

Les Charlatans de Belcastel

Le jeu de bag building pour guérisseurs de Wolfgang Warsch,
pour 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans.



Matériel



4 chaudrons (tableaux des joueurs)



1 plateau pour marquer les points
avec indicateur des manches

216 jetons d'ingrédients + 3 jetons de réserve



2 livres d'ingrédients jaune



1 livre d'ingrédients noir



2 livres d'ingrédients verts



2 livres d'ingrédients rouges



2 livres d'ingrédients bleus



2 livres d'ingrédients mauves



1 livre d'ingrédients orange

Pour la première partie, on utilise
les livres d'ingrédients marqués
en rouge.



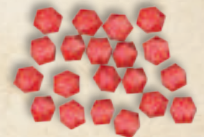
24 cartes
divinatoires



4 bouteilles



4 tuiles
seau 0/50



20 rubis



4 sacs

1 almanach des ingrédients



1 flamme
(marqueur de la
manche)



8 gouttes (dont 4 gouttes
pour la variante)



1 dé bonus



4 marqueurs de points



3 jetons de réserve



4 jetons rat



But du jeu

Le bazar de Belcastel ouvre ses portes une fois par an pour neuf jours. Les meilleurs docteurs miracles et rebouteux du pays s'y réunissent pour proposer leurs talents de guérisseur. Transpiration des pieds, mal du pays, hoquet et petits bobos, on y prépare un philtre efficace contre tout. Cependant, chaque charlatan mitonne sa propre potion.

Pour concocter les breuvages, les joueurs (charlatans) puisent des ingrédients dans leur sac jusqu'à obtenir une potion parfaite selon eux. Mais attention : quelques claques de trop suffisent pour gâcher la belle potion et faire exploser le chaudron.

Il faut donc savoir s'arrêter au bon moment et préparer d'abord une petite portion pour pouvoir acheter des ingrédients précieux avec l'argent gagné. Ainsi, chaque sac de réserve se remplit peu à peu de nouveaux ingrédients toujours plus puissants et la prochaine potion sera sans doute encore meilleure et rapportera plus de points.

Préparation du jeu

Le joueur qui a cuisiné quelque chose en dernier commence la première manche. Il mélange les cartes divinatoires et en forme une pioche face cachée qu'il pose devant lui. Il étale aussi le plateau pour marquer les points. La flamme est positionnée sur la case 1 de l'indicateur de manche. Les 4 tuiles sceau sont posées sur les quatre cases sceau avec le 0 vers le haut. Les rubis et le dé sont aussi posés à côté du plateau pour marquer les points.



Trois petits tas sont formés au centre de la table avec tous les jetons d'ingrédients (sauf les jetons blancs). Ces derniers sont triés par valeur, mais toutes les couleurs sont mélangées : 1 petit tas avec seulement les jetons de valeur 1, un avec les jetons de valeur 2 et un avec les jetons de valeur 4.



2

Les livres d'ingrédients orange et noir sont étalés dans un premier temps. Ces deux livres sont utilisés pour chaque partie. Le livre noir peut être ouvert soit aux pages concernant 2 joueurs, soit à la page concernant 3 à 4 joueurs – selon le nombre de joueurs, qu'on peut identifier dans le livre grâce au nombre de chaudrons représentés.



Livre noir pour 2 joueurs

Les autres livres concernent 5 ingrédients différents (vert, bleu, rouge, jaune et mauve), avec 4 sets pour chacun. Ces sets sont identifiés par le même nombre de marque-pages sur le bord inférieur du livre. Attention : différencier l'avant et le dos des livres. Les ingrédients par set sont choisis de façon à bien s'harmoniser entre eux. Pour la première partie, nous conseillons d'utiliser le set 1 (livres avec seulement 1 marque-page). Quand les joueurs seront familiarisés avec ce set, nous conseillons d'essayer le set 2, puis le set 3 et enfin le set 4. Les joueurs expérimentés peuvent bien entendu aussi assembler leurs propres sets avec leurs ingrédients préférés.



Livre rouge du set 1 (1 marque-page)

On ouvre d'abord seulement les livres vert, bleu et rouge pour un set. Les livres jaune et mauve sont préparés sur le côté.

Chaque joueur reçoit 1 chaudron, 1 sac et le marqueur de points de la couleur de son chaudron qu'il pose sur sa tuile sceau de même couleur. Chaque joueur pose le chaudron face sans éprouvette dessus devant lui et place une goutte sur la case 0 au milieu du chaudron. Le surplus de gouttes est utilisé seulement pour la variante.

Il prend aussi une bouteille qu'il pose, côté plein visible, sur le grand dessous-de-verre à côté du chaudron (en bas à droite). Il pose son jeton rat dans la coupelle juste à côté, puis pose 1 rubis de sa réserve sur le sac à rubis à gauche du chaudron.

Ensuite chaque joueur prend aussi 4 jetons 1 blancs, 2 jetons 2 blancs, 1 jeton 3 blanc, 1 jeton 1 orange et 1 jeton 1 vert, et les met dans son sac. Un récapitulatif des jetons à mettre dans le sac au début de la partie est représenté dans le livre à gauche sur le tableau du joueur. Selon le nombre de joueurs, des jetons 1 blancs sont posés avec les autres jetons 1 au milieu de la table. S'il reste encore des jetons blancs maintenant, ils sont remis dans la boîte.

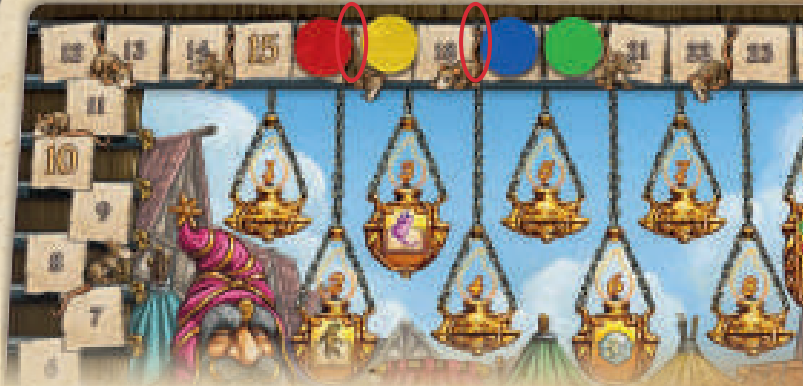


Les rats (au plus tôt à partir de la 2e manche)

Après la lecture de la carte divinatoire, c'est au tour des rats. À cause des rats, le chaudron se remplit déjà un peu **avant la préparation de la potion**. Tous les joueurs, sauf le leader, peuvent jeter leur queue de rat dans leur chaudron et ainsi avancer leur jeton rat dans le chaudron. Pour déterminer de combien de cases le jeton rat peut avancer, chaque joueur calcule le nombre de queues de rat se trouvant entre lui et le leader sur le tableau pour marquer les points. Le jeton est posé sur la case de la goutte, puis avancé en fonction du nombre de queues de rat.



Les préparatifs



Déroulement de la partie

La partie est jouée en **9 manches**. La flamme sur l'indicateur de manches indique la manche en cours.

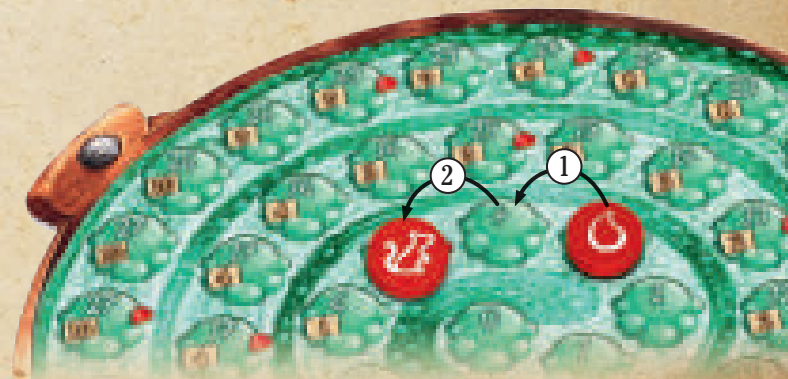
Cartes divinatoires



Au début de chaque manche, le joueur qui a la pile de cartes divinatoires devant lui lit la carte du dessus à haute voix, et la pose face visible à côté du plateau pour marquer les points, pour former la défausse. L'événement lu à haute voix est valable pour tous les joueurs. Si l'événement permet aux joueurs de prendre un jeton jaune ou mauve, c'est uniquement possible si le livre d'ingrédients correspondant a déjà été ouvert (voir indicateur de manche).

S'il s'agit d'une carte divinaire bleue, elle est valable pour l'ensemble de la manche ou pour la fin de celle-ci. S'il s'agit d'une carte mauve, elle est exécutée immédiatement avant le début de la manche. Pour les cartes divinatoires pour lesquelles les joueurs peuvent choisir entre plusieurs actions, on commence toujours par le joueur qui vient de lire la carte, puis on continue à tour de rôle.

Exemple : le vert est en tête. Le bleu est en 2e position. Mais aucune queue de rat ne se trouve entre le vert et le bleu. Le bleu ne peut donc pas utiliser son jeton rat pendant cette manche. 1 queue de rat se trouve entre le vert et le jaune, le joueur jaune peut donc poser son jeton rat à 1 case de la goutte. Il y a même 2 queues de rat entre le vert et le rouge. Le joueur rouge peut donc poser son jeton rat à 2 cases de la goutte.



Après avoir compté les queues de rat et placé les jetons rat en conséquence, les potions sont préparées par tous les joueurs en même temps.

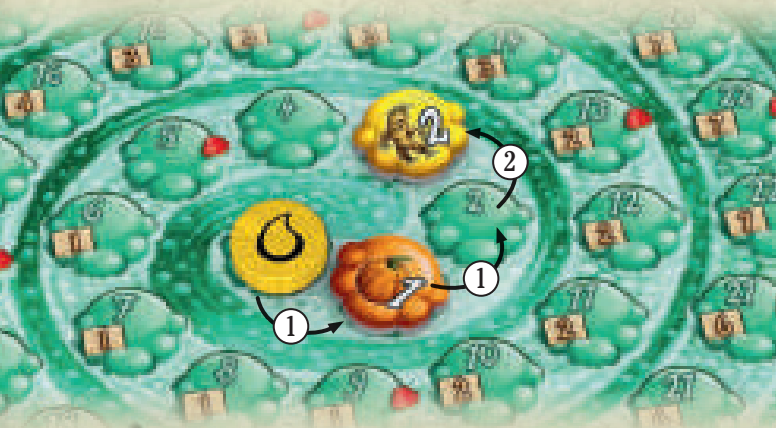


La préparation de la potion

Pour préparer la potion, les joueurs piochent un jeton après l'autre dans leur sac et les posent sur la bande de comptage de leur chaudron. On ne joue pas à tour de rôle, tous les joueurs remplissent leur chaudron en même temps.

Selon sa valeur, le premier jeton est posé sur la case après la goutte (ou le rat si celui-ci se trouve dans le chaudron). Les jetons ont des valeurs allant de 1 à 4.

Un jeton 1 serait donc placé sur la première case après la goutte ou le rat, un jeton 2 sur la deuxième case, etc. En fonction de sa valeur, tout jeton supplémentaire est posé en comptant le nombre de cases correspondant après la dernière case occupée. Des trous se forment ainsi, ils sont voulus et ne seront plus comblés.



Exemple : Lucas pioche d'abord un jeton 1 orange qu'il pose sur la première case après la goutte (case 1). Puis il pioche un jeton 2 jaune dans son sac et le pose 2 cases plus loin sur la case 3 (à partir de la case occupée avec le chiffre le plus élevé, soit la case 1). La case 2 reste donc vide et ne sera plus occupée au cours de cette manche. Un prochain jeton 1 serait ensuite posé sur la case 4.

Après avoir pioché et posé les jetons, les joueurs peuvent à chaque fois **décider** s'ils souhaitent piocher un **jeton supplémentaire** dans leur sac **ou** s'ils **s'arrêtent**. Les joueurs peuvent aussi réagir aux autres et piocher d'autres jetons pour finalement recevoir le dé bonus (voir phase A) au cours de cette manche. Mais le dernier jeton pioché peut aussi provoquer un arrêt contraint. Pendant toute la partie, les joueurs n'ont **pas le droit de regarder dans leur sac**.

Arrêt suite à une explosion



Quand le total de **tous les jetons blancs** piochés **dépasse la valeur 7**, la quantité de claque-doigt dans la potion est trop importante et le chaudron explose. Le joueur est donc contraint de s'arrêter et ne peut **plus piocher d'autres jetons**. Cependant, le dernier jeton pioché est encore posé selon les règles.

IMPORTANT : pour déterminer si une explosion aura lieu, **seuls les chiffres des jetons blancs sont additionnés**. Tous les jetons d'une autre couleur ne sont pas comptés. Une explosion n'a aucun effet sur les événements des cartes divinatoires et les actions des jetons (voir ci-dessous).



Exemple : l'addition des jetons blancs posés de Nina s'élevait à $2 + 3 + 1 = 6$. Le jeton orange ne compte pas. Elle décide de piocher un autre jeton dans le sac. Elle pioche un jeton 2 blanc (cercle rouge), le pose correctement sur la case 9, puis calcule la valeur des jetons blancs. La valeur totale s'élevant maintenant à 8, son chaudron explose. Elle est donc contrainte de s'arrêter et ne peut plus piocher d'autres jetons dans le sac.

Actions des jetons

Les jetons blancs et orange servent uniquement à remplir le chaudron et à donner du goût à la potion. **Les jetons bleus, rouges et jaunes** proposent des actions supplémentaires aux joueurs, elles doivent être **réalisées immédiatement après avoir pioché** ces jetons. **Les jetons verts, mauves ou noirs** proposent des actions à réaliser seulement à la **fin de la manche** (voir décompte des points). De manière générale, les joueurs peuvent aussi renoncer à réaliser une action. La description précise de toutes les actions se trouve dans l'almanach des ingrédients.



Exemple : Lucas pioche un jeton 2 bleu. Il le pose dans son chaudron et peut ensuite piocher deux jetons dans son sac, mais il ne peut en poser qu'un des deux. Il pioche le jeton 3 blanc et un jeton 1 rouge. Bien sûr, il choisit le jeton 1 rouge et remet le jeton blanc dans le sac. Mais il n'était pas obligé de poser un des deux jetons.

Bouteilles

Un joueur peut jouer sa bouteille pour remettre le **dernier** jeton pioché dans le sac. **Attention :** si le dernier jeton pioché fait **exploser** le chaudron, la bouteille ne **peut plus être jouée**. Après avoir utilisé la bouteille, le joueur peut continuer à piocher des jetons dans son sac. Pour indiquer que la bouteille a été utilisée, il la tourne sur le verso (côté bouteille vide). Le joueur ne pourra réutiliser la bouteille qu'une fois de nouveau remplie (voir phase F du décompte de points). Une bouteille ne peut donc être utilisée qu'une seule fois par manche.

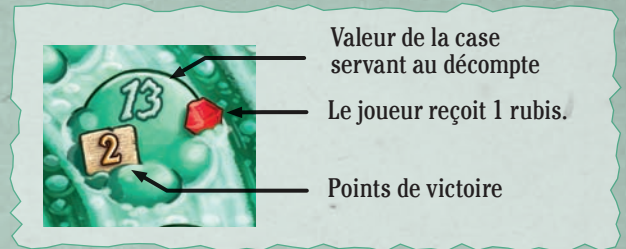


Fin de la phase

Quand tous les joueurs ont décidé de ne plus piocher d'autres jetons ou y ont été obligés par une explosion (trop de jetons blancs), on compte les points.

Décompte des points

La **case directement après le dernier jeton pioché** de chaque joueur sert à compter les points de cette manche. Le fait que le dernier jeton pioché ait fait exploser la potion ou pas ne compte pas pour la détermination de la case de décompte des points.



Exemple : dans l'exemple ci-dessus, où le chaudron de Nina a explosé, son dernier jeton pioché est posé sur la case 9. La case servant à compter ses points est donc la case 10 (cercle jaune).

Pour faciliter les différentes étapes des phases de décompte, les joueurs peuvent utiliser la bannière de décompte de gauche à droite.



Les joueurs dont le chaudron a explosé ne participent pas à la phase de décompte A.



A) Dé bonus

Tous les joueurs dont la **potion n'a PAS explosé** comparent d'abord qui a atteint la **case avec la valeur la plus élevée**. Si plusieurs joueurs ont atteint une case ayant la même valeur, on regarde qui est arrivé le plus loin avec ses jetons dans le chaudron (plusieurs cases successives peuvent avoir la même valeur). Ce joueur peut lancer le **dé bonus** et prendre le bonus correspondant. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés peuvent lancer le dé et prendre leur bonus.



Le joueur reçoit 1 point de victoire.



Le joueur reçoit 2 points de victoire.



Le joueur reçoit 1 rubis.

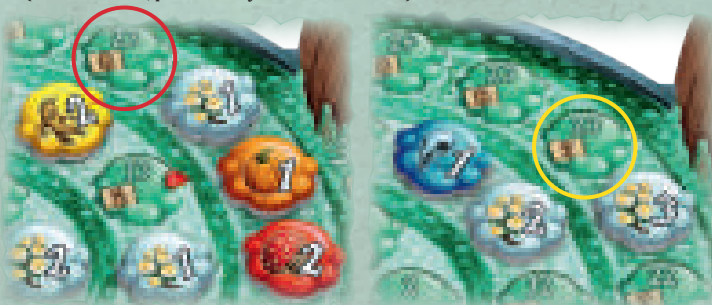


Le joueur peut avancer sa goutte d'1 case.



Le joueur reçoit 1 jeton orange dans son sac.

(Le cas échéant, pousser les jetons de côté avant)



Marie

Lucas

Exemple : Marie et Lucas ont tous deux atteint une case 23 pour le décompte et arrêté à temps pour que leur chaudron n'explose pas. Mais la case pour le décompte de Marie (cercle rouge) est plus élevée que celle de Lucas (cercle jaune), Marie peut donc lancer le dé bonus..

B) Actions des jetons

On vérifie ensuite si des jetons noirs, verts ou mauves ont été piochés. En commençant par le premier joueur, les actions de ces jetons sont réalisées à tour de rôle (voir almanach des ingrédients). Qui avait combien de jetons noirs ? Les joueurs ayant pioché plus de jetons noirs que leurs voisins (voir actions) reçoivent les récompenses correspondantes. On regarde ensuite si les conditions pour les jetons verts sont remplies, etc.

Exemple : Pour le livre sur l'illustration par exemple, tous les joueurs reçoivent 1 rubis pour chaque jeton vert placé en dernière



ou avant-dernière position dans le chaudron.

C) Rubis

Tous les joueurs pour lesquels un rubis est représenté sur la **case servant au décompte** reçoivent un **rubis**. Que le chaudron ait explosé ou pas n'a pas d'importance.



ATTENTION : les joueurs dont le chaudron a explosé doivent ensuite choisir entre l'option D) ou E).



D) Points de victoire

En commençant par le premier joueur, les joueurs reçoivent à tour de rôle leurs **points de victoire** représentés sur leur case servant au décompte. Ils déplacent leur marqueur de points du nombre de cases correspondant sur le plateau.

Exemple : la case pour décompter les points de Lucas (jaune) est la 23 avec 7 points de victoire. Son marqueur de points est donc avancé de 7 cases.



Attention : si un joueur atteint la dernière case du chaudron (33) ou plus, il pose le jeton sur le 33 et reçoit ce qui est représenté sur la cuillère. Il reçoit 15 points de victoire et peut faire des achats pour 35 sous (voir E). Tous les joueurs ayant atteint la dernière case, la plus élevée possible, peuvent lancer le dé bonus si leur chaudron n'a pas explosé.

E) Acheter des jetons

En commençant par le premier joueur, les joueurs peuvent acheter à tour de rôle **1 ou 2 jetons de différentes couleurs**.

Le chiffre indiqué sur chaque case de décompte des points atteinte indique le montant des achats que le joueur peut faire (c'est-à-dire l'argent disponible pour acheter d'autres ingrédients). Les tarifs des jetons sont indiqués dans les livres d'ingrédients. La valeur tout à fait à gauche indique le prix pour un jeton 1, la valeur du milieu pour un jeton 2 et la valeur à droite pour un jeton 4. Si une seule valeur est représentée,

les jetons 1 sont les seuls disponibles pour cet ingrédient.

Les jetons avec des valeurs plus élevées ont l'avantage de permettre d'avancer d'un nombre de cases plus grand sur la bande de comptage dans le chaudron. Mais il existe aussi des livres verts et bleus pour lesquels l'action dépend de la valeur du jeton. L'argent non utilisé est perdu. La quantité des jetons est limitée. S'il arrivait que le jeton souhaité ne soit plus disponible, le joueur doit choisir un autre jeton.

Quand tous les joueurs auront effectué leurs achats, les **jetons nouvellement acquis** sont mis **dans le sac avec tous les jetons du propre chaudron**.



F) Fin de la manche

À la fin de la manche, les joueurs peuvent encore réaliser les actions suivantes contre des rubis (même plusieurs fois) :

♦ Avancer la goutte

Les joueurs peuvent remettre **2 rubis** et ainsi **avancer** leur goutte **d'1 case**. Ils bénéficient ainsi pour les manches suivantes de l'avantage durable de toujours commencer par le premier jeton pioché sur une case plus élevée.



♦ Remplir la bouteille

Contre **2 rubis**, les joueurs peuvent remplir leur bouteille. Pour cela, ils retournent la bouteille sur le côté plein. La bouteille est donc de nouveau prête à être utilisée pour la prochaine manche.



Tout à la fin, chaque joueur retire son jeton rat du chaudron et le repose dans la coupelle. La pile de cartes divinatoires est transmise au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre, qui devient ainsi le premier joueur de la manche suivante. L'indicateur de manches (flamme) est avancé sur la case suivante et la prochaine manche peut commencer.



Nina

Lucas



Exemple : chez Nina (rouge), le chaudron a explosé suite à la pioche du 3 blanc. Sa case de décompte des points est le 19. Lucas (jaune) s'est arrêté à temps, sa case de décompte des points est le 15. Lucas peut donc lancer le dé pour avoir son bonus. Il reçoit un rubis et 3 points de victoire et peut effectuer des achats pour 15 sous. Par contre, Nina doit décider si elle préfère avoir les 5 points de victoire ou si elle effectuera des achats pour 19 sous. Nina choisit l'argent. Elle achète un jeton 2 vert pour 8 sous et un jeton 2 bleu pour 10 sous. Lucas choisit un jeton 4 vert. Les deux abandonnent 1 sou.

Indicateur de manches

L'indicateur de manches indique toujours la manche en cours et si une action doit être réalisée au début de la manche ou les actions supplémentaires valables pour la manche 9 :



Au début de la manche 2, le livre d'ingrédients jaune est ouvert, et le livre mauve au début de la manche 3.



Au début de la manche 6, chaque joueur doit jeter un jeton 1 blanc supplémentaire dans son sac.





Pendant la dernière manche, au signal, tous les joueurs doivent sortir leurs jetons du sac ensemble et en même temps.

Le joueur ayant lu l'événement des cartes divinatoires donne toujours le signal en disant « Mélangez ! » : tous les joueurs retirent alors soit un jeton de leur sac, soit, s'ils ont décidé de s'arrêter, sortent la main vide du sac.

Les joueurs peuvent à tout moment décider de piocher en même temps aussi pendant les manches 1 à 8. On peut ainsi éviter qu'un joueur se crée un avantage en se mettant « en position d'attente » lors de la pioche de jetons.



À la fin de la dernière manche, les joueurs peuvent échanger 2 rubis contre 1 point de victoire. Si le chaudron n'a pas explosé, ils peuvent en outre acheter 1 point de victoire pour 5 sous. Et ils peuvent le répéter à volonté.

Fin de la partie

Le joueur dont le marqueur de points est le plus avancé gagne. Si plusieurs marqueurs de points sont au même niveau, le joueur qui a le plus rempli son chaudron pendant la dernière manche gagne. S'il y a toujours égalité, ces joueurs peuvent se faire couronner meilleur charlatan ensemble.

Variante

Le jeu est très modulable. Vous pouvez organiser chaque partie un peu différemment. Choisissez un set de livres d'ingrédients pour chaque partie. Si vous le souhaitez, vous pouvez aussi composer vos propres sets.



Quand vous aurez joué plusieurs fois, vous pourrez aussi utiliser le verso du chaudron (le côté avec les éprouvettes). Dans ce cas, une goutte de la couleur du joueur est aussi posée sur l'éprouvette tout à gauche au début de la partie. À chaque fois que vous pouvez avancer une goutte au cours de la partie (grâce à une carte divinaire, à des actions des jetons ou en payant 2 rubis), vous pouvez choisir laquelle de vos deux gouttes vous voulez avancer: la goutte du chaudron ou celle des éprouvettes. Si vous choisissez la goutte sur les éprouvettes, celle-ci est déplacée d'1 éprouvette vers la droite. Vous recevrez alors **immédiatement** le bonus qui y est représenté :



Le joueur reçoit 1 rubis.



Le joueur reçoit les points de victoire correspondant au chiffre indiqué : 1, 2, 3 ou 4 points de victoire.



Le joueur reçoit le jeton représenté, qu'il met immédiatement dans son sac.

Même si le verso ne mentionne pas ce qui se passe en cas d'explosion du chaudron, les règles pour les explosions restent les mêmes.



L'auteur et l'éditeur remercient tous les joueurs qui ont testé le jeu et les relecteurs de la règle du jeu.

Traduction : Birgit Irgang

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de





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 seau 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.



Au cours de la phase des achats, tu peux **réévaluer tes deux derniers jetons posés dans le chaudron d'un niveau**. Au lieu de cela, tu peux aussi réévaluer **un jeton placé n'importe où dans ton chaudron**. Il n'a pas besoin d'être placé à l'extrémité. On peut seulement réévaluer

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.



Au cours de la phase des points de victoire, tu peux prendre des points de victoire grâce à cette sorcière herboriste. Ici, seuls les **jetons encore dans le sac après l'arrêt** sont pris en compte. À cet effet, vide ton sac à côté de ton chaudron. Le nombre de points de victoire que tu 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.

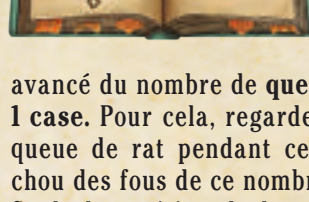


Si tu pioches un jeton jaune dans le sac, tu peux remettre précisément un rubis de ta réserve et avancer le jeton jaune de 3 cases supplémentaires. On ne peut pas remettre plus d'un rubis pour avancer le jeton plusieurs fois de 3 cases supplémentaires.



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).



la valeur imprimée sur le jeton suivant le jeton mauve. Tu peux avancer de cette valeur sur le tableau pour marquer les points. Si le jeton a été avancé d'un nombre de cases plus élevé que sa valeur suite à une action, seule la 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 Gimmler

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin

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



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

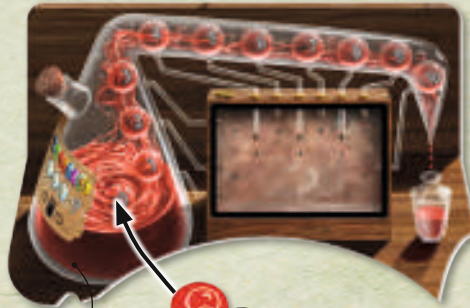


Les cartes affichant ce symbole peuvent uniquement être utilisées avec l'extension « Les Alchimistes ».

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



Livre d'ingrédients



Alambic

Jetons élixir



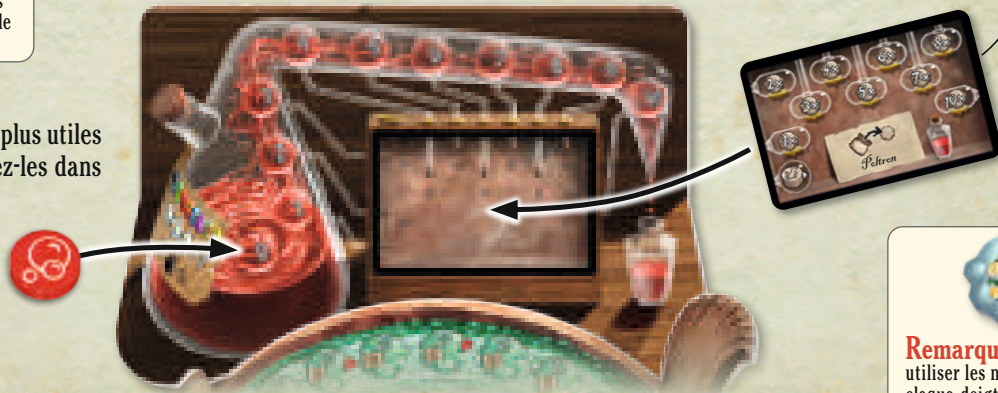
Cartes élixir



Jetons patient



Tableaux patient



Carte élixir



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

Déroulement de la partie

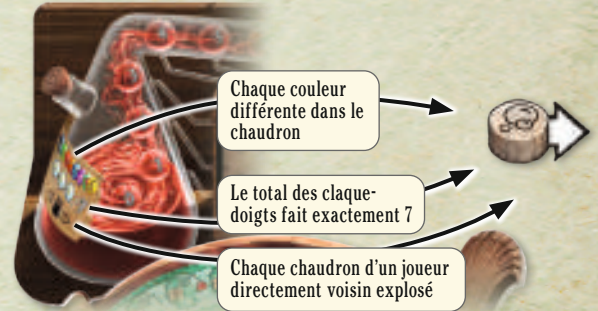
Nouvelle phase : la phase élixir

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 :

- 1 **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.
- 2 **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.**
- 3 **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.



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

Postron

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'explodera 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.

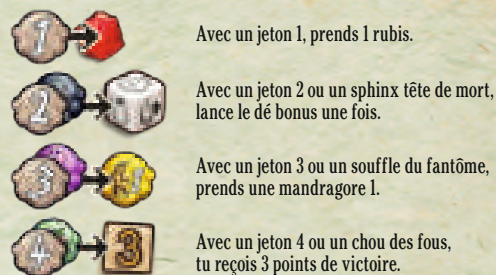


Bosse de sorcière

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'élixir 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 élixir. 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 élixir.



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'élixir 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 élixir 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, inégal 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.schmidtspele.de
www.schmidtspele-shop.de
www.facebook.com/SchmidtspeleFR
www.twitter.com/SchmidtspeleFR

