

Alchemist

Alchimiste : un jeu de Carlo A. Rossi

De 2 à 5 joueurs - A partir de 10 ans - Durée: 50 minutes

CONTENU



1 Compendium* (Plateau de jeu)

160 cubes Ingrédient (32 cubes en bois en 5 couleurs)



Bleu: Champignons

Jaune: Araignées

Gris: Pattes d'oiseau

Vert: Sang de Dragon

Orange: Yeux de Troll



5 cartes Ecole



Tuiles de Renommée
(valeur de 1 à 10)



Sceaux
(6 en 5 couleurs)



5 écrans



Jetons de Score
(valeur 50/100)



Sac de l'Oracle

RESUME DU JEU

« Double, Double, toil et trouble! Fère burn et cauldron bubble! » (Macbeth, Act 4, Scene 1)

C'est le concours des Alchimistes! Les plus talentueux des adeptes de cet art mystique viennent de partout dans le monde pour concourir. Ils remplissent leurs chaudrons d'ingrédients exotiques et rares, tous créant de nouvelles potions à la recherche de la renommée et des honneurs. De plus afin de démontrer leur talent ils reproduisent les potions de leurs adversaires. Chacun a un objectif secret: promouvoir l'utilisation d'un ingrédient ayant le plus de valeur pour leur école ! L'Adepté qui rapportera le plus de renommée à son école - et à soi-même - obtiendra le titre d'Adepté Suprême!

* **Compendium:** Recueil qui rassemble les points essentiels d'un sujet ou d'un domaine de connaissances.

MISE EN PLACE

Le plateau de jeu, le Compendium des Potions et la piste de Renommée, est placé au centre de la table. Les tuiles de Renommée et les jetons de Scores sont placés près du plateau de jeu. Les joueurs choisissent une couleur et prennent les 6 sceaux et l'écran de cette même couleur. Ils placent l'un de leurs sceaux sur la case « 0 » de la piste de Renommée et les 5 autres devant leur écran.

Le sac de l'Oracle doit être rempli avant de débiter la partie. Le tableau suivant indique le nombre d'ingrédients utilisés en fonction du nombre de joueurs.

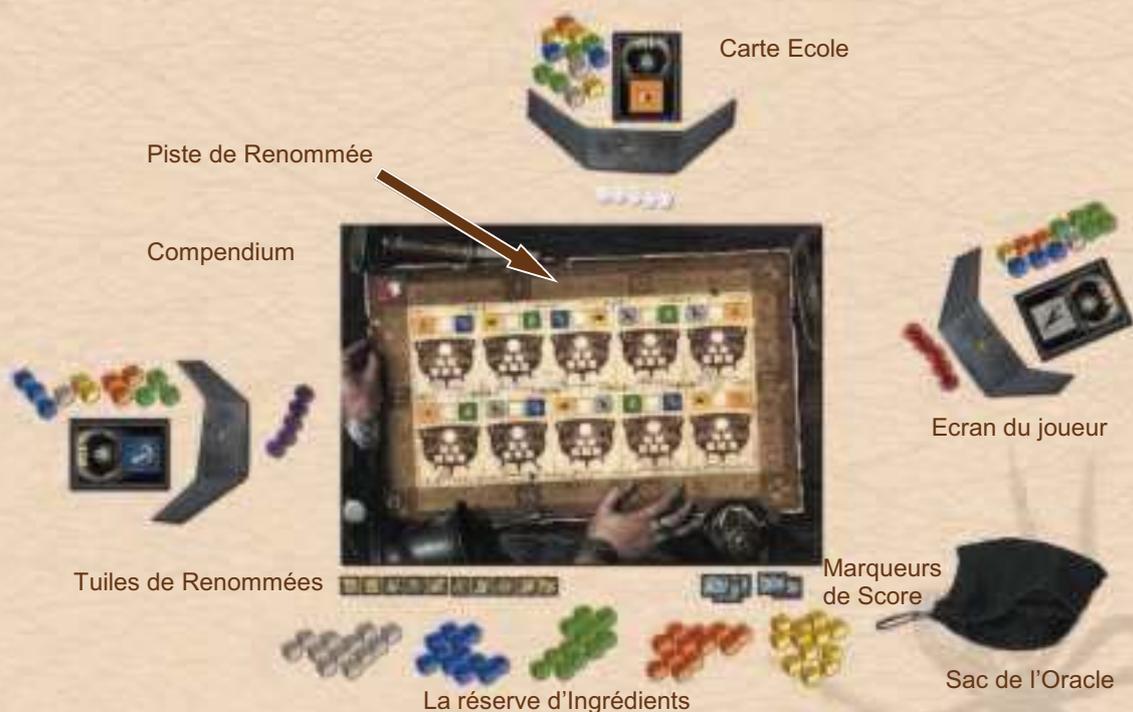
Nombre de joueurs	Ingrédients de chaque couleur dans le sac	Ingrédients de chaque couleur dans la réserve	Ingrédients de chaque couleur retiré du jeu
2	6	10	16
3	8	12	12
4	12	16	4
5	14	18	0 (tout est utilisé)

Après avoir placé les ingrédients nécessaires dans la réserve (trié par type) et dans le sac de l'Oracle. Chaque joueur prend secrètement 12 ingrédients du sac et les place derrière son écran, ce qui constitue sa réserve initiale.

Chaque Adeptes tire face cachée une carte Ecole qu'il va représenter durant la partie. Le premier joueur est choisit suivant n'importe quelle coutume ou rituel que le groupe des Adeptes a appris durant ses années d'apprentissage ou le joueur le plus jeune commence.

Chaque école de magie considère un ingrédient particulièrement puissant et tente de promouvoir son utilisation dans les potions autant que possible. Cela permet de marquer des points de Renommée supplémentaires en fin de partie.

Mise en place pour 3 Adeptes



DEROULEMENT DE LA PARTIE

Le premier Adeptes commence, le jeu se poursuivant dans le sens horaire. A son tour, l'adepte doit choisir l'une de ces 3 actions :

- Créer une nouvelle potion
- Copier une potion existante
- Prendre des ingrédients

Ensuite, le tour passe au joueur suivant.

Remarque: S'il n'y a que 2 Adeptes dans la partie, la première action DOIT être la création d'une potion de valeur 5 ou plus (voir plus bas).

CRÉER UNE NOUVELLE POTION

S'il veut créer une nouvelle potion, il choisit la quantité et le type d'ingrédients utilisés dans sa potion et l'enregistre dans le Compendium. Il choisit un chaudron vide et place l'un de ses sceaux sur l'emplacement rond du chaudron.

Il prend de 1 à 5 ingrédients de sa réserve personnelle et les place sur les cases carrées de son chaudron. Il y a 3 exigences pour l'utilisation d'ingrédients dans une potion :

- Les ingrédients illustrés sur le dessus du chaudron ne peuvent être utilisés.
- On ne peut pas utiliser plus de 2 fois le même ingrédient dans une potion.
- La potion ne peut pas être déjà enregistrée dans le Compendium.

Ensuite, il choisit une tuile de Renommée parmi celles encore présentes près du plateau de jeu, et la place sur la case entre les deux ingrédients de son chaudron. Puis, il avance son sceau sur la piste de renommée du nombre de cases égal à la valeur de la tuile de Renommée qu'il a choisi. De plus, il reçoit, de la réserve près du plateau de jeu, les ingrédients produits par le chaudron (cases du dessus).

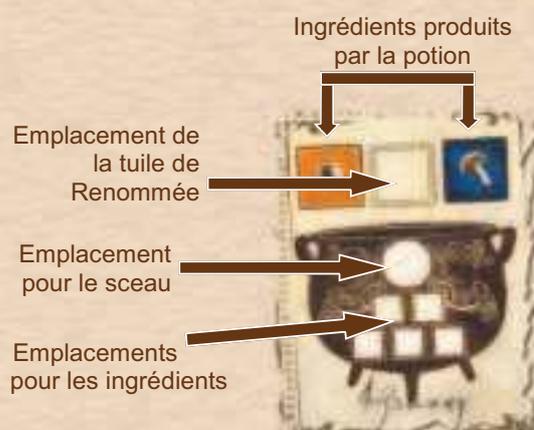
Remarque: Jusqu'à la fin de la partie, vous pouvez créer une potion qui produit un ingrédient qui n'est plus disponible dans la réserve. Si cela arrive, vous ne recevez pas cet ingrédient (ou ces ingrédients, si les deux ne sont pas disponibles).

Exemple: Abigail (joueur Violet) souhaite créer une nouvelle potion. Elle prend l'un de ses sceaux et le place sur un chaudron libre. Comme ce chaudron produit un ingrédient jaune et un ingrédient vert, elle ne peut pas utiliser d'ingrédients jaune ou vert. Elle décide d'utiliser 5 ingrédients: 2 bleus, 2 gris et 1 orange. Comme c'est une potion très compliquée à réaliser, elle choisit la tuile de Renommée « 9 » parmi les tuiles disponibles et la place sur son chaudron. Abigail reçoit 9 points. Elle prend aussi un ingrédient jaune et un vert depuis la réserve.

COPIER UNE POTION EXISTANTE

S'il veut copier une potion déjà enregistrée dans le Compendium, il ne peut pas choisir une potion qu'il a créé lui-même (Le sceau sur le chaudron désigne quel joueur a créé chaque potion). Il prend le mélange exact d'ingrédients montrés sur le chaudron depuis sa réserve personnelle. Ces ingrédients, excepté pour un, sont retirés du jeu (PAS remis dans la réserve). Comme hommage, il donne, à l'Adeptes qui a créé la potion, un ingrédient de son choix parmi les ingrédients utilisés avant de retirer le reste du jeu.

Il marque autant de points que la valeur de la tuile de Renommée sur le chaudron. De plus, il prend dans la réserve les ingrédients montrés sur le dessus du chaudron et les place derrière son écran.



Exemple: Merlin souhaite utiliser la potion qu'Abigail vient juste de créer. Il prend 2 ingrédients bleus, 2 gris et 1 orange de sa réserve personnelle et les place devant son écran. Merlin prend l'un des ingrédients gris et le donne à Abigail, qui le met derrière son écran. Les ingrédients restants sont retirés du jeu. Pour cette performance d'alchimiste Merlin reçoit 9 points de renommée, 1 ingrédient jaune et 1 vert, qu'il place derrière son écran.



PRENDRE DES INGRÉDIENTS

S'il choisit de prendre des ingrédients, il prend soit 1 ingrédient de la réserve ou en tire 2 dans le sac. Si le sac est vide, il peut seulement prendre un ingrédient de la réserve.

FIN DU JEU ET VICTOIRE

Le jeu se termine quand à la fin d'un tour (c'est-à-dire quand le tour revient au premier joueur) il y a au moins 3 types d'ingrédients épuisés dans la réserve.

Ensuite, chaque Adeptes reçoit 1 point de renommée par 2 ingrédients qu'il lui reste derrière son écran (arrondi vers le bas).

Finalement, pour chaque Adeptes, on examine si il réussit à promouvoir l'ingrédient favoris de son école. Les Adeptes placent tous les ingrédients qui étaient derrière leur écran dans la réserve. Maintenant, on compte les ingrédients restants dans la réserve (on ne compte PAS les ingrédients dans le Compendium ou dans le sac de l'Oracle). L'Adeptes de l'école dont il reste le MOINS d'ingrédients dans la réserve prend la première place. La seconde place va à l'Adeptes de l'école dont l'ingrédient correspond au second plus petit nombre d'ingrédients dans la réserve, et ainsi de suite. Si deux écoles ont le même nombre d'ingrédients restants dans la réserve, elles occupent la même place au classement. Durant l'évaluation aucune place n'est omise.

En fonction du nombre d'Adeptes en compétition, les Adeptes reçoivent des points de renommée supplémentaires comme indiqué dans ce tableau ci-contre :

Nombre d'Adeptes	Récompenses des écoles pour le moins d'ingrédients restants				
	1er	2ème	3ème	4ème	5ème
2	6	0			
3	10	5	0		
4	12	8	4	0	
5	12	9	6	3	0

Les écoles qui n'avaient pas de représentants dans le concours (la partie), ne sont pas classées. Ces ingrédients ne comptent pas pour le résultat final.

L'Adeptes qui a le plus de points de renommée gagne. Si deux ou plusieurs Adeptes sont à égalité, l'Adeptes qui a reçu la plus grande récompense pour son école gagne!

CONSEILS

- Soyez prudent! Rappelez-vous que vous ne pouvez pas copier une potion que vous avez créée. Créer beaucoup de potions peut limiter le nombre de potions que vous pourrez copier plus tard!
- Un Adeptes qui n'a plus de sceaux devant son écran, ne peut plus créer de nouvelles potions.
- La piste de renommée est circulaire, donc peut être parcourue plusieurs fois. Si le sceau d'un Adeptes atteint le « 0 » une nouvelle fois, il prend un jeton de score 50 pour montrer son score actuel. Si le sceau d'un Adeptes atteint une seconde fois le « 0 », il retourne son jeton 50 sur la face 100.