au titre de bonus, mets-le immédiatement dans ton sac. Si tu lances une goutte avec le dé, avance ta goutte immédiatement (le cas échéant, tu devras la poser sur ton premier jeton). Mais les jetons de ton étalage ne seront pas déplacés de ce fait.

Attention : livre rouge, set 2 : si tu mets encore des jetons rouges dans ton chaudron après avoir arrêté, tu ne pourras plus réaliser d'action éllixir.



Avec un jeton 1, prends 1 rubis.

Avec un jeton 2 ou un sphinx tête de mort, lance le dé bonus une fois.

Avec un jeton 3 ou un souffle du fantôme, prends une mandragore 1.

Avec un jeton 4 ou un chou des fous, tu reçois 3 points de victoire.

Tête de sinotte

Au début de la partie, prends 1 crâne de corbeau 1 supplémentaire et 1 amanite tue-mouche 1 supplémentaire et mets-les dans ton sac. Tu commences donc la partie avec 11 jetons.

Dans un premier temps, tu reçois uniquement les points obtenus comme bonus. Tu pourras utiliser la véritable fonction de l'éllixir seulement dans la phase de préparation de la manche suivante. À tout moment pendant ton coup, tu peux remettre n'importe quel jeton de couleur de ton chaudron (sauf le chou des fous) dans ton sac. En échange, réduis ton éllixir du nombre de cases correspondant à la valeur indiquée par le jeton. La position des autres jetons dans ton chaudron ne change pas. Il peut donc y avoir des « trous » dans ton chaudron.

Attention : tu ne peux remettre aucun jeton blanc dans ton sac.



Vampirisme

Si ton jeton élixir arrive sur la case 1, tu reçois 1 queue de rat supplémentaire au début de la manche suivante. Si tu arrives sur une autre case, tu peux acheter un jeton supplémentaire pour la valeur atteinte directement à la fin de la phase élixir. Mets ce jeton immédiatement dans ton sac. Cela n'a aucun effet sur le processus « acheter des jetons » du décompte de points.



Les nouveaux livres d'ingrédients

Après avoir compté les différentes couleurs des jetons de ton chaudron pendant la phase élixir et posé ton jeton élixir sur la case correspondante, tu peux faire un pas supplémentaire pour chaque chou des fous de ton chaudron. Si tu as donc par exemple 2 choux des fous dans le chaudron, tu peux avancer de 3 cases au total : 1 case parce que le chou des fous est une nouvelle couleur dans le chaudron et 2 autres cases pour les deux actions du chou des fous.

Avant de poser le chou des fous dans ton chaudron, compte combien d'ingrédients de couleurs différentes se trouvent déjà dans ton chaudron (sans le blanc). La valeur des jetons n'a aucune importance ici.

Attention : s'il s'agit de ton premier chou des fous, tu peux le compter même s'il n'est pas encore dans le chaudron. Avance alors le chou des fous du nombre de cases correspondant.

Pose d'abord le chou des fous sur la prochaine case disponible de ton chaudron. Tu peux ensuite remettre un jeton de couleur au choix (sauf un blanc) dans le sac. La position de tous les autres ingrédients du chaudron ne change pas.

Avant de poser le chou des fous dans ton chaudron, additionne les valeurs imprimées sur tous les jetons blancs de ton chaudron. Avance alors le chou des fous du nombre de cases correspondant. Si tu n'as encore aucun jeton blanc, le chou des fous permet d'avancer d'1 case.



L'éditeur et l'auteur remercient tous les joueurs qui ont testé le jeu pour leur aide précieuse et leurs suggestions. Un remerciement spécial s'adresse à Dr. Seven Illig, inégalé sur le sujet du charlatanisme.

Auteur du jeu : Wolfgang Warsch
Rédaction : Georg Wild
Illustration : Dennis Lohausen
Consiliarius Linguarum Antiquorum : Dr. Sven Illig
Relecture : Hanna & Alex Weiß
Graphisme et 3D : designstudio1.de
Traduction : Birgit Irgang

Schmidt Spiele GmbH, Lahnstr. 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de
www.facebook.com/SchmidtspieleFR
www.twitter.com/SchmidtspieleFR

