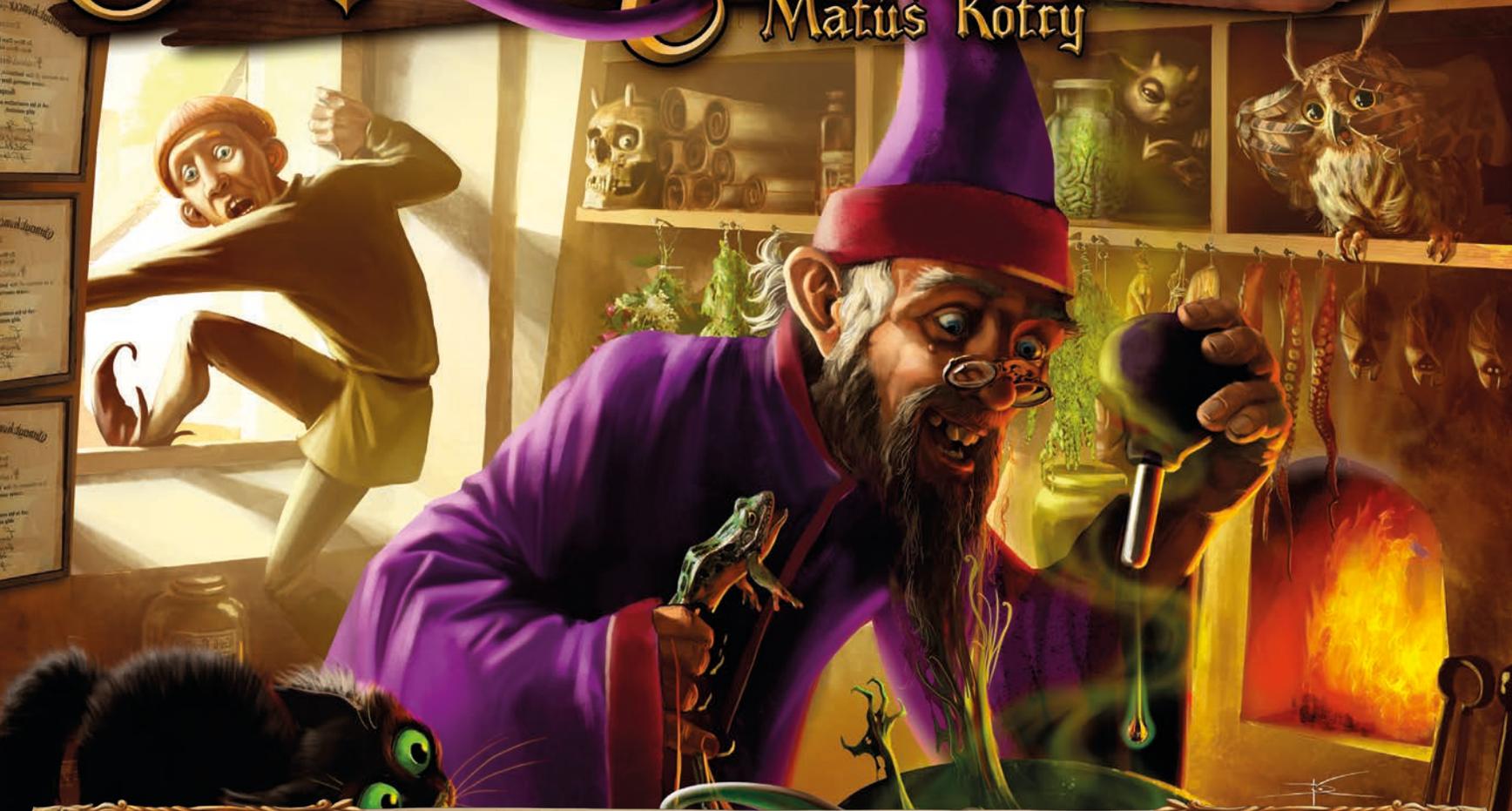


Alchimistes

Matúš Kotry



Aujourd'hui, j'ai enfin reçu mon nouveau chaudron. Ça y est, mon laboratoire est opérationnel!

Cela faisait des jours que je récoltais et faisais sécher des ingrédients... je me demande bien lesquels je vais mélanger pour commencer! Mon intuition me pousse à mixer des plumes de corbeau avec une racine de mandragore, mais comme les gens ne jurent que par les pustules de crapaud...

Et puis zut, pourquoi les écouter? C'est mon laboratoire, ce sont mes recherches! Je fais comme je veux! Dès que j'aurais publié mes théories, plus personne ne me regardera de travers. Je suis déterminé à prouver que je suis le plus grand génie de toute l'histoire de l'alchimie.

A présent, il est temps d'allumer mon feu et de me mettre au travail. La richesse, la renommée et le savoir sont à ma portée, tapis quelque part dans le fond obscur de ce chaudron.

Présentation du jeu

2 à 4 joueurs vont incarner des alchimistes débutants se menant une âpre compétition pour découvrir les secrets de cet art mystique. Différentes voies mèneront à la victoire, mais publier ses Théories est certainement le meilleur moyen de l'emporter... si elles s'avèrent exactes! Et c'est bien là tout le problème...

Les joueurs acquièrent des connaissances en mélangeant des Ingrédients et en testant les résultats obtenus grâce à une application (sur tablette ou smartphone) permettant de scanner et reconnaître les cartes du jeu. Ils vont progressivement déduire comment fabriquer les Potions qu'ils pourront vendre aux Aventuriers. Les Pièces d'Or ainsi gagnées pourront servir à acheter des Artefacts magiques, très chers certes, mais très puissants.

La Réputation des joueurs évoluera au gré de leurs publications, mais pourra aussi chuter si leurs Théories s'avèrent erronées. A la fin de la partie, la Réputation, la valeur des Artefacts et les Subventions obtenues seront converties en points de Victoire. Le joueur qui aura accumulé le plus de points de Victoire sera déclaré vainqueur.

Principes de base de l'Alchimie

Ah! Un nouvel apprenti! Comme c'est plaisant! Je suis toujours ravi de rencontrer une jeune personne animée par la flamme scientifique. Êtes-vous prêt à dévoiler un à un les mystères de la nature? À faire des découvertes qui forceront le respect et l'admiration?

Attention, mon jeune ami, c'est un travail de longue haleine qui vous attend, la persévérance et la vivacité d'esprit seront vos principales alliées dans cette aventure.

Commençons par les bases: préparons une Potion à partir des Ingrédients que nous trouverons en nous promenant dans la forêt. Vous voyez, là? Un champignon. Et ici: un crapaud. Parfait... Il ne vous reste qu'à vous doter d'un laboratoire d'alchimie digne de ce nom. Je vais patienter pendant que vous installez votre matériel.

Le Lecteur de Carte

Pour jouer à Alchimistes, vous devez installer l'application correspondante sur votre smartphone ou votre tablette. Pour télécharger cette application, scannez simplement le code ci-dessous (c'est gratuit, vous vous êtes déjà offert - ou fait offrir - la boîte de ce formidable jeu).

(Pour jouer sans l'application, voir page suivante).



Un seul appareil est nécessaire, les joueurs se le partageront. Une fois l'application téléchargée, lancez-la et appuyez sur le bouton **Utiliser un code**. Saisissez ensuite le code suivant: DEMO.

Mixer les Potions

Vous êtes prêt? Merveilleux! Jetez donc ces Ingrédients dans le chaudron et remuez jusqu'à ce que le mélange change de couleur.

Les alchimistes mixent leurs Potions en combinant deux Ingrédients différents. L'application vous indique le résultat obtenu.

Appuyez sur **Boire une Potion** et scannez ces deux cartes avec votre appareil.



Il sera peut-être nécessaire d'ajuster l'angle de l'appareil pour que les deux cartes apparaissent sur une même image. Lorsque l'application reconnaît les cartes, elles apparaissent au bas de l'écran. Dès que l'application affiche les bons Ingrédients, appuyez sur **Confirmer**.

Félicitations! Vous avez mixé votre première Potion! Si vous avez correctement suivi mes instructions, vous devez avoir obtenu , la fameuse Potion de soin.

Comment est-il possible, me direz-vous, que ces deux Ingrédients d'apparence ordinaire puissent en se combinant donner un résultat aussi extraordinaire? Il est désormais temps pour vous de potasser un peu de théorie.

Molécules



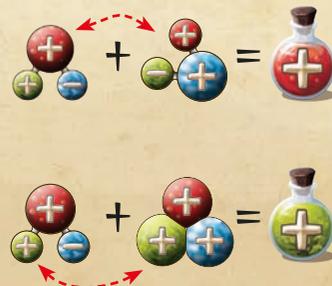
À chaque Ingrédients correspond une, et une seule, Molécule. Une Molécule se compose de trois Éléments: un Éléments rouge, un Éléments bleu et un Éléments vert. Chacun de ces Éléments peut être positif ou négatif.

Lorsque deux Molécules (donc deux Ingrédients) se combinent, les Éléments qui se correspondent vont amplifier la réaction et permettre la fabrication de l'une de ces Potions:



Pour déterminer quelle Potion va être créée, il suffit de repérer, dans les Molécules que vous comptez mixer, deux Éléments de même signe et de même couleur, **l'un représenté par un grand cercle, l'autre par un petit cercle.**

Exemples:



Interro surprise:

Je peux vous révéler la Molécule du scorpion et celle d'une patte d'oiseau. Serez-vous capable de me dire quelle Potion résultera de la combinaison de ces deux Ingrédients?

Pour vérifier votre réponse, scannez l'image ci-dessous:

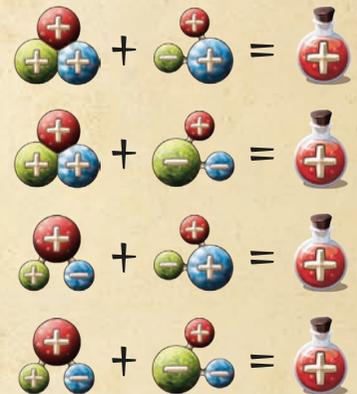


Déduction

Il est donc très facile de préparer des Potions une fois que vous avez identifié les Molécules des Ingrédients que vous mixez. Mais c'est là que ça devient excitant: en fait, nous n'avons encore rien identifié à ce jour! N'est-ce pas merveilleux? Tant de mystères à éclaircir... et tant de Subventions à votre disposition pour financer vos recherches!

Lors de votre première expérimentation, vous avez découvert que mixer un champignon avec un crapaud permet d'obtenir . Que faut-il en conclure, alchimiquement parlant?

Il y a uniquement 4 possibilités pour fabriquer :



Nous ne savons pas quel couple de Molécules nous avons mixé, ni à quelle moitié de ce couple correspondent chacun des Ingrédients utilisés. Mais par déduction nous savons désormais que les Molécules de champignon et de crapaud ne peuvent pas être les suivantes:



car aucune ne comporte le symbole  (leur Éléments rouge est négatif).

Pour devenir un brillant alchimiste, vous allez devoir tenir à jour un tableau d'expérimentation.



La partie supérieure du tableau, de forme triangulaire, va vous permettre de noter le résultat de votre expérimentation. Prenez un jeton et placez-le à l'intersection réunissant champignon et crapaud.

La partie inférieure du tableau, la grille de déduction, va servir à noter les conclusions que vous pouvez déduire de votre expérimentation. Vous pouvez ici éliminer 4 possibilités pour champignon et crapaud, comme indiqué. En général, vous allez devoir avancer pas-à-pas, en éliminant progressivement les différentes possibilités, jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'une.

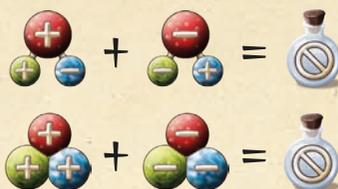
Une grille de déduction, c'est personnel. Chacun peut utiliser le système de prise de note qui lui convient le mieux.

Potion neutre

Chaque Molécule peut être neutralisée par une autre Molécule, son exact opposé. Lorsque vous combinez deux Molécules opposées, vous obtenez une Potion qui n'a rien de magique (mais qui peut vous faire une bonne soupe).

Si deux Molécules n'ont pas d'Éléments qui puissent correspondre, elles se neutralisent et entraînent la fabrication d'une Potion neutre .

Exemples :



Ne vous découragez surtout pas si vous obtenez une Potion neutre. Une telle expérimentation vous donne un grand nombre d'informations. Il suffit de savoir les analyser.

A retenir :

- Chaque Molécule a une (unique) Molécule opposée qui la neutralise. Mixée à n'importe quelle autre Molécule, elle permet d'obtenir une Potion colorée (bleue, verte ou rouge).
- Au sein de deux Molécules qui se neutralisent, les signes des Éléments de même couleur sont forcément opposés.
- Dans votre grille de déduction, les Molécules qui se neutralisent se trouvent au-dessus de l'autre.

Interro surprise :

Rappelez-vous, je vous ai déjà indiqué quelle était la Molécule d'une patte d'oiseau. Mixez maintenant une patte d'oiseau et un crapaud. Bien. Alors, dites-moi : quelle est (forcément) la Molécule du crapaud ?



Et maintenant, mon jeune alchimiste, votre apprentissage des fondamentaux est complet. Enfin, « suffisamment » complet. Je dois retourner à mon travail.

Je vous souhaite beaucoup de réussite dans vos prochaines tentatives. Et si vous étiez un jour capable de publier une importante découverte, merci de ne pas oublier de remercier l'humble alchimiste qui vous a tout appris.

Sélection manuelle

Plutôt que de scanner vos Ingrédients, l'application vous permet aussi de choisir vos Ingrédients **en sélectionnant un à un ceux que vous souhaitez mixer**. Le fonctionnement est identique, assurez-vous simplement de choisir vos Ingrédients sans que vos adversaires ne les voient.

Application en ligne

Si vous n'avez pas de smartphone ou de tablette, l'application est disponible directement en ligne sur le site Alchimistes.czechgames.com.

Remplacer l'application par un Maître des Potions

Si vous ne pouvez pas (ou ne souhaitez pas) jouer à Alchimistes avec un smartphone ou une tablette, un joueur peut devenir le Maître des Potions et remplacer l'application. Il peut cacher son plateau triangulaire grâce au couvercle de la boîte.

Le Maître des Potions mélange les 8 tuiles Ingrédients et les insère secrètement et au hasard dans les 8 emplacements. Le Maître des Potions n'a pas à se soucier des Molécules des Ingrédients. Il lui suffit de consulter le plateau triangulaire pour connaître le résultat obtenu en mixant deux Ingrédients.

Le Maître des Potions intervient à chaque fois que l'application aurait été nécessaire. Par exemple, lorsqu'un joueur doit « scanner » des cartes Ingrédients, il les transmet face cachée au Maître des Potions. Celui-ci identifie la Potion obtenue, et **donne la réponse que l'application aurait transmise dans cette situation**. Le Maître des Potions place ensuite les cartes Ingrédients dans la défausse.

Si la batterie de votre smartphone tombe subitement à plat et que vous demandez l'aide d'un Maître des Potions pour terminer votre partie, convertissez simplement votre code à 4 lettres en une liste ordonnée de 8 Ingrédients, en vous basant sur l'algorithme suivant : Euh, tout bien réfléchi, nous allons conserver cette information pour nous même. Si vous sentez la batterie de votre appareil s'épuiser, demandez si quelqu'un qui ne joue pas accepte de prendre le rôle de Maître des Potions. Il lui suffit alors de récupérer les réponses dans l'application pour mettre en place le plateau triangulaire.

Exercice pour le maître des Potions :

Vous pouvez essayer de retrouver dans le triangle ci-contre les trois exemples de Potions présentés précédemment. Vous obtiendrez les mêmes résultats que ceux donnés par l'application.



Mise en place

Je dois vous le dire, l'alchimie est un art qui ne se limite pas à la préparation de Potions. Bien plus que de connaissances, un alchimiste est en quête de prestige. Et marquer votre époque ne sera pas facile. Vous allez devoir publier avant que vos confrères ne le fassent, chercher des failles dans leurs Théories et acheter des Artefacts avant qu'ils ne soient tous vendus. La concurrence sera rude !

Maître ou Apprenti ?

Vous pouvez choisir de jouer à Alchimistes en tant que Maîtres ou en tant qu'Apprentis. Pour votre première partie, nous vous conseillons d'opter pour le mode Apprenti. Quelques règles sont simplifiées, les Conférences d'Alchimie plus indulgentes, mais la diversité des choix reste la même.

Deux, trois ou quatre joueurs ?

Ce côté du plateau est prévu pour des parties à 4 joueurs. La mise en place pour des parties à 2 ou 3 joueurs est identique, il suffit juste d'utiliser l'autre côté du plateau.



Tuiles Aventurier

Mélangez les tuiles Aventurier face cachée et retirez du jeu l'une d'entre elles (prise au hasard). Remettez-la dans la boîte, sans la regarder. Empilez les autres tuiles Aventurier (face cachée) et placez-les à côté de l'emplacement Aventuriers. Révélez la première tuile Aventurier.



Tuiles Conférence

Utilisez le côté  si vous avez choisi le mode Apprenti, ou le côté  pour le mode Maître. Les tuiles Conférence sont glissées parmi les tuiles Aventurier : la tuile  est placée sous les deux premières tuiles Aventurier et la tuile  au-dessus de la dernière tuile Aventurier.



Cartes Artefact

Séparez les cartes en 3 paquets (I, II, et III). Mélangez chaque paquet séparément. Piochez 3 cartes du paquet I et placez-les face visible dans la rangée des Artefacts. Piochez 3 cartes du paquet II et alignez-les face visible à côté du plateau de jeu. Faites de même avec 3 cartes du paquet III. Les joueurs doivent pouvoir prendre connaissance de ces cartes à tout moment. Les cartes Artefact non piochées sont remises dans la boîte du jeu, elles ne seront pas utilisées lors de cette partie.



Plateau Grande Exposition

Mettez de côté ce plateau pour l'instant. Il sera utilisé lors de la manche finale.



Emplacements d'ordre du tour
Récompense pour cette place.

Marqueurs d'ordre du tour
Une flasque de couleur par joueur qui servira à marquer l'ordre du tour.

Emplacement des alchimistes paralysés

Cartes Ingrédient
Mélangez les cartes Ingrédient et placez 5 Ingrédients, face visible dans la rangée des Ingrédients. Les cartes restantes sont empilées sur le plateau face cachée pour former le paquet Ingrédients.

Laboratoire des joueurs

Section publique

Vos adversaires doivent toujours être informés des types de Potions que vous avez déjà fabriquées, du nombre de vos Pièces d'Or, du nombre et du type de cartes que vous avez en main, des Subventions obtenues et des Artefacts achetés.

Plateau joueur



Cubes Action



Le nombre de cubes Action de chaque joueur dépend du nombre de joueurs.

- 2 joueurs : 6 cubes.
- 3 joueurs : 5 cubes.
- 4 joueurs : 4 cubes.

Remettez les cubes non utilisés dans la boîte.

Dans tous les cas, vous n'utilisez que 3 cubes Action lors de la première manche du jeu. Placez les cubes non utilisés sur les tuiles Aventurier pour ne pas oublier de les récupérer à la fin de la première manche.

Section privée

Vous devez toujours tenir caché : les types des Ingrédients et des cartes Faveur de votre main, les types de Sceaux que vous avez joués, les Ingrédients utilisés lors de vos expérimentations ainsi que les déductions que vous ferez à partir des résultats obtenus (vous pouvez cacher ces informations derrière votre paravent).

Cartes Réduction



Cartes Faveur

Chaque joueur pioche 2 cartes Faveur, en choisit une et défausse la seconde.



Cartes Ingrédient

Mode Apprenti : Chaque joueur pioche 3 cartes du paquet Ingrédients.

Mode Maître : Chaque joueur pioche 2 cartes du paquet Ingrédients.



Sceaux

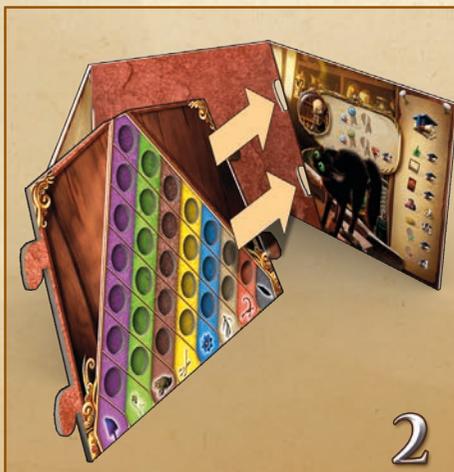


Laboratoire

Chaudron

Le chaudron peut aussi être placé à côté du paravent Laboratoire.

Assembler votre laboratoire



Plateau des Théories



Subventions

Mettez-les en place comme indiqué sur l'illustration.

Marqueurs

Réputation

Chaque joueur place une flasque de sa couleur sur la case 10 pour indiquer sa Réputation initiale.

Jetons Conflit

Ces jetons ne sont utilisés qu'en mode Maître. Laissez-les dans la boîte si vous jouez en mode Apprenti.



Jetons Molécule



Jeton Premier joueur

Le dernier joueur à être entré dans un laboratoire reçoit le marqueur Premier joueur.



Initialisation de l'application

Au début de la partie, lancez l'application, sélectionnez le mode de jeu (**Apprenti** ou **Maître**) puis cliquez sur **Nouvelle partie**. L'application va aléatoirement assigner une Molécule à chaque Ingrédient. (Si vous pensiez que mémoriser les résultats de la partie précédente allait vous donner un net avantage, c'est râpé !)

A chaque assignation aléatoire correspond un code à 4 lettres. Notez-le. Si vous devez terminer la partie sur un autre appareil (par exemple en cas de problème de batterie), lancez l'application sur le nouvel appareil, cliquez sur **Utiliser un code** et saisissez le code. Cette fonction vous permet aussi de jouer avec plusieurs appareils, si vous le souhaitez.

Une manche

Une partie se joue en six manches. Au début de chaque manche, les joueurs vont choisir leur place dans l'ordre du tour. Les joueurs placent ensuite leurs cubes Action sur le plateau, indiquant leurs actions pour cette manche. Les cases Action sont ensuite résolues l'une après l'autre sur le plateau, dans le sens horaire.

Choisir l'ordre du tour



Vous pouvez commencer la journée par une paisible promenade en forêt, en quête d'Ingrédients dignes d'intérêt pour vos expérimentations. Vous pouvez aussi rendre service aux habitants du coin... en échange de quelques Faveurs, bien entendu.

En commençant par le joueur possédant le marqueur Premier joueur, puis dans le sens horaire autour de la table, chaque joueur choisit sa place dans l'ordre du tour. Les places du bas vous procurent davantage de cartes, mais vous pénalisent lors de la résolution des actions.

Lorsque c'est à votre tour de choisir, placez votre marqueur d'ordre du tour sur un emplacement non occupé, et piochez les cartes correspondantes.

Deux joueurs ne peuvent pas choisir un même emplacement et aucun ne peut choisir l'emplacement vert tout en bas. Il est réservé aux malheureux alchimistes ayant bu une Potion lors de la manche précédente (voir page 10). Dans une partie à 2 joueurs, vous ne pouvez pas choisir la place

Piocher des Ingrédients



Chaque joueur pioche le nombre indiqué d'Ingrédients dans le paquet Ingrédients. Ne prenez pas de cartes dans la rangée des Ingrédients (ces cartes face visible ne seront disponibles que via l'action Récolter un Ingrédient).

Piocher des cartes Faveur



Ces cartes représentent les Faveurs que vous devez rendre aux habitants. Chaque joueur pioche le nombre indiqué de cartes Faveur dans le paquet Faveur.

Si l'un de ces deux paquets est épuisé, mélangez sa défausse pour former un nouveau paquet de cartes.

Cartes Faveur

Les cartes Faveur vous donnent un avantage à usage unique que vous pourrez utiliser lors d'une phase donnée, indiquée sur chacune des cartes. Les cartes Faveur sur lesquelles est mentionné « A jouer immédiatement » doivent être résolues dès qu'elles sont piochées. Une carte Faveur jouée est défaussée. A la fin de ce livret de règles, vous trouverez le détail de toutes les cartes Faveur.

Ne rien recevoir



Parfois (et particulièrement lorsqu'une Conférence est proche), vous ne voulez pas perdre de temps. Oubliez les Ingrédients, oubliez les Faveurs, et contentez-vous d'un petit-déjeuner rapide pour vous mettre au plus vite au travail.

Si vous choisissez cette place, vous ne piochez pas de cartes mais vous vous assurez de jouer premier... ou second.

Payer une Pièce d'Or



Parfois, vous n'avez même pas le temps de petit-déjeuner. Vous achetez quelques viennoiseries à la boulangerie et vous les mangez sur le chemin.

Pour choisir cette place, vous devez payer 1 Pièce d'Or. Si vous n'avez pas cet Or, vous ne pouvez pas choisir cette place.

Vous ne piochez pas de cartes, mais vous êtes certain d'être le premier. Et parfois, cela est capital.

Ordre du tour

Jusqu'à la fin de la manche, l'ordre du tour est déterminé par l'ordre dans lequel les marqueurs ont été placés.

Le marqueur Premier joueur n'a plus aucune utilité dans cette manche. A la fin de la manche, le premier joueur le transmettra au joueur à sa gauche, qui deviendra le nouveau premier joueur pour la manche suivante.

Phase de planification

Une fois que les joueurs ont choisi leur place dans l'ordre du tour (et pioché leurs cartes), la phase de planification commence. Le joueur placé le plus bas dans l'ordre du tour doit planifier toutes les actions qu'il souhaite effectuer, suivi par le joueur qui le précède, et ainsi de suite. Les joueurs qui ont choisi les places du haut (et qui ont donc pioché le moins de cartes) ont ainsi l'avantage de connaître les choix de leurs adversaires avant de planifier leurs actions. A votre tour, vous devez planifier l'ensemble des actions que vous souhaitez effectuer.

Pour cela, placez vos cubes Action sur le plateau, sur les cases Action de votre choix. Les illustrations ci-dessous vous indiquent comment placer vos cubes en fonction des différentes cases Action.



UNE PREMIÈRE ACTION NÉCESSITE 1 CUBE. UNE SECONDE ACTION NÉCESSITE 1 AUTRE CUBE.



TROIS ACTIONS SONT POSSIBLES ICI, CHACUNE NÉCESSITANT 1 CUBE.



CETTE ACTION NÉCESSITE 2 CUBES. UNE SEULE ACTION EST POSSIBLE.



UNE PREMIÈRE ACTION NÉCESSITE 1 CUBE. UNE SECONDE ACTION NÉCESSITE 2 AUTRES CUBES.

Chaque joueur place ses cubes sur sa propre ligne, celle qui correspond à sa place dans l'ordre du tour. Si vous êtes le plus bas dans l'ordre du tour, vous planifiez vos actions en premier, et placez vos cubes sur la ligne la plus basse des cases Action. Le joueur suivant placera ses cubes sur la ligne au-dessus, et ainsi de suite. Le joueur le plus haut dans l'ordre du tour planifie ses actions en dernier, et place ses cubes sur la ligne supérieure. Dans une partie à 2 joueurs, les lignes marquées ou ne sont pas utilisées.

Exemple :

Sur l'illustration à gauche, on peut voir que Bleu est le plus bas dans l'ordre du tour. Il planifie ses actions en premier. Rouge planifie ensuite. Sur l'illustration au pied de cette page, on peut voir que les cubes de Rouge sont toujours placés sur la ligne du milieu. Vert est le plus haut. Vert peut donc planifier ses actions en connaissant les choix des autres joueurs. Ses cubes sont placés sur la ligne supérieure de chaque case Action.

Exceptions pour la première manche



Lors de la première manche, vous ne devez utiliser que 3 cubes Action. Lors des manches suivantes, vous pourrez utiliser l'ensemble de vos cubes (en fonction du nombre de joueurs, voir page 6).



Les 3 actions marquées par ce symbole ne sont pas disponibles lors de la première manche.

Résolution des cases Action

Les cases Action sont résolues une à une, dans le sens horaire, comme indiqué.



LES CASES ACTION SONT RÉSOLUES DANS CET ORDRE

Sur chaque case Action, les joueurs réalisent leur première action, chacun leur tour en commençant par le joueur placé le plus haut dans l'ordre du tour. Lorsque vous avez réalisé votre action, reprenez votre cube Action (ou vos cubes si l'action nécessitait 2 cubes). Lorsque chaque joueur a réalisé sa première action, les joueurs qui ont planifié deux actions effectuent leur seconde action, en respectant toujours l'ordre du tour.



Exemple :
Les actions ci-contre sont réalisées dans l'ordre indiqué (1, 2, 3, 4 puis 5). Les joueurs passent ensuite à la case Action suivante.

Abandonner votre action

Lorsque vient votre tour de réaliser une action, vous pouvez changer d'avis et décider d'abandonner votre action. Prenez votre cube (ou vos cubes) et placez-les sur l'emplacement des cubes non utilisés. À la fin de la manche, chaque paire de cubes non utilisés vous permettra de piocher 1 carte Faveur (voir page 16 pour plus de détails).

Actions disponibles dès la première manche

Cinq actions sont disponibles lors de la première manche. Nous vous les présentons pour commencer.

Récolter un Ingrédient



Pour trouver l'Ingrédient qu'il vous faut, il faudra parfois passer pas mal de temps en forêt. N'oubliez pas de vous munir d'un solide bâton de marche, pour faire fuir les loups, les ours et les alchimistes concurrents.

Lorsque vient votre tour de récolter un Ingrédient, vous avez le choix entre prendre un Ingrédient face visible dans la rangée des Ingrédients ou piocher la première carte du paquet Ingrédients. Les cartes de la rangée ne sont pas remplacées, le choix devient donc rapidement limité. Lorsque toutes les cartes de la rangée ont été prises, vous n'avez pas d'autre choix que de piocher une carte Ingrédient (ou abandonner votre action et placer votre cube sur l'emplacement des cubes non utilisés).



Lorsque tous les joueurs ont réalisé leur(s) action(s), les cartes qui n'ont pas été prises dans la rangée des Ingrédients sont défaussées, face cachée. 5 nouvelles cartes seront piochées et révélées au début de la prochaine manche.

Transmuter un Ingrédient



Ce vénérable alchimiste a découvert comment transformer un Ingrédient en Or. Il sera ravi de vous fournir de l'Or en échange de vos Ingrédients. Peut-être est-il trop âgé pour les récolter lui-même. Ou peut-être n'aime-t-il simplement pas devoir se lever tôt pour devancer les autres alchimistes.

Pour réaliser cette action, défaussez 1 Ingrédient de votre main et prenez 1 Pièce d'Or de la banque. Sur cette case Action, être le premier à jouer n'a pas d'intérêt.

Tout Ingrédient défaussé est placé face cachée dans la défausse. Aucun adversaire ne doit en prendre connaissance.

Conseil : C'est une façon rapide de récupérer la Pièce d'Or qui vous manque tant... ou une façon peu efficace de récupérer les deux Pièces d'Or dont vous avez vraiment, vraiment besoin. Les alchimistes expérimentés, cependant, gagneront davantage en vendant des Potions aux Aventuriers ou en obtenant des Subventions.

Acheter un Artefact



Le succès se construit bien souvent grâce à des investissements judicieux.

Lorsque vous achetez un Artefact, prenez l'une des cartes de la rangée des Artefacts et payez le coût indiqué dans le coin supérieur gauche. Conservez votre Artefact devant vous, de façon à ce que chacun puisse en prendre connaissance.



Certains Artefacts ont des effets qui s'appliquent toute la partie. S'il n'est pas mentionné qu'un Artefact est limité à une utilisation par manche, vous pouvez l'utiliser chaque fois que possible.

Les autres Artefacts ont un effet immédiat et sont à usage unique. La résolution de l'effet fait partie de l'action Acheter un Artefact.

La plupart des Artefacts vous feront gagner des points de Victoire en fin de partie. Le nombre de points de Victoire sera parfois variable, comme indiqué sur la carte Artefact.

Au début de la partie, les seuls Artefacts disponibles sont ceux provenant du paquet I. La rangée des Artefacts n'est pas immédiatement complétée, même lorsqu'elle est vide. Ce n'est que pendant les Conférences, à la fin de la troisième et de la cinquième manche, que les Artefacts de la rangée seront défaussés et remplacés par les cartes Artefact du paquet suivant. En attendant, les Artefacts II et III sont conservés face visible sur la table afin que tous les joueurs puissent en prendre connaissance.



Expérimentations

Les expérimentations sur les animaux sont prohibées depuis l'inoubliable épidémie de cochons ailés. Désormais, les alchimistes doivent se limiter à expérimenter leurs Potions sur des êtres humains. Heureusement, on trouve en ville une bonne réserve d'étudiants en alchimie... et, dans le pire des cas, vous pouvez toujours tester vos Potions sur vous-même!

Les deux dernières cases Action de la manche vous permettent d'obtenir l'essentiel des informations : vous allez pouvoir mixer deux Ingrédients et en découvrir le résultat. La procédure pour tester une Potion est identique que vous choisissiez l'action Tester sur un Etudiant ou Boire une Potion.



1. Choisissez 2 de vos cartes Ingrédients à mixer.
2. Placez-les dans votre chaudron, sans que vos adversaires ne puissent les voir.
3. Cliquez sur **Tester sur un Etudiant** ou **Boire une Potion** en fonction de la case Action choisie.
4. Scannez les cartes et appuyez sur **Confirmer** une fois que les cartes ont été reconnues.
5. **Montrez le résultat aux autres joueurs.** Ils sauront quelle Potion vous avez fabriquée, mais pas les Ingrédients que vous avez utilisés.
6. Placez le jeton Potion correspondant sur votre triangle des résultats.
7. Placez un autre jeton Potion sur votre plateau joueur, pour rappeler aux autres joueurs que vous êtes capable de fabriquer cette Potion (à moins que vous ayez déjà placé un jeton Potion similaire). C'est obligatoire. Les Potions mixées doivent être connues de tous.
8. Défaussez les Ingrédients utilisés. Les Ingrédients sont toujours défaussés face cachée.

(Même si vous utilisez l'option « sélection manuelle » de l'application qui vous évite de scanner les Ingrédients, vous devez tout de même les placer sur votre chaudron, pour ne pas oublier de les défausser.)

La principale différence entre ces deux actions est ce qu'il advient lorsque vous obtenez une Potion négative. Les effets des Potions ,  et  sont plutôt désagréables. C'est aussi pour cela que les alchimistes ont des étudiants.

Votre première manche

Vous en savez désormais assez pour jouer votre première manche d'Alchimistes. Enfin, presque toute la manche. Certaines choses devront être résolues après l'action Boire une Potion, mais vous pourrez découvrir ces détails plus tard. **Si vous le souhaitez, vous pouvez maintenant vous lancer dans la première manche.** Revenez ensuite pour découvrir les 3 autres cases Action. Les règles précisant le déroulement de la fin de manche sont précisées page 16.

Tester sur un Etudiant



Un étudiant peut boire n'importe quoi pour la science. Jusqu'à ce qu'il tombe malade. Si c'est le cas, il boira n'importe quoi pour la science... mais réclamera pour cela 1 Pièce d'Or.

Le premier joueur à résoudre cette case Action réalise son expérimentation comme expliqué précédemment.

Les joueurs suivants pourront ensuite être désavantagés : en effet, une fois que l'étudiant a bu une Potion négative, sa passion zélée pour la science perd de son ardeur. N'importe quel joueur qui réaliserait cette même action après qu'une Potion négative a été ingurgitée par l'étudiant devra le convaincre en payant 1 Pièce d'Or (vous avez toujours la possibilité d'abandonner l'action et de déplacer votre cube sur l'emplacement des cubes non utilisés. Si vous ne pouvez pas payer l'étudiant, vous devez abandonner cette action).

A chaque manche, un nouvel étudiant vous propose son aide (un étudiant animé par la flamme scientifique... et qui n'a pas été informé de ce qu'il est advenu du précédent cobaye). Ainsi, les premières expérimentations d'une manche sont toujours gratuites, tant qu'une Potion négative n'a pas été fabriquée.

Exemple :



Jaune joue en premier. Le premier joueur n'a jamais à payer, son expérimentation est gratuite, il obtient une Potion .

C'est une bonne nouvelle pour Bleu. Cela signifie que lui non plus ne payera rien. Il mixe une Potion .

L'étudiant est toujours ravi. Vert ne paie rien non plus et mixe une Potion . L'étudiant n'est pas content, mais il savait à quoi il s'engageait et

on ne peut rien pour lui.

C'est maintenant à Rouge de réaliser l'action. Si elle souhaite tester une Potion sur l'étudiant, elle devra payer 1 Pièce d'Or à la banque. Ce qu'elle fait, en préparant une Potion . Peu importe ce qu'elle obtient : les joueurs suivants, Jaune et Vert, devront dans tous les cas payer 1 Pièce d'Or s'ils souhaitent effectuer leur seconde expérimentation.

Boire une Potion



C'est la façon la plus simple de découvrir quelle Potion vous avez fabriquée.

Malheureusement, vous n'êtes pas à l'abri d'effets secondaires indésirables.

L'avantage d'expérimenter sur vous-même vos Potions, c'est que vous n'aurez jamais à dépenser de Pièces d'Or. L'inconvénient, c'est que les Potions négatives auront des conséquences désagréables sur votre personne, différentes selon la couleur de la Potion négative obtenue.



Cette Potion est une Potion de folie. Vous ne vous rappelez pas l'avoir bu, ni avoir participé à des courses de char, nu, sur la place de l'Hôtel de ville. En revanche, tout le monde s'en souvient.

Vous perdez 1 point de Réputation .



Cette Potion est une Potion de paralysie. Difficile de se lever tôt le matin lorsque vos jambes refusent de vous obéir.



Placez votre marqueur d'ordre de tour sur cet emplacement. Au début de la prochaine manche, vous ne participerez pas au choix de l'ordre du tour. Vous vous contenterez de piocher les cartes indiquées et jouerez en dernière position.

Cette pénalité ne dure qu'une manche. Si votre marqueur est resté sur cet emplacement toute la manche, vous pouvez le récupérer avant de boire une nouvelle Potion, pour qu'il n'y ait pas de confusion possible avec les prochains alchimistes paralysés (bien entendu, si vous buvez à nouveau ce type de Potion, vous devrez à nouveau placer votre marqueur sur cet emplacement).



Félicitations ! Vous avez survécu à une ingestion de poison. Comme vos étudiants, vous avez certainement réussi à renforcer vos défenses immunitaires. Malgré cela, vous ne vous sentez pas très en forme et vous aurez besoin de temps pour récupérer pleinement.



Au lieu de récupérer votre cube Action, placez-le sur l'emplacement Hôpital. Lors de la prochaine manche, vous disposerez d'un cube Action de moins.

Aucune Potion négative ne peut vous affecter deux fois dans une même manche. Les Potions positives et neutres n'ont pas d'effet ici, à part vous procurer un léger soulagement.

D'autres choses amusantes qui peuvent vous arriver en étant paralysé

Si plusieurs joueurs boivent une Potion  leurs marqueurs d'ordre du tour sont déplacés sur l'emplacement vert des alchimistes paralysés. Dans ce cas, les joueurs qui ont placé en premier leur marqueur sur cet emplacement joueront avant ceux qui les ont placés ensuite.

Au début de la manche, si le marqueur Premier joueur est transmis à un joueur paralysé, il ne peut pas le garder et

doit le transmettre au joueur à sa gauche. Si celui-ci est lui aussi paralysé, le marqueur continue de tourner autour de la table jusqu'à être transmis à un joueur non paralysé. Si tous les joueurs sont paralysés (!!), le marqueur Premier joueur n'est pas transmis. Lors de la prochaine manche, le premier joueur sera à nouveau le même.

Actions disponibles à partir de la deuxième manche

À l'issue de la première manche, toutes les cases Action deviennent disponibles et les joueurs disposent désormais de tous leurs cubes Action. Vous avez certainement découvert certaines informations sur les Ingrédients lors de la première manche : il va falloir désormais en faire bon usage.

Vendre une Potion



Une Potion de célérité pour une attaque surprise, une larve de poison pour éliminer un ennemi : les Aventuriers ont besoin de différentes Potions et savent qui pourra les leur préparer. Vendre des Potions est une bonne façon de s'enrichir, si vous savez ce que vous faites.

Mais si vous avez des doutes sur vos connaissances, mieux vaut parfois se contenter de quelques Pièces d'Or.

Au début de chaque manche (exceptée la première) un nouvel Aventurier arrive en ville. Il patientera pour vous laisser le temps de lui vendre une Potion. Au bas de la tuile Aventurier sont indiquées les Potions qu'il souhaite acheter.

Notez que cette action nécessite 2 cubes Action, et que vous ne pouvez la réaliser qu'une seule fois par manche. Cette action a pour particularité de ne pas être forcément jouée dans l'ordre habituel, comme nous vous l'expliquerons plus tard. Pour commencer, voyons comme se déroule votre tour.

Proposer une Potion

Lorsque vient votre tour de vendre une Potion, vous devez choisir l'une des Potions souhaitées par l'Aventurier. **Votre choix va être limité par les décisions des joueurs qui auront réalisé cette action avant vous.**

Dans une partie à 4 joueurs, déplacez l'un de vos deux cubes sur la case située sous la Potion que vous souhaitez vendre. Que vous parveniez ou non à fabriquer la Potion pour l'Aventurier, aucun autre joueur ne peut désormais choisir de lui vendre cette Potion.

Dans une partie à 3 joueurs, l'Aventurier n'est prêt à acheter que deux Potions. Si vous êtes premier à vendre une Potion, vous pouvez choisir n'importe laquelle. Si vous choisissez de vendre la troisième Potion, placez l'un de vos cubes en-dessous pour la bloquer, ne laissant que les deux premières disponibles. Si vous choisissez l'une des deux premières Potions, votre cube bloque la vente des deux premières Potions : le joueur suivant n'aura pas d'autre choix que de vendre la troisième Potion. Dans tous les cas, seuls deux joueurs pourront vendre une Potion à chaque manche.

Dans une partie à 2 joueurs, seul le premier joueur peut vendre une Potion. L'emplacement marqué 2 bloque toutes les Potions.

Dans tous les cas :

- Le premier joueur a toujours le choix de vendre l'une des trois Potions.
- Le nombre maximum de Potions qui peuvent être vendues correspond au nombre de joueurs, diminué de 1.

Si les possibilités qui vous restent ne vous intéressent pas, vous pouvez abandonner votre action. Si tous les joueurs décident de réaliser cette action, l'un d'entre eux ne pourra pas la faire. Ce joueur devra abandonner son action et déplacer ses cubes sur l'emplacement des cubes inutilisés (voir page 16).

Proposer une garantie

Lorsque vous vendez une Potion, doit-elle correspondre exactement aux désirs de l'Aventurier ? Bien sûr que non ! Vous êtes un alchimiste, pas un perfectionniste. Mais pour éviter de vous faire décapiter, vous seriez bien avisé de lui proposer une garantie.

Vous allez pouvoir garantir un certain niveau de qualité de votre Potion : votre capacité à fabriquer une Potion proche de celle désirée par l'Aventurier. Il y a **quatre niveaux de qualité** :

Niveaux de qualité



Potion parfaite. Le signe et la couleur de votre Potion sont les bons. Bravo !



Signe correct. Le signe de votre Potion est le bon, mais la couleur est incorrecte.



Neutre. Vous avez mixé une Potion neutre.



Mauvais signe. Vous avez fait une erreur de signe en mixant votre Potion. La couleur est inconnue.

Lorsque c'est à votre tour de vendre une Potion, placez votre second cube Action à côté de l'un des quatre niveaux de qualité (sans vous soucier des cubes des autres joueurs, car plusieurs joueurs peuvent offrir un même niveau de garantie).

Vous garantissez que la qualité de votre Potion sera au minimum celle que vous avez choisie et votre tarif est celui indiqué sur la ligne correspondante. Si vous mixez une Potion de qualité inférieure, vous ne serez pas payé. Si vous mixez une Potion de meilleure qualité que celle que vous garantissez, vous ne serez payé que pour le niveau de qualité garanti.



Croyez-moi, elle vaut son prix.

Vous garantissez que votre Potion sera parfaite, son prix est de 4 Pièces d'Or. Pour être payé, le signe et la couleur de la Potion que vous mixerez devront être les bons.



Une Potion presque parfaite.

Le prix de cette garantie est de 3 Pièces d'Or. Pour être payé, le signe de la Potion que vous mixerez devra être le bon (même si la couleur est aussi la bonne, vous ne recevrez que 3 pièces).



Cette Potion fantastique est préparée dans un laboratoire certifié, nous vous garantissons qu'elle n'a aucun effet

secondaire. On appelle ça de la médecine homéopathique.

Le prix de cette garantie est de 2 Pièces d'Or. Pour être payé, il faudra simplement éviter de mixer une Potion avec le mauvais signe. Une Potion neutre respecte donc aussi les termes de cette garantie.



Je ne peux absolument rien vous garantir sur le contenu de cette bouteille.

Vous serez payé. Le tarif n'est que de 1 Pièce d'Or, mais vous serez payé.

Mixer la Potion

Mixer une Potion pour un Aventurier fonctionne de la même manière que pour une expérimentation : vous placez 2 cartes Ingrédient dans votre chaudron et choisissez l'option **Vendre une Potion**. L'application vous affiche les six Potions possibles. Choisissez la Potion que l'Aventurier veut que vous lui prépariez (même si vous savez que la Potion que vous allez mixer sera différente, vous devez sélectionner la Potion que vous avez choisi pour l'Aventurier).

Scannez vos Ingrédients, puis cliquez sur **Confirmer**, l'application affichera le niveau de qualité obtenu, vous indiquant uniquement à quel point vous étiez proche de la Potion désirée.

Montrez aux autres joueurs le résultat obtenu. Si vous avez mixé ou , alors vous savez exactement quelle Potion vous avez fabriquée. Indiquez-le dans votre triangle des résultats et sur votre plateau joueur (comme lorsque vous réalisez une expérimentation). Si vous avez mixé , vous savez alors quel est le signe de votre Potion et de quelle couleur elle n'est pas. Placez un jeton Potion bicolore (), etc.) dans votre triangle des résultats (les résultats ambigus ne sont pas indiqués sur votre plateau joueur). Si vous avez mixé , vous ne connaissez que le signe de votre Potion. Utilisez un jeton ou pour indiquer votre résultat. Vous trouverez un exemple page suivante.

Si vous avez respecté les termes de votre garantie, prenez les Pièces d'Or correspondantes dans la banque. **Quelle que soit votre garantie, un résultat ou vous fera perdre 1 point de Réputation.** Comme toujours, les Ingrédients utilisés sont défaussés.

Vous pouvez arrondir vos fins de mois en vendant des mauvaises Potions, mais votre Réputation va finir par en prendre un coup... et les Aventuriers hésiteront avant d'acheter vos Potions.

Garantie de remboursement et conditions de vente

Je soussigné brave aventurier atteste par la présente avoir été informé des termes selon lesquels cette potion m'est vendue, et accepter ces termes sans réserve, comme stipulés ci-après :

Tout paiement se fait par avance, et dans le cas où un effet secondaire* accompagnerait l'effet prévu** de la potion, aucune compensation d'aucune sorte ne pourra être exigée.

*Les effets secondaires incluent (mais ne se limitent pas à) la somnolence, les vertiges, les hallucinations, la perte de conscience, l'hyperactivité, l'insomnie, la paralysie complète ou partielle, la perte temporaire ou permanente de la vision, de l'ouïe, de la parole, des membres (voir l'apparition spontanée de nouveaux membres, humains ou autres).

**Aucun élément de cette garantie ne peut être utilisé pour garantir que la potion manifesterait son effet prévu.

Exemple :

Ce barbare sympathique a besoin de Potions.



C'est une partie à 3 joueurs. Vert joue en premier et essaie de mixer . Choisir ou bloque dans tous les cas ces deux Potions, seule reste disponible.

Rouge joue ensuite mais elle ne sait pas préparer une Potion négative avec ses Ingrédients. Comme elle ne veut pas risquer de perdre de Réputation, elle abandonne son action et déplace ses deux cubes sur l'emplacement des cubes inutilisés.

C'est au tour de Jaune de jouer. Son seul choix est , il décide de tenter le coup. Il place un cube Action sous cette Potion et le second cube sur la garantie qui permet de gagner 2 Pièces d'Or. Il a besoin de cet argent, mais il n'est pas certain de réaliser une Potion parfaite (même si Vert a précédemment choisi la même garantie, cela n'a pas d'importance).

Jaune installe 2 Ingrédients dans son chaudron, indique à l'application qu'il souhaite vendre une Potion , et scanne les cartes. Les conséquences dépendront de ce qu'indique l'application :

C'est parfait ! Jaune a mixé . Il note son résultat dans son triangle et sur son plateau joueur avec des jetons . Il reçoit 2 Pièces d'Or de la banque.

Le signe est correct ! Mais pas la couleur. Jaune a mixé ou . Il indique ce résultat dans son triangle avec un jeton et reçoit 2 Pièces d'Or de la banque.

Hmm. Jaune a fabriqué une Potion neutre. Il indique ce résultat dans son triangle avec un jeton et reçoit 2 Pièces d'Or de la banque. Le barbare doit payer, mais il n'est pas satisfait. Les Potions sont censées faire quelque chose ! Jaune perd 1 point de Réputation.

Oups ! Jaune a mixé une Potion positive alors qu'il fallait fabriquer une Potion négative. Il indique le résultat dans son triangle avec un jeton . Il ne reçoit aucun paiement puisqu'il n'a pas respecté les termes de sa garantie. Et il perd 1 point de Réputation puisque le signe de sa Potion n'était pas bon.

Offrir une réduction

« Approchez, approchez ! Venez voir les Potions les moins chères de la ville ! Aujourd'hui, promotion spéciale pour les hommes portant une hache double ! »

Vous avez certainement compris qu'être premier sur cette action vous donne un avantage capital. Et que si tous les joueurs choisissent cette action, le dernier à jouer ne vendra rien du tout.

Pour compenser cela, avant que le premier joueur ne choisisse la première Potion, chacun peut tenter de devenir premier joueur en offrant une réduction aux Aventuriers. C'est même la première chose qu'il faut résoudre si plusieurs joueurs ont choisi cette case Action. Si vous êtes seul à vendre, vous pouvez passer cette phase et vendre immédiatement une Potion.

Chaque joueur possède quatre cartes Réduction de valeurs 0, -1, -2 et -3. Tous les joueurs qui ont choisi l'action Vendre une Potion choisissent secrètement l'une de leurs cartes Réduction et la placent face cachée devant eux. Lorsque tous les joueurs concernés ont choisi leur carte Réduction, toutes les cartes sont révélées simultanément.

Les Aventuriers adorent faire de bonnes affaires. Sur chaque carte est indiqué un certain nombre de visages heureux . Les cubes Action sont réordonnés en fonction des visages heureux de chacun des joueurs. Celui qui dispose du plus grand nombre de visages heureux joue en premier.

Si plusieurs joueurs disposent du même nombre de visages heureux, c'est l'ordre du tour qui permet de classer les cubes des joueurs à égalité.

Exemple :



Laissez votre carte Réduction sur la table tant que la case Action n'est pas complètement résolue. Votre réduction limite le choix de votre garantie. Lorsque vient votre tour de vendre une Potion, vous ne pouvez pas choisir une garantie dont le prix, une fois réduit par l'application de votre carte Réduction, est de zéro ou moins.

Exemple :

Rouge a joué sa carte Réduction -2.

- Elle peut choisir la garantie « Potion parfaite » pour le prix de 2 Pièces d'Or.
- Elle peut choisir la garantie « signe correct » pour le prix d'1 Pièce d'Or.
- Elle ne peut pas choisir les autres niveaux de garantie.

Même si Rouge est certaine de ne pas pouvoir respecter les termes de la garantie « signe correct », elle peut tout de même la choisir. (Elle peut vouloir vérifier si ses Ingrédients fabriquent une Potion neutre. Ou souhaiter bloquer cette Potion pour un joueur suivant.)

Effets de la Réputation

Votre Réputation va monter et descendre pendant la partie. À la fin du jeu, elle se transformera en points de Victoire. Elle joue cependant aussi un rôle pendant la partie : les Aventuriers préfèrent acheter des Potions aux alchimistes réputés.

Zone verte : de 14 à 17 points

Si votre marqueur de Réputation se trouve dans la zone verte, vous bénéficiez de **1 visage heureux supplémentaire** lors de la vente de Potions. Par exemple, si vous offrez une réduction de 0, vous bénéficiez de 2 visages heureux au lieu d'un seul.

Mais c'est aussi plus risqué : **chaque fois que vous perdez de la Réputation, vous perdez 1 point supplémentaire**. Par exemple, si le signe de la Potion que vous vendez n'est pas le bon, vous perdez 2 points de Réputation (au lieu d'un seul). Si vous perdez 2 points de Réputation lors de la résolution d'une tuile Conférence, vous en perdez un de plus (soit un total de 3).

Cette pénalité s'applique même si la perte normale de Réputation fait sortir votre marqueur de la zone verte. Par exemple, si vous avez 14 points et vendez une Potion neutre, vous terminez avec 12 points de Réputation.

Les gens seront davantage exigeants avec vous, c'est la rançon de la gloire.

Zone bleue : à partir de 18 points

Si votre marqueur de Réputation se trouve dans la zone bleue, il va falloir en profiter. Lors de la vente de Potions, vous bénéficiez de **1 visage heureux supplémentaire** et **chaque garantie que vous choisissez vous rapporte 1 Pièce supplémentaire**. Par exemple, si vous offrez une réduction de -3 et choisissez la garantie à 3 Pièces d'Or, le tarif pour l'Aventurier est de 1 Pièce d'Or ($3 - 3 + 1 = 1$)

Par contre, **chaque fois que vous perdez de la Réputation, vous perdez 2 points supplémentaires**. La pénalité s'applique dès que votre marqueur est dans la zone bleue. Par exemple, si vous avez 18 points de Réputation et que vous en perdez 5, vous vous retrouverez avec 11 points ($18 - 5 - 2 = 11$). Cela peut réellement arriver. Mais c'est plus amusant quand ces déconvenues touchent un adversaire.

Plus haut vous monterez et plus dure sera la chute.

Zone rouge : 6 points et en deçà

Lorsque votre Réputation est particulièrement mauvaise, **chaque garantie que vous proposez vous rapporte 1 Pièce de moins**.

Ce n'est pas une réduction, mais une pénalité appliquée après que l'ordre de vente a été déterminé. Par exemple, si vous offrez une réduction de -2, vous n'avez pas d'autre choix que de choisir la garantie de 4 pièces (Potion parfaite) : le prix doit en effet être de 1 Pièce d'Or minimum (ici : $4 - 1 - 2 = 1$ Pièce d'Or). Vous ne pouvez plus proposer la réduction de -3.

Heureusement, **votre Réputation est moins sensible** : chaque fois que vous perdez de la Réputation, vous perdez 1 point de moins. Par exemple, si le signe de la Potion que vous vendez est incorrect, votre Réputation n'en souffrira pas. Si vous devez perdre 2 points à cause d'une tuile Conférence, vous ne perdez qu'1 point.

Votre Réputation ne peut pas descendre en dessous de 1. Chaque perte qui vous ferait descendre en dessous de 1 point de Réputation vous laisse avec 1 point de Réputation.

Quand tout le monde pense que vous êtes le pire alchimiste possible, il devient difficile de les décevoir davantage.



Publier une Théorie



La case Publier une Théorie est résolue dans l'ordre habituel du tour. Chaque action permet de publier une nouvelle Théorie ou de confirmer une Théorie déjà publiée.

Publier une nouvelle Théorie

Vous pouvez publier une Théorie sur un Ingrédient lorsque vous connaissez sa Molécule. Ou lorsque vous pensez la connaître. Ou lorsque vous pensez que personne ne vous contredira. C'est à vous de décider : publier tôt ou attendre d'avoir des certitudes.



Pour publier une Théorie, prenez l'un des jetons Molécule et placez-le sur l'un des grimoires du plateau des Théories. Vous annoncez ainsi publiquement l'identité alchimique de l'Ingrédient dessiné sur le grimoire. Pour indiquer que cette Théorie est la vôtre, placez l'un de vos Sceaux face cachée sur l'un des emplacements prévus à cet effet.



Et n'oubliez pas de payer l'éditeur ! **Remettez 1 Pièce d'Or à la banque.**

Comment ? Vous pensiez que votre éditeur allait vous payer ? Désolé, l'ami. On est chez les universitaires, là.

Une fois votre Théorie publiée, **vous gagnez 1 point de Réputation.**

En apparaissant sûr de vous, personne ne réalisera que votre Théorie est potentiellement erronée.

Sceaux



Conservez vos Sceaux face cachée devant vous ou dissimulés derrière votre paravent. Lorsque vous placez un Sceau sur le plateau des Théories, c'est toujours face cachée.

Pourquoi est-ce confidentiel ? Parce que votre Sceau est un pari secret sur la véracité d'une Théorie.

Vos Sceaux à étoile doivent être réservés aux Théories sur lesquelles vous n'avez pas de doutes. Vous disposez de deux Sceaux à étoile d'or et trois Sceaux à étoile d'argent. Réservez ces Sceaux aux Théories sur lesquelles vous êtes prêt à miser votre vie. Enfin, pas forcément votre vie. Mais au moins votre Réputation.

Les Sceaux à étoile d'or vous rapporteront 5 points de Victoire à la fin de la partie, les Sceaux à étoile d'argent

vous en feront gagner 3. Dans tous les cas, vous gagnerez ces points uniquement si la Théorie s'avère correcte. Si elle est erronée, vous perdrez des points de Victoire (voir page 17). Vous pouvez aussi perdre de la Réputation si quelqu'un réfute votre Théorie pendant la partie (voir page 14).

Les Sceaux sans étoile permettent de **rester flou sur l'un des Eléments de la Molécule d'un Ingrédient**, celui représenté par le point d'interrogation. S'il s'avère que vous vous êtes trompé sur cet Élément, vous ne subirez pas de pénalité (seule la couleur compte, pas la taille du cercle). Cependant, les Sceaux sans étoile ne valent rien à la fin de la partie (voir page 17).

Exemple :

Bleu a publié sa Théorie sur le scorpion (comme présenté sur l'illustration colonne suivante). Il place son Sceau car il a un doute sur l'Élément rouge. Si quelqu'un prouve que le scorpion contient , Bleu ne perdra pas de Réputation.

Tant qu'une Théorie n'est pas réfutée, un Sceau reste secret. Il ne sera dévoilé qu'à la fin de la partie.

“Cher confrère,

Si vous lisez cette lettre c'est que ma fameuse Théorie du Scorpion a été remise en question. Je voudrais vous avouer que, bien que j'aie toujours été très confiant sur la nature des Eléments bleu et vert, l'Élément rouge, par contre...”

Jetons et Ingrédients disponibles

Vous ne pouvez publier une Théorie que sur un Ingrédient qui n'a pas encore été rattaché à une Molécule. Vous ne pouvez utiliser qu'un jeton Molécule qui n'a pas déjà été assigné à un Ingrédient. La raison est simple : chaque Molécule correspond exactement à un Ingrédient. N'importe quelle Théorie incluant cet Ingrédient ou cette Molécule viendrait contredire la Théorie publiée. Oh, vous pouvez toujours essayer de dire à votre éditeur que l'ancienne Théorie est fautive, mais il ne vous croira pas. La vieille Théorie est publiée, et la vôtre ne l'est pas. Clairement, la Théorie publiée est plus crédible que la vôtre.

Vous pouvez toujours grincer des dents ou vous arracher les cheveux, il n'y a rien d'autre à faire avec de tels idiots. Mais vous pourrez dévoiler leur incompétence au grand jour lors de la manche prochaine (voir l'action « Réfuter une Théorie », page suivante).

Confirmer une Théorie

Parfois malheureusement, vos confrères vont publier votre belle Théorie avant vous. C'est tellement rageant quand les honneurs reviennent à un confrère plus rapide que vous ! Vous pouvez cependant gagner un peu d'argent en confirmant cette Théorie.



Pour confirmer une Théorie qu'un Confrère a déjà publiée, placez votre Sceau comme si vous publiez cette Théorie. Bien entendu, vous ne pouvez pas confirmer votre propre Théorie (deux Sceaux d'une même couleur ne peuvent donc pas être placés sur une même Théorie).

Vous devez **payer 1 Pièce d'Or à la banque**. Vous devez aussi **payer 1 Pièce d'Or à chaque joueur qui a déjà placé son Sceau sur cette Théorie**.

Bien entendu, vous pouvez être co-auteur... mais tout a un prix !

Vous ne gagnez pas de Réputation quand vous confirmez une Théorie. Mais désormais votre Sceau compte comme tout autre Sceau placé sur cette Théorie.

Il y a de la place pour 3 Sceaux par Théorie. Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, tous les joueurs peuvent donc confirmer la même Théorie. Dans une partie à 4 joueurs, vous ne pouvez pas confirmer une Théorie qui a déjà reçu trois Sceaux.

Subventions

Quelques grands laboratoires de recherche sont particulièrement intéressés par certains Ingrédients. Tellement intéressés qu'ils sont disposés à subventionner vos recherches. Mais il faudra pour cela d'abord faire vos preuves dans leur domaine.

Au centre du plateau des Théories sont disposées 5 tuiles Subvention. Chacune décrit 3 ou 4 Ingrédients qu'il faut avoir étudié pour réclamer la Subvention. Vous recevez votre première Subvention lorsque vous avez déposé votre Sceau sur 2 des Ingrédients affichés sur une tuile Subvention (peu importe que vos Sceaux représentent des publications ou de simples confirmations des Théories concernées, ni qu'ils soient étoilés ou non).

Exemple :



Bleu a publié sa Théorie sur les scorpions. S'il peut publier ou confirmer une Théorie sur les champignons ou les crapauds, il obtiendra immédiatement cette Subvention.

Lorsque vous obtenez une Subvention, prenez immédiatement la tuile et placez-la face cachée sur votre plateau joueur. Vous recevez **immédiatement 2 Pièces d'Or** de la banque. Chaque Subvention vous rapportera **1 ou 2 points de Victoire en fin de partie**.

Ces Subventions n'ont pas d'autre objectif que de faire avancer la cause scientifique. Les dépenses que vous paierez avec cet argent doivent être préalablement approuvées par le comité de... Ha ha, je rigole ! La plupart des alchimistes dilapident leur Subvention pour s'offrir un Artéfact bling-bling. Si on vous pose la question, vous pourrez toujours répondre que c'est un équipement indispensable à tout laboratoire à la pointe de la recherche.

Une fois que vous avez obtenu une Subvention, plus personne ne peut vous la reprendre. Elle est à vous jusqu'à la fin de la partie. Même si une de vos Théories est par la suite réfutée, vous n'aurez pas à rendre la tuile et l'argent.

Vous pourrez obtenir d'autres Subventions, mais désormais il faudra avoir déposé vos Sceaux sur 3 des Ingrédients décrits sur une tuile Subvention. C'est la signification du « 3 » qui apparaît quand vous retournez votre tuile Subvention.



Si une même publication ou confirmation vous permet de valider vos deux premières Subventions en même temps, choisissez celle qui devient votre première Subvention. Il vous faudra avoir placé des Sceaux sur trois Ingrédients pour obtenir la seconde Subvention.

Réfuter une Théorie



Bien entendu, toute Théorie portant le Sceau d'un alchimiste officiel doit être considérée comme correcte. Mais certaines Théories sont moins correctes que d'autres...

Techniquement, cette action est disponible dès la deuxième manche, mais vous ne pourrez pas l'utiliser tant qu'aucune Théorie n'a été publiée. **Si vous**

prouvez qu'une Théorie est erronée, vous gagnez 2 points de Réputation. Et bien entendu, les joueurs qui ont placé leur Sceau sur cette Théorie risquent de perdre des points de Réputation, comme expliqué ci-dessous.

Réfuter une Théorie est très simple en mode Apprenti. Lors de votre première partie, **vous pouvez pour l'instant laisser de côté le mode Maître de cette action.** Il sera plus facile d'en appréhender les mécanismes lorsque vous aurez déjà réfuté quelques Théories.

Sur l'application, cette action fonctionnera différemment selon le mode de jeu choisi. Vous pouvez à tout moment changer le mode de jeu en revenant au menu principal et en changeant ce paramètre. Cliquez ensuite sur

Continuer une partie

Réfuter en mode Apprenti

Cliquez sur **Réfuter une Théorie** et placez le lecteur de cartes sur la table, visible de tous. L'application vous affichera les 8 Ingrédients et les 3 Éléments. **Vous n'avez pas d'Ingrédients à défausser pour réfuter une Théorie.**

Il vous suffit de démontrer qu'un des Éléments est erroné. Cliquez sur l'Ingrédient dont vous souhaitez réfuter la Théorie. Cliquez ensuite sur l'Élément que vous pensez erroné. Appuyez ensuite sur **Confirmer**.

L'application montrera à tous le signe de cet Élément, pour cet Ingrédient. Comparez-le avec le jeton Molécule placé sur cette Théorie.

Si les deux signes sont **identiques**, vous avez échoué à réfuter cette Théorie. Cela ne signifie pas que la Théorie est correcte, simplement que **vous n'avez pas réussi à prouver qu'elle est incorrecte.** Vous **perdez 1 point de Réputation** pour avoir fait perdre du temps à vos Confères.

Si les deux signes sont **opposés**, vous avez **réussi à réfuter cette Théorie** (voir Conséquences d'une Théorie réfutée, ci-contre).

Dans les deux cas, tout le monde connaît désormais le signe de cet Élément (pour cet Ingrédient), chacun peut le noter dans sa grille de déduction.

Pour réaliser cette action, vous ne pouvez pas choisir un Ingrédient sur lequel aucune Théorie n'a été publiée.

Conséquence d'une Théorie réfutée

Quel que soit le mode de jeu, lorsque vous réfutez avec succès une Théorie :

1. Gagnez 2 points de Réputation.
2. Retirez le jeton Molécule du plateau des Théories.
3. Révélez chacun des Sceaux placés sur cette Théorie.
4. Les joueurs qui ont utilisé un Sceau sans étoile ne perdent pas de Réputation si la couleur derrière le point d'interrogation est la même que celle de l'Élément erroné qui a permis de réfuter la Théorie.
5. Les joueurs qui ont utilisé un Sceau sans étoile de couleur différente perdent 5 points de Réputation.
6. Les joueurs qui ont utilisé un Sceau à étoile (d'or ou d'argent) perdent 5 points de Réputation.
7. Tous les Sceaux placés sur cette Théorie sont retirés du jeu, ils ne peuvent pas être réutilisés (vous pouvez les placer face visible près du plateau des Théories pour éviter d'avoir à mémoriser quel Sceau a déjà été utilisé par chacun).
8. Si vous avez placé un cube sur la case Publier une Théorie, vous pouvez immédiatement utiliser ce cube pour publier une Théorie.

Exemple :



Bleu demande à l'application de révéler l'Élément bleu du scorpion. Le résultat affiché est . La Théorie n'est donc pas réfutée, Bleu perd 1 point de Réputation.

C'est au tour de Rouge. Elle s'interroge sur l'Élément vert du scorpion. Le résultat affiché est . C'est une preuve que le jeton Molécule n'est pas le bon.

Rouge gagne 2 points de Réputation et révèle les trois Sceaux.



Jaune s'était protégé vis-à-vis de l'Élément vert et ne perd donc pas de Réputation.



Bleu s'était protégé, mais pas vis-à-vis de l'Élément vert. Bleu perd 5 points de Réputation.



Vert avait placé un Sceau étoilé et perd donc 5 points de Réputation.

Ces 3 Sceaux sont retirés du jeu jusqu'à la fin de la partie.

Réfuter votre propre Théorie

Vous pouvez tenter de réfuter n'importe quelle Théorie, même une Théorie que vous avez publiée ou confirmée. Si vous réussissez, vous gagnez 2 points de Réputation, mais cela ne vous empêche pas de perdre 5 points de Réputation si votre Sceau ne vous protège pas vis-à-vis de la couleur erronée. Si cela vous arrive, faites le total du gain et de la perte de Réputation et perdez directement 3 points.

Par exemple, si vous aviez 13 points de Réputation, considérez que vous perdez 3 points sur 13, et non pas 5 points sur 15 (cela peut avoir de l'importance, voir page 12 : Effets de la Réputation).

Publication immédiate



Lorsque vous avez prouvé qu'une Théorie est erronée, vous avez la possibilité de publier immédiatement une nouvelle Théorie, mais uniquement si vous avez préalablement placé un cube sur la case Publier une Théorie.

Cette Théorie doit concerner :

- l'Ingrédient correspondant à la Théorie que vous venez de réfuter
- ou la Molécule de la Théorie que vous venez de réfuter.

Exemple :

Rouge vient de prouver que le scorpion ne peut pas être . Si elle a placé un ou plusieurs cubes sur la case Publier une Théorie, elle peut utiliser l'un d'eux pour publier une nouvelle Théorie, en assignant une nouvelle Molécule au scorpion ou en assignant à un autre Ingrédient. Elle ne peut pas publier une Théorie sans lien avec la précédente (par exemple, affirmer que le corbeau est).

Si vous avez planifié 2 actions sur la case Publier une Théorie, votre première publication immédiate utilise votre première action. Si vous gagnez une seconde publication immédiate, elle utilise votre seconde action.

Si vous n'avez pas placé de cube sur la case Publier une Théorie, vous ne pouvez pas effectuer de publication immédiate.

Vous avez le choix d'utiliser ou non la possibilité de publier immédiatement : vous pouvez aussi attendre la résolution de la case Publier une Théorie pour alors publier ou confirmer n'importe quelle Théorie (mais n'oubliez pas qu'un Confère pourrait réfuter une Théorie et publier avant vous.)

Aucune Mémoire

Boire toutes ces Potions n'est pas sans conséquences...

Rien ne vous empêche de publier des Théories qui ont été démontrées comme fausses. Par exemple, s'il a été prouvé que le scorpion se compose de , cela ne vous empêche pas de publier une Théorie affirmant que sa Molécule est . Vous pouvez même publier à nouveau une Théorie qui vient d'être réfutée plus tôt dans la manche. Vous ne pouvez pas, par contre, utiliser votre publication immédiate pour publier la Théorie que vous venez de réfuter. Cela ferait mauvais genre.

Réfuter en mode Maître

Pour réfuter une Théorie en mode Maître, il ne suffit pas d'annoncer quel Élément vous semble faux, il faut présenter une expérimentation qui prouvera que vous avez raison.

Exemple :

Vous venez de réfuter la Théorie du scorpion (page d'à côté). Vous devez trouver un Ingrédient qui, mixé avec un scorpion, donnera une Potion  ou . Si vous obtenez l'un de ces 3 résultats, il sera ainsi prouvé que la Théorie est erronée (il est en effet impossible d'obtenir n'importe laquelle de ces Potions avec l'actuelle Molécule du scorpion).

Sélectionnez **Réfuter une Théorie** et montrez l'écran à tous les joueurs. Les 8 Ingrédients sont affichés. **Vous n'avez pas à utiliser de cartes Ingrédient pour réfuter une Théorie.**

Choisissez deux Ingrédients. L'application vous affiche les 7 Potions possibles. Choisissez-en une, et avant de cliquer sur **Confirmer**, réfléchissez au résultat que vous pourriez obtenir :

1. Soit l'application va confirmer que les deux Ingrédients choisis fabriquent la Potion sélectionnée.
2. Soit l'application va annoncer que les deux Ingrédients choisis ne fabriquent pas la Potion sélectionnée.

Expliquez à vos Confrères quel résultat permettra de prouver ou de démontrer un conflit entre deux Théories (comme expliqué ci-dessous). Ce n'est qu'une fois que tout le monde a compris votre démonstration que vous pouvez cliquer sur **Confirmer**.

Si votre expérimentation ne réfute pas complètement une Théorie ou ne démontre pas l'existence d'un nouveau conflit, **vous perdez 1 point de Réputation** pour avoir fait perdre son temps à la communauté scientifique.

Si vous réfutez une Théorie, **vous gagnez 2 points de Réputation**. En mode Maître, il est parfois possible de démontrer l'existence d'un Conflit, sans réfuter complètement une Théorie particulière, cela vous rapporte aussi 2 points de Réputation. La plupart du temps, vous aurez réussi à réfuter quelque chose.

Réfuter une Théorie

Le cas le plus courant est le plus simple : vous prouvez qu'un des Éléments d'un Ingrédient est de signe opposé à celui publié. Vous **gagnez 2 points de Réputation** et chaque joueur qui a placé un Sceau sur cette Théorie risque de perdre des points (comme expliqué dans le paragraphe Conséquences d'une Théorie réfutée).

Exemple :

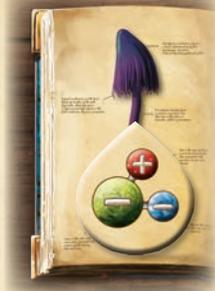
Vous demandez à l'application si le mélange de scorpion et de champignon fabrique . L'application confirme que oui. Ce résultat s'oppose à la Théorie du scorpion présentée page précédente. Vous avez réfuté cette Théorie sur son Élément vert. Chaque joueur qui a placé son Sceau sur cette Théorie perd 5 points de Réputation, sauf s'il a utilisé son Sceau le protégeant vis-à-vis de l'Élément vert.

Si vous découvrez le mode Maître, **vous pouvez pour l'instant laisser de côté la suite des explications et commencer à jouer**. La majorité de vos Théories seront probablement réfutées de cette manière. Si ce n'est pas le cas, vous pourrez revenir lire la suite de cette section.

Réfuter deux Théories

Si des Théories avaient été publiées pour chacun des deux Ingrédients utilisés dans votre démonstration, il peut arriver que vous les réfutiez toutes les deux simultanément. Si vous démontrez qu'un Élément est de signe opposé à ce que ces Théories affirment, elles sont toutes les deux réfutées.

Exemple :



Avant que vous ne puissiez réfuter la Théorie du scorpion (de la page précédente), un Confrère publie cette intéressante Théorie sur les champignons. L'application vous indique que scorpion et champignon donnent . Vous avez donc réfuté les deux Théories sur leur Élément vert.

Lorsque vous réfutez deux Théories, révélez tous les Sceaux concernés et additionnez les pénalités. (Si un joueur perd 10 points, ce n'est pas considéré comme deux pénalités successives de 5, mais une seule pénalité de 10.)

Votre récompense pour avoir réfuté avec succès deux Théories est toujours de 2 points de Réputation. Vous avez la possibilité de réaliser une publication immédiate, pas deux.

Démontrer un Conflit

Parfois, votre démonstration prouvera qu'une des deux Théories est erronée, mais sans indiquer laquelle.

Exemple :



Avant que vous ne réfutiez la Théorie du scorpion, un Confrère publie cette Théorie sur les crapauds. Vous savez que crapaud et scorpion donnent . Vous demandez à l'application de confirmer cela, ce qu'elle fait.

Sur le plateau des Théories, il apparaît que scorpion et crapaud possèdent tous les deux un Élément bleu positif. L'application vient de le confirmer, vous n'avez donc pas réfuté de Théorie. Néanmoins, vous avez démontré que les deux Théories ne pouvaient pas être toutes les deux correctes. Selon le plateau des Théories, ces deux Ingrédients devraient donner .

Exemple :

La situation est toujours la même, sauf que cette fois-ci vous demandez à l'application si scorpion et crapaud donnent , ce qu'elle infirme. Si les deux Théories étaient bonnes, la Potion créée aurait été , et ce n'est pas le cas. Vous avez démontré qu'il y avait un Conflit.

Contrairement aux exemples précédents, ici une réponse négative de l'application serait aussi un succès pour vous, tout en donnant moins d'information aux autres joueurs.

Lorsque vous parvenez à démontrer qu'un **Conflit** existe entre deux Théories du plateau, vous gagnez **2 points de Réputation**. Personne ne perd de points, car on ne sait pas clairement quelle Théorie est erronée. Vous n'avez pas le droit de faire une publication immédiate.

Théories en Conflit



Lorsqu'il est démontré que 2 Théories sont en Conflit, placez à côté d'elles un jeton Conflit.

Les Sceaux et Molécules restent sur les Théories, **mais les Sceaux ne sont plus pris en compte lors des Conférences, pour obtenir une Subvention ou la récompense du meilleur alchimiste (voir page 16). Personne ne peut confirmer une Théorie en Conflit.**

Les jetons Conflit n'ont pas d'effet en fin de partie lors du décompte des points de Victoire. Il est possible de réfuter une Théorie en Conflit.

Si l'une des Théories est réfutée, retirez les jetons Conflit du plateau. La Théorie restante redevient une Théorie comme une autre (même si elle peut toujours s'avérer fautive par la suite).

Démonstrations invalides

Votre choix d'Ingrédients et de la Potion qui en résulte doit :

1. Soit réfuter au moins une Théorie
2. Soit démontrer l'existence d'un Conflit entre deux Théories

Si votre choix ne permet pas de réaliser cela, vous pouvez appuyer sur le bouton  et réfléchir à nouveau à votre démonstration. Votre action est perdue, votre démonstration est un échec, vous perdez 1 point de Réputation.

Exemple :

Des Théories ont été publiées pour tous les Ingrédients sauf pour la racine de mandragore et la plume de corbeau. Les Molécules restantes sont  et . Jaune sait que ces deux Ingrédients ne permettent pas de fabriquer une Potion . S'il démontre cela via l'action Réfuter une Théorie, il démontrera qu'il y a une erreur sur le plateau, mais sans pouvoir réfuter clairement une Théorie, ni démontrer l'existence d'un Conflit entre deux Théories (il n'y a pas encore de Théorie publiée sur ces Ingrédients). Il devrait être patient et affiner sa démonstration.

S'il oublie cette règle et montre à tous qu'une racine de mandragore et une plume de corbeau ne donnent pas , il perdra 1 point de Réputation.

Lorsque vous démontrez qu'il existe un Conflit entre deux Théories, ce doit être un nouveau Conflit. Si votre démonstration concerne des Ingrédients déjà en Conflit, votre action est un échec et vous perdez 1 point de Réputation. Vous pouvez utiliser une Théorie en Conflit pour l'opposer à une autre Théorie si cela mène à un nouveau Conflit.



Fin de la manche

Sur le plateau est rappelé tout ce qu'il faut résoudre à la fin d'une manche. Respectez l'ordre indiqué.

Récompense du meilleur alchimiste



Le joueur qui a le plus de Sceaux sur le plateau des Théories gagne 1 point de Réputation. Si aucune Théorie n'a été publiée, personne ne gagne de point. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés gagnent 1 point.

Peu importe que les Sceaux concernent des publications originales ou de simples confirmations de Théories. Et bien entendu, peu importe que les Sceaux placés aient ou non des étoiles (cette information est secrète). Si vous jouez en mode Maître, ne tenez pas compte des Sceaux placés sur une Théorie en Conflit.

Cubes non utilisés



La manche ne se déroule pas toujours comme prévu, il vous arrive parfois de devoir abandonner votre action et de déplacer votre (ou vos) cube(s) sur l'emplacement prévu à cet effet. Pour chaque paire de cubes placés sur cet emplacement en fin de manche, piochez 1 carte Faveur (un cube isolé ne rapporte rien).

Reprenez tous vos cubes non utilisés. Vous devriez tous les avoir récupéré maintenant... à moins que vous ne vous soyez retrouvé à l'Hôpital après avoir bu une Potion de poison...

Hôpital



Une fois que l'emplacement des cubes non utilisés est vide, déplacez-y les cubes placés sur l'Hôpital. Ces cubes compteront comme cubes non utilisés à la fin de la prochaine manche.

Nouvel Aventurier



Retirez la tuile Aventurier de la manche qui s'achève. Placez la tuile suivante sur l'emplacement Aventurier. Si cela révèle une tuile Conférence, elle sera résolue à la fin de la prochaine manche. Placez la tuile Conférence sur l'emplacement Conférence (à côté de la case Boire une Potion).

Dans tous les cas, révélez la prochaine tuile Aventurier. Vous devez toujours savoir, une manche à l'avance, quel Aventurier va arriver en ville.

Conférence



Les Conférences d'Alchimie sont toujours bondées. Les alchimistes viennent de partout pour échanger des connaissances entre Confrères. Bon, en fait c'est un peu le festival de la vantardise, mais les sandwiches sont appétissants.

Si vous avez correctement mis en place le paquet Aventurier, les Conférences seront résolues à la fin des manches 3 et 5 (si ce n'est pas le cas, rectifiez maintenant). La Conférence est résolue après la case Boire une Potion et avant le déroulement classique de fin de manche (récompense...).

Les joueurs qui ont (actuellement) le nombre requis de publications ou de confirmations gagnent 1 point de Réputation. Dans le cas contraire, ils perdent le nombre de points de Réputation indiqué sur la tuile Conférence, en fonction du nombre de Sceaux qu'ils ont placé sur le plateau des Théories. Comme pour la récompense du meilleur alchimiste, tous les Sceaux comptent, sauf ceux placés sur des Théories en Conflit.

Personne n'apprécie d'arriver à une Conférence sans pouvoir se vanter. Il y a bien souvent la queue au Bureau des Publications les jours précédents le début de la Conférence.

Nouvelles cartes Artefact



La fin d'une Conférence marque aussi l'arrivée de nouveaux Artefacts. Retirez les (éventuels) Artefacts du plateau et remplacez-les par

trois nouveaux Artefacts (de niveau III après la première Conférence, de niveau IIII après la seconde).

Vous pouvez ensuite passer à la remise des récompenses pour le meilleur alchimiste et les autres opérations de fin de manche.

Mise en place de la nouvelle manche

Si des cartes Ingrédients se trouvent encore dans la rangée des Ingrédients, défaussez-les. Piochez 5 nouveaux Ingrédients et placez-les face visible dans la rangée. Si le paquet est épuisé (pendant cette mise en place, ou à tout moment), mélangez la défausse pour former un nouveau paquet.

Retirez du plateau tous les marqueurs d'ordre du tour (sauf ceux placés lors de cette manche sur l'emplacement des alchimistes paralysés).

Le marqueur Premier joueur est transmis sur la gauche (si le nouveau Premier joueur est paralysé, se référer à la section « D'autres choses amusantes qui peuvent vous arriver en étant paralysé », page 10).

Vous pouvez maintenant commencer une nouvelle manche de découverte, de gloire et de moquerie à l'encontre de ces idiots et de leurs Théories stupides sur les scorpions.

La manche finale

La partie se déroule en 6 manches. Au début de la manche finale, le dernier Aventurier est placé à côté de la case Vendre une Potion (il y a 6 Aventuriers, vous en avez écarté un au hasard lors de la mise en place et il n'y en avait pas en jeu à la première manche).

Grande Exposition

La plupart du temps, les alchimistes essaient de s'impressionner les uns les autres, mais il arrive parfois qu'ils apprécient afficher leur talent en public.



UTILISEZ L'AUTRE CÔTÉ DANS UNE PARTIE À 4 JOUEURS.

Lors de la mise en place de la manche finale, placez le plateau Grande Exposition de façon à recouvrir les cases Tester sur un Etudiant et Boire une Potion. Ces actions sont remplacées par l'action Exposer une Potion. Choisissez **Manche finale** sur l'application.

Vous pouvez placer des cubes sur cette nouvelle action pendant la phase de planification. Vous êtes limité en nombre de cubes, comme indiqué sur le plateau (3 cubes à 4 joueurs, 4 cubes à 2 ou 3 joueurs).

Ce sera la dernière case Action à être résolue, après l'action Publier une Théorie. Chaque cube permet de réaliser une action.

Lorsque vient votre tour de réaliser cette action, retirez votre cube de la case Action et placez-le sur l'une des six Potions proposées sur le plateau Grande Exposition. C'est

la Potion que vous promettez d'exposer (vous ne pouvez pas choisir une Potion que vous venez déjà d'exposer. La Potion neutre n'est pas proposée, car fabriquer une soupe insipide n'impressionne personne).

Préparez deux Ingrédients, comme lors des expérimentations, cliquez sur **Exposer une Potion** et scannez vos Ingrédients. Défaussez-les ensuite, comme d'habitude.

Si vous n'obtenez pas le résultat promis, déplacez votre cube sur l'emplacement Vous perdez 1 point de Réputation.

Si vous êtes le premier joueur à exposer avec succès cette Potion, gagnez 1 point de Réputation. Placez votre cube sur l'emplacement correspondant.

Si vous parvenez à exposer avec succès une Potion, mais que vous n'êtes pas le premier à le faire, votre cube est placé sur les autres emplacements situés en-dessous. Vous

ne gagnez pas de points en mixant cette Potion, mais vous pouvez toujours tenter de mixer la Potion opposée, comme expliqué ci-dessous.

Si vous réussissez à exposer avec succès 2 Potions de signes opposés et de même couleur durant la Grande Exposition,

vous avez fait la démonstration de votre maîtrise de cette couleur. Gagnez 2 points de Réputation (plusieurs joueurs peuvent gagner ce bonus).

Vous n'êtes pas obligé de participer à cette case Action. Mais comme vos cartes Ingrédient ne valent rien en fin de

partie, autant tenter de les utiliser efficacement.

Une fois que toutes les actions ont été résolues, récompensez le meilleur alchimiste et piochez des cartes Faveur pour chaque paire de cubes non utilisés, comme à chaque manche. Passons maintenant au décompte de fin de partie.

Décompte de fin de partie

Points de Réputation et points de Victoire

 Les **points de Réputation** sont gagnés et perdus pendant la partie. Certains Artefacts vous apportent un bonus de Réputation et la zone où se trouve votre marqueur peut affecter le nombre de points de Réputation que vous gagnez ou perdez.

 Les **points de Victoire** ne sont marqués qu'en fin de partie. Les bonus ou pénalités de Réputation ne s'appliquent pas ici. La plupart du temps, vous allez gagner des points de Victoire, mais vous pouvez en perdre lorsque l'identité réelle des Ingrédients sera dévoilée.

À la fin de la partie, marquez des points de Victoire comme suit :



Tous les points de Réputation sont convertis en points de Victoire. Si vous terminez avec 16 points de Réputation, vous commencez le décompte de fin de partie avec 16 points de Victoire.



Ensuite, vous gagnez des points de Victoire grâce à vos **Artefacts**.

Cas particuliers : Si un joueur possède le **Miroir Magique**, il doit compter en premier les points de cet Artefact, avant de s'occuper des autres Artefacts ou des Subventions.

Si un joueur possède l'**Idole de Sagesse**, elle n'est pas décomptée avant la Grande Révélation.



Ensuite, marquez les points de Victoire de vos **Subventions**.



Si vous possédez encore des cartes Faveur, **échangez chacune d'elle contre 2 Pièces d'Or**.



Chaque Pièce d'Or vous rapporte **1/3 de point de Victoire**. Ou plus simplement, gagnez 1 point de Victoire par tranche de 3 Pièces d'Or en votre possession. Les Pièces d'Or restantes serviront en cas d'égalité.

La Grande Révélation

Vient enfin l'heure de vérité. Placez l'application à la vue de tous, et cliquez sur **Dévoiler les réponses**.

Voulez-vous vraiment voir la vérité en face ? Bien sûr ! C'est votre moment de gloire !

L'application va vous annoncer quelle Molécule correspond à chaque Ingrédient. Vérifiez les Théories une à une. Sur chaque Théorie, révélez tous les Sceaux.

 Si la Théorie est **correcte**, chaque joueur gagne les points inscrits sur son Sceau.

- 5 points pour un Sceau à étoile d'or
- 3 points pour un Sceau à étoile d'argent
- 0 points pour un Sceau sans étoile

 Si la Théorie est **erronée**, les joueurs perdent des points comme suit :

- - 4 points pour un Sceau à étoile
- - 4 points pour un Sceau sans étoile non protégé contre la bonne couleur
- 0 points pour un Sceau sans étoile protégé contre la bonne couleur

Comment savoir si votre Sceau sans étoile vous protège ? Regardez les Eléments de la Théorie. **Si un seul Élément est erroné et que votre Sceau vous protégeait contre cette couleur, alors vous êtes protégé.** Si votre Sceau n'était pas de la bonne couleur, vous n'êtes pas protégé. **Si plus d'un Élément est erroné, aucun Sceau ne peut vous protéger.**

Notez que les joueurs perdent des points de Victoire, pas de Réputation. Ils ne subissent donc pas la perte des deux points de Réputation supplémentaire pour être dans la zone bleue. Les zones rouge, verte et bleue de la piste de Score n'ont pas de signification durant le décompte de fin de partie.

Les jetons Conflit n'entrent plus en compte à ce stade de la partie. Les Sceaux rapportent ou font perdre des points indépendamment des jetons Conflit (si vous jouez en mode Apprenti, vous n'utilisez pas les jetons Conflit de toutes façons).

Le vainqueur

La victoire revient au joueur qui possède le plus de points de Victoire. Les Pièces d'Or restantes départment les égalités. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés partagent la victoire ! Félicitations !



Mode Apprenti et mode Maître

Il y a trois différences entre ces deux modes :

1. Au début de la partie, **les Apprentis reçoivent 3 cartes Ingrédients, les Maîtres seulement 2.**
2. Les **tuiles Conférence** sont différentes (les Maîtres doivent assumer leur rang).
3. L'action **Réfuter une Théorie** est différente (plus simple pour les Apprentis). N'oubliez pas de paramétrer l'application en fonction du mode choisi.

Nous vous conseillons le mode Apprenti pour votre première partie. Ensuite, c'est vous qui voyez !

Vous pouvez même mixer les modes de jeu. Par exemple, commencer avec 2 cartes Ingrédient, utiliser les tuiles Conférence des Apprentis et les règles Maître pour Réfuter une Théorie.

Il est aussi possible d'utiliser ces deux modes de jeu pour équilibrer le niveau des joueurs. Un nouveau joueur peut

commencer avec 3 Ingrédients, quand ces Confrères expérimentés n'en reçoivent que 2. Les tuiles Conférence peuvent être retournées pour appliquer le côté Apprenti aux débutants et le côté Maître aux joueurs plus aguerris. L'action Réfuter une Théorie peut aussi être modifiée à loisir. Choisissez des règles qui rendront vos parties intéressantes et amusantes pour tous !

Utiliser votre grille de déduction

Au cours de la partie, vous allez récupérer des informations grâce à différentes actions, y compris celles réalisées par vos Confrères. Vous pouvez inscrire ces informations sur votre grille de déduction, en utilisant votre propre système de prise de notes. L'essentiel est de vous y retrouver ! Cette section du livret de règles est là pour vous donner quelques précieux conseils, afin de mieux exploiter ce que vous apprenez.

Expérimenter



La majorité des informations vont provenir des actions **Tester sur un Etudiant** et **Boire une Potion**. Vous pouvez par exemple apprendre qu'un crapaud mixé avec un champignon permettent de créer une Potion \oplus . Dans votre grille de déduction, vous pouvez éliminer, pour ces deux Ingrédients, toutes les Molécules avec un \ominus . Ce ne sont pas des Molécules possibles. Sur l'illustration, ces Molécules ont été marquées d'une croix rouge.

Réfuter

Lorsque vous **réfutez une Théorie**, vous obtenez le même type d'informations. Mais ces démonstrations sont publiques.

En mode Maître, si un Confrère démontre que crapaud et champignon donne \oplus , vous pouvez vous aussi noter cette information sur votre grille. (Cependant, s'il est démontré que crapaud et champignon ne donnent pas \oplus , il est plus difficile d'exploiter cette information. Il faudra inventer votre propre système de notes pour cela !)

En mode Apprenti, vous ne récupérez des informations que sur un Ingrédient, mais vous avez la certitude de recevoir une réponse spécifique, positive ou négative. Si un Confrère démontre que le crapaud

se compose de \oplus , vous pouvez éliminer les quatre Molécules \ominus pour le crapaud. Si un autre joueur démontre que le champignon contient du \oplus , vous pouvez le noter sur votre grille de déduction.

Résultats ambigus



Vous n'avez pas à être certain du résultat lorsque vous **venez une Potion**. Vous pouvez utiliser cette action comme une sorte d'expérimentation. Par exemple, si vous voulez vendre la Potion \oplus et que vous mixez champignon et crapaud, l'application vous dira que vous avez mixé une Potion parfaite, vous donnant ainsi la même information que si vous aviez bu la Potion vous-même.

Parfois, les résultats sont ambigus. Par exemple, si vous essayez de vendre une Potion \oplus à partir d'un crapaud et d'une fougère et que l'application vous indique que le résultat est \oplus , qu'avez-vous appris ?

Vous savez désormais que vous avez mixé soit \oplus soit \oplus . Placez le jeton \oplus dans votre triangle des résultats. Vous pouvez éliminer \oplus et \oplus car ces Molécules ne peuvent pas fabriquer de telles Potions. Sur l'illustration ci-contre, ces Molécules sont donc barrées pour la fougère. Vous pourriez aussi les éliminer pour le crapaud, mais vous aviez déjà eu connaissance de ces informations.

Un jeu de Matúš Kotry

Illustrations : David Cochard

Illustrations additionnelles : Jakub Politzer

Conception graphique : Filip Murmak

Traduction française : MeepleRules.fr

Édition française, adaptation et relecture : Jello

Testeur en chef : Petr Murmak

Testeurs : Vladimír Brummer, Jiřina Mertová, Aleš Vitek, Marcela, Vitek, dilli, Vytick, Jája, Martin, Lukáš, Křupin, Rumun, Kuba, Zuzka, Honza, Rychlík, Zdeněk, Paul, PitrPicko, Dita, Elwen, Ester, FlyGon, Gekon, Janča, Jirka Bauma, Lenka, Markéta, Michal, Monča, Olaf, Patrik, Petr, Plema, Pogo, Radka, Stáňa, Filip, Tomáš, Tuko, Vodka, Yuyka, Yuri, Zeus, le Brno Board Game Club, et tous les participants aux différents événements ludiques de République Tchèque et dans le monde.

Remerciements : Je voudrais remercier toutes les personnes qui ont travaillé sur ce jeu, tout spécialement les artistes et graphistes pour l'effort qu'il leur a été demandé (nuits blanches...). Ils ont tout fait pour rendre ce jeu splendide. Je remercie aussi Dan Musil pour l'application, Jason Holt pour le livret de règles, et Paul Grogan pour la promotion du jeu. Et pour finir, ma petite amie, Jirina Mertova, pour sa patience et son soutien. C'est elle qui m'a fourni le cube action supplémentaire dont j'avais besoin !

Remerciements spéciaux à : Vlaada Chvatil pour avoir recommandé ce jeu auprès de CGE et tous les conseils prodigués.

© 2014 Czech Games Edition

© 2015 IELLO pour l'édition française - www.iello.info

Suivez
nous sur



Paaires qui se neutralisent



Comme expliqué page 3, une **Potion neutre** est créée en mixant deux Molécules dont les Eléments de même couleur sont de signes opposés. Chaque Molécule est ainsi neutralisée par une autre Molécule, son exacte opposée. Les Molécules qui se neutralisent sont regroupées dans votre grille de déduction.

Vous apprendrez que des Molécules se neutralisent en réalisant des expérimentations, en réfutant des Théories ou en vendant des Potions. Si vous découvrez que fougère et champignon donnent \ominus , cela vous indique que ces deux Ingrédients sont opposés. Ce n'est pas une information qui vous permet d'éliminer des Molécules, mais peut devenir capitale si vous avez accumulé des informations sur ces Ingrédients.

Dans l'exemple précédent, vous avez découvert que la fougère ne peut être \ominus ou \oplus . Comme le champignon neutralise la fougère, vous savez désormais que la Molécule du champignon ne peut pas être l'opposée de ces deux Molécules. Les flèches vertes illustrent ce qui vous permet d'éliminer deux possibilités pour le champignon.

Cette information est utilisable dans les deux sens. La première expérimentation

vous a appris que le champignon doit avoir \oplus . Comme la fougère neutralise le champignon, elle doit avoir \ominus . Vous pouvez donc éliminer l'opposé de chaque Molécule précédemment éliminée pour le champignon. Les flèches en violet illustrent cette déduction.

Techniques avancées



Revenons à vos précédentes expérimentations pour nous apercevoir qu'il ne reste que deux possibilités pour la fougère. Comprenez-vous pourquoi le résultat \oplus permet d'éliminer deux possibilités pour le crapaud, comme illustré ci-contre ?

Il y a bien d'autres raisonnements que nous pourrions illustrer. Mais le plus amusant dans une carrière d'alchimiste est de trouver vos propres techniques, celles qui vous feront avancer plus vite que vos Contrères.

Déduction et protection



En conclusion, il n'y a plus que deux possibilités pour chacun de ces Ingrédients. Vous connaissez leurs Eléments rouge et bleu. Si vous découvrez l'Elément vert de l'un de ces Ingrédients, vous pourrez déduire les Molécules de chacun d'eux.

Mais vous pourriez aussi publier une Théorie avant d'avoir des certitudes. Dans ce cas, quoi de mieux que de se protéger vis-à-vis de l'Elément vert ?



Notes sur les Artefacts

Chapeau à plumes

Par exemple, si vous prévoyez et présentez avec succès le résultat d'un mélange de crapaud et scorpion, puis d'un mélange de crapaud et de fougère, vous gagnez 3 points pour avoir utilisé 3 types d'Ingrédients différents.

Cas spécial : Si vous possédez aussi le Miroir Magique, un Confrère choisira au hasard 1 carte à mettre de côté pour le Chapeau à Plumes, l'autre carte retournant dans votre main. Une fois que vous connaissez quelle carte vous revient en main, vous pouvez décider de ne pas utiliser le Miroir Magique et de mettre les deux cartes de côté pour le Chapeau à Plumes.

Miroir Magique

Pendant le décompte final, vous devez décompter cet Artefact en premier, lorsque la piste de score indique encore le nombre de vos points de Réputation. Cet Artefact ne vous donne des points de Victoire que pour votre Réputation. Les points de Victoire gagnés grâce aux Artefacts et aux Subventions n'ont pas d'effet sur le Miroir Magique.

L'arrondi se fait à l'inférieur : 14 points de Réputation vous rapportent 2 points de Victoire (15 points vous en rapportent trois).

Mortier Magique

A chaque fois que vous devez défausser les Ingrédients utilisés pour une Potion, demandez à un Confrère de choisir une des cartes au hasard. Seule la carte choisie est défaussée, l'autre vous revient en main.

Cela s'applique pour Vendre une Potion, Tester sur un Etudiant, Boire une Potion et lors de la Grande Exposition.

Périscope

Vous utilisez le Périscope immédiatement après avoir pris connaissance du résultat, avant que le joueur suivant ne joue. Le Périscope s'applique pour les actions Vendre une Potion, Tester sur un Etudiant, Boire une Potion et lors de la Grande Exposition. Il ne s'applique pas au Chapeau de Déduction.

Presse d'Imprimerie

Lorsque vous confirmez une Théorie, vous devez tout de même payer 1 Pièce d'Or aux joueurs qui ont placé leur Sceau avant vous. Mais vous ne payez pas de Pièce d'Or à la banque. Vous pouvez donc publier des Théories gratuitement.

Robe de Déférence

Chaque gain de Réputation est augmenté de 1. Par exemple, Réfuter une Théorie vous fait gagner 3 points au lieu de 2.

Cas spécial : Si vous réfutez avec succès votre propre Théorie (voir page 14), la Robe de Déférence ne s'applique que si cela résulte en un gain net de Réputation (autrement dit, uniquement si votre Sceau vous protégeait vis-à-vis de la couleur réfutée). Si cela résulte en une perte nette de Réputation, la Robe de Déférence ne s'applique pas.

Sceau d'Autorité

Chaque fois que vous publiez une Théorie, vous gagnez 3 points de Réputation au lieu d'1 seul. Pour confirmer une Théorie, gagnez 2 points au lieu d'aucun.

Ce bonus se cumule avec celui de la Robe de Déférence. Si vous possédez les deux, vous gagnez 4 points en publiant, et 3 points en confirmant une Théorie.

Chapeau de Déduction

Utilisez le bouton **Tester sur un Etudiant**. Vous devez montrer les résultats obtenus à vos Confrères, mais il n'y a pas de pénalité pour fabriquer des Potions négatives. Vous ne pouvez pas utiliser deux fois la même carte pour vos expérimentations. Par exemple, si vous voulez tester scorpion + crapaud et fougère + crapaud, vous aurez besoin de 2 cartes crapaud.

Idole de Sagesse

L'Idole de Sagesse n'est pas décompté avec les autres Artefacts. Vous le décomptez après la Grande Révélation. Vous marquez alors 1 point supplémentaire pour chacun de vos Sceaux placés sur des Théories correctes. L'Idole de Sagesse ne s'applique pas aux Théories incorrectes.

Malle de la Sorcière

Vous pouvez toujours choisir des places qui font gagner des Ingrédients, mais vous ne les piochez plus. Vous pouvez toujours recevoir des Ingrédients grâce à l'action Récolter des Ingrédients ou l'Herboriste.

Cartes Faveur

Chaque carte Faveur vous précise quand elle peut être jouée. Vous pouvez jouer plusieurs cartes Faveur en même temps. Leurs effets sont cumulatifs, comme expliqué ci-dessous.

Assistant

Votre fidèle assistant est tout heureux d'aller faire vos courses et vous laisser davantage de temps pour votre travail.

Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, utilisez le cube Action resté dans la boîte. Dans une partie à 2 joueurs (ou si vous jouez 2 exemplaires de cette carte dans une partie à 3 joueurs), utilisez un cube action d'une couleur non utilisée. N'oubliez pas de restituer ce cube à la fin de la manche.

L'Assistant se contente de vous donner un cube supplémentaire pour cette manche. Le nombre d'action possible par case Action est toujours limité.

Associé

« Mon associé et moi allons passer en premier. Ça vous pose un problème ? Non. Nous vous en remercions. »

Puisque vos cubes sont placés sur la ligne supérieure, chaque joueur qui planifiera ses actions après vous devra les placer une ligne plus bas que d'habitude. Si les cubes d'un autre joueur se trouvent déjà sur la ligne supérieure (parce qu'ils sont joués une carte Associé avant vous), déplacez ces cubes une ligne plus bas, et placez vos cubes sur la ligne supérieure. En d'autres mots, l'associé d'un joueur sur la ligne supérieure est plus convaincant que l'associé du joueur sur une ligne inférieure.

Sur la case Vendre une Potion, votre Associé vous permet d'être initialement premier, mais les réductions offertes par les joueurs vont changer l'ordre du jeu (mais votre Associé vous permet de remporter les égalités. Il adore « briser » les égalités). Si vous jouez deux cartes Associé, vous devez les utiliser sur deux cases Action différentes.

Serveuse

Elle va vous trouver un petit quelque chose pour rendre votre Potion un peu plus énergétique.

Les niveaux de qualité sont présentés page 11.

Par exemple, vous jouez une carte Serveuse et vous garantissez que le signe de votre Potion sera le bon. Si vous mixez , vous

peuvent considérer que le résultat est finalement . Vous ne perdrez pas de Réputation pour avoir mixé une Potion neutre, et vous respecterez les termes de votre garantie.

Si vous jouez 2 cartes Serveuse et obtenez un résultat , la première Faveur vous permet de considérer que vous avez mixé une Potion parfaite, et la seconde carte Faveur vous fait gagner 1 point de Réputation.

Conservateur

C'est pratique de connaître quelqu'un qui vous laissera entrer dans le laboratoire au petit matin.

Lorsque vous jouez cette carte, placez-la près du plateau, entre les actions Transmuter un Ingrédient et Vendre une Potion. Elle vous permet de réaliser l'action Boire une Potion plus tôt dans la manche. Si vous jouez deux cartes Conservateur, vous placez ici deux cubes Action. Vous défaussez la seconde carte Faveur, une seule étant nécessaire pour créer cette case Action temporaire.

Si un autre joueur a déjà joué une carte Conservateur, vous devez utiliser sa carte pour y placer votre cube. Vous êtes autorisé à jouer un Conservateur pendant la manche finale, bien que l'action Boire une Potion soit inaccessible.

Lorsque vient votre tour de réaliser cette action, vous pouvez l'abandonner. Lorsque toutes les actions sur cette carte ont été résolues, défaussez-la.

Herboriste

Elle connaît tous les chemins cachés de la forêt, et trouve toujours les meilleurs Ingrédients.

Vous pouvez défausser n'importe quels Ingrédients de votre main et pas forcément 2 Ingrédients parmi les 3 que vous venez de piocher.

Cette carte doit être jouée dès que vous la piochez. Si vous en piochez deux, la première doit être complètement résolue avant de résoudre la seconde.

Marchand

Ses conseils sont gratuits. Et mieux que gratuits, ils sont très rentables.

Utilisez un de vos cubes pour bloquer la Potion que vous vendez, comme d'habitude, même si un cube la bloque déjà. Cela peut permettre à tous les joueurs de vendre une Potion.

Si vous n'êtes pas le premier joueur et que vous jouez plusieurs cartes Marchand, une de ces cartes vous permet de jouer comme si vous étiez en première position, et chacune des autres cartes vous fait gagner 1 Pièce d'Or.

Antiquaire

Si vous prenez le temps de discuter avec l'Antiquaire, vous découvrirez que ces prix sont finalement assez flexibles.

Jouer plusieurs cartes Antiquaire vous permettra d'obtenir une meilleure réduction, mais le prix ne peut pas descendre en dessous de 0.

Sage

Le vieil alchimiste a beaucoup de secrets. Comment extraire davantage d'or d'une simple plume de corbeau n'en est pas le moindre.

Si vous jouez 2 cartes Sage, vous recevez 3 Pièces d'Or pour un Ingrédient. C'est assez évident à la lecture de la carte, mais nous ne voulions pas que ce vénérable alchimiste soit seul à ne pas avoir un petit texte de règle le concernant.