



Les Charlatans de Belcastel

Les sorcières s'en mêlent



Contenu

Pour un 5^e joueur 2 gouttes
1 chaudron 1 pion de marquage des points
1 sac 1 pion rat
1 bouteille 1 tuile sceau 0/50

Nouveau

8 livres d'ingrédients 12 sorcières herboristes
153 jetons ingrédients (4 sorcières de chaque type)
+ 3 jetons de remplacement 15 centimes sorcières
20 rubis 5 coupelles

But du jeu Le jeu de base « Les charlatans de Quedlinburg » est nécessaire pour jouer aux sorcières herboristes. Avec les sorcières herboristes, un nouvel ingrédient (le chou des fous) est ajouté, ainsi que les sorcières herboristes qui donnent leur nom au jeu. On a aussi ajouté le matériel pour un 5^e joueur, des coupelles et de nouveaux livres d'ingrédients pour les ingrédients déjà existants.

Préparation du jeu La préparation du jeu a lieu comme décrit dans le jeu de base. Cependant, les sets 5 et 6 s'ajoutent pour le choix des ingrédients. Le livre citrouille du jeu de base est remplacé par le nouveau livre citrouille. Au début de la partie, tous les joueurs reçoivent en plus un centime sorcière de chacune des trois couleurs. Chaque joueur prend la coupelle adaptée à son chaudron et la pose sous la cuillère. Ensuite, on retourne au hasard **une des sorcières de chacun des 3 types** et on la pose sous l'indicateur de manche. Remettez les sorcières restantes dans la boîte du jeu.

Déroulement de la partie Le déroulement du jeu est très similaire à celui du jeu de base.

Les sorcières herboristes Au cours de toute la partie, les joueurs peuvent demander l'aide d'une sorcière herboriste **trois fois**. Pour activer une des sorcières herboristes de l'étalage et utiliser son pouvoir, le joueur doit remettre le centime sorcière de la même couleur au cours de la phase indiquée.



Même si ton chaudron a explosé, grâce à cette sorcière herboriste, tu peux utiliser ta bouteille et **remettre le dernier jeton blanc** (qui a entraîné l'explosion du chaudron) **dans le sac**. Tu peux ensuite piocher d'autres jetons dans le sac ou terminer ton coup.

Attention : la bouteille doit être pleine pour utiliser la fonction de cette sorcière herboriste.



Tant que tu n'as pas terminé ton coup, tu peux à tout moment – avant ou après avoir pioché un jeton et l'avoir placé dans le chaudron (et si le chaudron n'a pas explosé) – **piocher 6 jetons dans le sac** grâce à cette sorcière herboriste. Parmi ces jetons, tu peux **choisir le nombre de jetons** et

ceux que tu veux placer dans le chaudron, et **dans quel ordre** tu souhaites le faire. Les actions des jetons sont réalisées comme d'habitude. Les jetons que tu ne veux pas placer dans le chaudron sont remis dans le sac. Si cette action est réalisée au cours de la dernière

manche, la pioche en parallèle est interrompue jusqu'à ce que cette action soit terminée par le joueur.



Si ton chaudron n'a pas encore explosé, cette sorcière herboriste te permet de remettre **dans le sac les deux derniers jetons blancs** du chaudron. Si des trous se forment ainsi, ils ne sont pas comblés. Tu peux aussi remettre seulement un des deux derniers jetons blancs dans le sac. **Remarque :** les deux

jetons blancs ne **doivent pas impérativement** être posés directement l'un derrière l'autre dans le chaudron, ni en dernière position.



Même si ton chaudron a explosé, tu peux recevoir **tous les bonus** au cours de la phase de comptage des points grâce à cette sorcière herboriste. Tu peux prendre les points de victoire et faire des achats. Si tu es le joueur le plus avancé dans le chaudron, tu peux aussi lancer le dé bonus.



un jeton 1 en jeton 2 ou un jeton 2 en jeton 4. On ne peut pas réévaluer un jeton citrouille. Cela ne s'applique pas aux jetons qui viennent d'être achetés, seulement à ceux dans le chaudron. Tu peux aussi réaliser cette action si ton chaudron a explosé et que tu as opté pour les points de victoire.



Au moment des achats, tu peux **doubler la valeur de tes achats** grâce à cette sorcière herboriste. Mais le nombre total de jetons que tu peux acheter est toujours limité à deux de couleur différente. Si tu utilises cette sorcière pendant la phase des achats de la manche 9, tu peux acheter des points de victoire pour le double de la valeur d'achat (5:1).



Au moment des achats, tu peux prendre **gratuitement un des jetons** que tu viens d'acheter **une deuxième fois** grâce à cette sorcière herboriste. Tu peux ainsi obtenir trois jetons au total pendant la phase des achats, deux jetons étant alors de la même couleur.



Lors des achats, la **valeur d'achat augmente de 2 pour chaque rubis**. Il te suffit de posséder les rubis pour cela. Tu n'as pas besoin de remettre les rubis.



Au cours de la phase des points de victoire, tu peux prendre des points de victoire grâce à cette sorcière herboriste. Le nombre de points de victoire dépend du **nombre de couleurs différentes qui se trouvent dans ton chaudron**. Les jetons blancs ne comptent pas.



recevras dépend du **nombre des jetons suivants** qui se trouvaient dans ton sac : jetons 2, 4 et 6 de couleur, et les jetons mauves et chou des fous. Tu reçois 2 points de victoire pour chacun de ces jetons.

Les jetons blancs ne comptent pas. Tu peux aussi utiliser cette sorcière si ton chaudron a explosé et que tu as opté pour l'achat.



Si tu reçois un rubis pendant la phase correspondante parce qu'un rubis est représenté sur la case de décompte des points, tu peux à la place prendre le **nombre de rubis correspondant au nombre de points de victoire sur la case de décompte** grâce à cette sorcière

herboriste. Tu reçois les points de victoire malgré tout (si ton chaudron n'a pas explosé). Tu peux aussi utiliser cette sorcière si ton chaudron a explosé et que tu as opté pour l'achat.

Remarque : si la carte divinatoire « Ça brille » est retournée, tu dois décider si tu prends les 2 rubis de la carte divinatoire ou si tu veux utiliser cette sorcière herboriste.



À la fin du tour, grâce à cette sorcière herboriste, tu ne devras **payer qu'1 rubis** pour remplir la bouteille ou pour avancer la goutte. Tu peux aussi payer plusieurs rubis pour exécuter cette action plus souvent en fonction du nombre de rubis donnés.

Chaque centime sorcière non utilisé par un joueur rapporte **2 points de victoire à la fin de la partie**. Un joueur peut utiliser un, deux, voire les trois centimes sorcière au cours d'une manche.



Coupelles



Si un joueur arrive sur la dernière case du chaudron (33) **ou au-delà** (peu importe où), il pose le jeton sur le 33. Si ce dernier jeton déclenche une action qui concerne le jeton pioché suivant, cette action est supprimée.

S'il pioche ensuite d'autres jetons dans son sac, il les pose dans sa coupelle. Lors du décompte de points de la phase D, il obtient d'abord ce qui est représenté sur la cuillère (15 points de victoire et une valeur d'achat de 35). Ensuite, toutes les valeurs des jetons de la coupelle sont additionnées et le joueur reçoit la moitié (arrondie vers le bas) en points de victoire. Les jetons de couleur posés dans la coupelle ne déclenchent plus d'action des livres. Les jetons blancs comptent cependant toujours pour la valeur totale de claques-doigts. Tous les joueurs ayant atteint la dernière case du chaudron (quel que soit le nombre de jetons dans la coupelle) peuvent lancer le dé bonus si leur chaudron n'a pas explosé.



Citrouille

Aucune ! Qu'il s'agisse d'un jeton 1 ou 6. La citrouille n'a aucune fonction dans le chaudron, sauf remplir une case ou six cases de plus dans le chaudron.

Attention : toutes les réévaluations, que ce soit pour les livres, sorcières ou cartes divinatoires (par ex. « Une bonne occasion ») ne concernent pas les citrouilles. Il n'est donc **pas possible de réévaluer une citrouille 1 en citrouille 6.**



Crâne de corbeau

Quand le jeton bleu est pioché, le chaudron doit déjà contenir **au moins** autant de jetons orange (quelle que soit leur valeur) que la valeur indiquée par le jeton bleu. Tu reçois alors

immédiatement le nombre de points de victoire correspondant à la valeur du jeton bleu. Sinon, tu ne reçois aucun point de victoire.

Exemple : pour un jeton 4 bleu, le chaudron doit déjà contenir au moins 4 jetons orange. Si le jeton 4 bleu est pioché et le chaudron contient seulement 3 jetons orange ou moins, tu ne reçois aucun point de victoire pour le jeton bleu. Si tu pioches par exemple un jeton 2 bleu et si le chaudron contient déjà 3 jetons orange, tu reçois 2 points de victoire.



Le chiffre sur le jeton bleu indique le nombre de jetons déjà placés juste avant dans le chaudron que tu dois prendre en compte. Il peut aussi y avoir des vides entre les jetons. Les derniers jetons 1, 2 ou 4 posés sont pris en compte. Si des jetons

1 blancs se trouvent parmi ceux-là, tu reçois 1 rubis pour chacun de ces jetons blancs. Si tu pioches un jeton 4 bleu, tu dois donc regarder combien de jetons 1 blancs se trouvent parmi les 4 jetons posés juste avant. Tu reçois 1 rubis pour chacun de ces jetons 1 blancs. Pour un jeton 1 bleu, on regarde seulement si le dernier jeton posé juste avant est un jeton 1 blanc.



Amanite tue-mouche

Si tu pioches un jeton rouge dans le sac, tu peux l'avancer en fonction de sa valeur. Cependant, si des jetons rouges d'une valeur plus élevée se trouvent déjà dans le chaudron, tu peux avancer le jeton rouge en fonction du jeton rouge du chaudron ayant la valeur la plus élevée.

Si par exemple le chaudron contient donc déjà un jeton 4 rouge, tu peux avancer chaque jeton 1 ou 2 rouge que tu pioches ensuite de 4 cases.



Si tu pioches un jeton rouge dans le sac, pose-le dans le chaudron et pioche un autre jeton que tu mets de côté. Tu dois utiliser ce jeton au cours de cette manche. Mais à toi de décider quand tu

veux le poser dans le chaudron, et si tu veux le faire avant ou après l'arrêt. Tu ne peux poser le jeton mis de côté qu'une fois que tu auras déjà posé le jeton que tu viens de piocher dans le chaudron. Le jeton mis de côté peut encore être posé après une explosion. Si un jeton blanc est mis de côté, celui-ci compte aussi pour déterminer si le chaudron explose.



Racine de mandragore

Si tu pioches un jeton jaune dans le sac, tu dois piocher un autre jeton. Ajoute la valeur du jeton pioché à celle du jeton jaune pour l'avancer. Si tu pioches un jeton chou des fous, avance le jeton jaune d'1. Puis remets ce jeton pioché en plus dans le sac.



Si tu pioches un jeton jaune dans le sac, tu peux remettre **précisément** un rubis de ta réserve et avancer le jeton jaune de 3 cases supplémentaires. On ne peut pas remettre plus d'un rubis pour avancer le jeton plusieurs fois de 3 cases supplémentaires.



Chou des fous

Le chou des fous n'a pas de valeur fixe. Sa valeur peut varier en permanence.

Si tu pioches un jeton chou des fous dans le sac, celui-ci est avancé du nombre de **queues de rat dans le chaudron, plus 1 case**. Pour cela, regarde de combien de cases a avancé ta queue de rat pendant cette manche. Avance chaque jeton chou des fous de ce nombre plus 1 au cours de cette manche. Seule la position de la queue de rat dans le chaudron est prise en compte (après la lecture de la carte divinatoire) et pas le nombre actuel de queues de rat sur le tableau pour marquer les points.

Attention : un jeton chou des fous ne peut cependant être avancé que de 4 cases maximum.



Si tu pioches un jeton chou des fous dans le sac, ce jeton prend la **fonction et la valeur** du dernier jeton de couleur dans le chaudron. **Important :** les jetons blancs ne sont pas pris en compte. Si aucun jeton de couleur n'est

encore placé, le jeton chou des fous prend la valeur de 1 et ne déclenche aucune action.

Les actions des livres ci-après opèrent seulement (comme dans le jeu de base) **après** que tous les joueurs ont arrêté de jouer (contraints ou volontairement). Qu'il y ait eu une explosion ou pas n'est pas important. Pendant la phase B, ces actions sont ensuite réalisées les unes après les autres pour le décompte.



Araignée

Si un jeton vert est posé en **dernier** ou **avant-dernier**, tu peux déjà poser un jeton dans le chaudron pour la manche suivante. Tu peux choisir seulement un des jetons déjà posés dans le chaudron pour cela. La valeur du jeton vert indique la valeur maximum que le jeton placé peut avoir. Si un des deux derniers jetons est par exemple un jeton 4 vert, le joueur peut poser un jeton 4 comme jeton de départ pour la manche suivante. S'il n'a pas d'autre jeton 4 dans le chaudron ou s'il ne souhaite pas en poser, il peut aussi choisir un jeton 2 ou 1. Le jeton est alors avancé dans le chaudron en fonction de sa valeur. Un jeton 4 avance donc immédiatement de 4 cases. Le joueur peut ensuite immédiatement utiliser la fonction du jeton au début de la manche suivante. Il est aussi possible de choisir les jetons verts même comme jetons de départ pour la manche suivante.



Tu peux lancer une fois le dé bonus **pour chaque** jeton vert placé en **dernier** ou **avant-dernier** et bénéficier du bonus indiqué par le dé. La valeur des pions verts n'a aucune importance ici.

Si la carte « Un chaudron plein » a été retournée au début de la manche, chaque joueur ayant un jeton vert à la dernière ou à l'avant-dernière place peut lancer le dé deux fois pour chacun de ces jetons.



Souffle du fantôme

Additionne les **points de victoire** de toutes les cases sur lesquelles un jeton mauve est posé. Le total donne la valeur pour laquelle tu peux acheter jusqu'à 2 jetons de couleur différente. L'achat est indépendant de

l'achat de la phase E. Pendant la phase E, si ton chaudron n'a pas explosé et que tu as opté pour l'achat, tu peux acheter d'autres jetons. Pendant la dernière manche (manche 9), la somme peut être utilisée pour acheter des points de victoire (5:1).



valeur imprimée est cependant prise en compte pour les points de victoire.



Sphinx tête de mort

Lors de l'achat du jeton noir (au cours de la phase E) (ou lors de l'obtention par une carte divinatoire), tu dois jeter le jeton noir **dans le sac de ton voisin de gauche**. Pour cela, avance ta goutte (ou une de tes deux gouttes) d'une case. Pendant la phase B, tu reçois 1 rubis pour chaque jeton noir que ton voisin de gauche a dans son chaudron. Ton voisin de gauche reçoit lui aussi un rubis si le jeton noir dans son chaudron est posé en dernière ou avant-dernière position.



Le joueur dont le jeton noir est le plus avancé dans son chaudron peut avancer sa goutte (ou une de ses deux gouttes) d'1 case.

Le joueur dont le jeton noir est le deuxième plus avancé dans le chaudron reçoit 1 rubis. Il peut arriver qu'un joueur gagne deux bonus (s'il a au moins 2 jetons noirs dans son chaudron). En cas d'égalité, tous les joueurs concernés reçoivent le bonus correspondant.

Mise au point concernant les cartes divinatoires

Si les joueurs doivent piocher des jetons dans le sac sur la base des cartes divinatoires (par exemple pour « Un ingrédient puissant » ou « Un mélange détonant »), cette pioche est sans risque. Le chaudron ne peut pas exploser, même si les jetons blancs dans le chaudron dépassent de ce fait le nombre maximum déclenchant l'explosion. L'action du jeton posé pour « Un ingrédient puissant » n'est pas réalisée.

Toutes les réévaluations, que ce soit pour les livres, sorcières ou cartes divinatoires (par ex. « Une bonne occasion ») ne concernent pas les citrouilles. Il n'est donc pas possible de transformer une citrouille 1 en citrouille 6 avec une réévaluation.



Auteur de jeu : Wolfgang Warsch
Illustration : Dennis Lohausen
3D: designstudio1.de
Rédaction: Thorsten Gimmeler

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de
www.facebook.com/Schmidtspiele

