



LES CHARLATANS DE BELCASTEL (SCHMIDT)



À LA FOIRE DE BECASTEL, LES CHARLATANS PRÉPARENT LEURS POTIONS POUR SOIGNER LEURS FUTURS CLIENTS. AJOUTEZ AVEC PARCIMONIE LES INGRÉDIENTS DANS VOTRE CHAUDRON, AU RISQUE DE LE VOIR EXPLOSER. REVENEZ VOS MÉLANGES ET ACHETEZ DES INGRÉDIENTS PLUS PUISSANTS POUR VOS FUTURES POTIONS.

1 / MISE EN PLACE



PLATEAU CENTRAL

- Placez le **plateau score/compte-tour** au centre de la table.
- Posez le **jeton Flamme** sur la case 1 du compte-tour.
- Les 4 **tuiles Sceaux** (0/50) sont posées sur leur face 0 sur l'emplacement prévu à gauche.
- Les 4 **jetons de score** sont posés sur leur **Sceau** de couleur.
- Formez une pioche avec les **cartes Divinatoire** mélangées.
- Formez un tas avec les **Rubis**.
- Déposez le **dé** près du plateau.
- Formez 3 tas : avec tous les **jetons Ingrédient** (sauf jetons blancs) de valeur 1, une autre avec ceux de valeur 2 puis de valeur 4.
- Exposez d'abord les **Livres noirs et orange**. Posez-les sur la face concernant le bon nombre de

joueurs (nombre de **Chaudrons** dessinés sur feuille dépassant du **Livre**).

- Préparez les **autres Livres** (vert/rouge/bleu/jaune/mauve) sur la face représentant le **même niveau** (nombre de marque-page). Pour une première partie, choisissez le niveau 1 (1 seul marque-page).

- Exposez les **Livres Bleus/rouges/verts**. Les **Livres jaunes et mauves** sont mis de côté pour l'instant.

CHAQUE JOUEUR REÇOIT :

- Un Chaudron :

- Placez-le face sans **Éprouvette**.
- Posez un **jeton Goutte** sur la case centrale (0) du **Chaudron**.
- Placez la **Bouteille** face remplie sur le sous-bock à droite.



- **Un sac :**
- Mettez **dans le sac** : 4 jetons blancs de valeur 1 / 2 blancs de valeur 2 / 1 blanc de valeur 3 / 1 jeton orange et 1 jeton vert, comme indiqué sur le **Livre**, sous le **Chaudron**.
- Selon le nombre de joueurs, les jetons 1 blancs restants sont placés avec les autres jetons de valeur 1 sur la table. Le reste est défaussé.

2 / TOUR DE JEU



UNE PARTIE SE DÉROULE EN 9 MANCHES. CHAQUE MANCHE SE DÉROULE DE LA MANIÈRE SUIVANTE :

CARTES DIVINATOIRES :

- Le 1^{er} joueur pioche une carte et la lit à haute voix. L'événement est valable pour **tous les joueurs** et s'applique si la manche le permet.

LES RATS (à PARTIR DE LA MANCHE 2) :

- Vérifiez le nombre de **Queues de rats** qui vous séparent du joueur avec le plus de points sur la piste des scores.
- Rajoutez des queues de **Rat** à votre potion pour **Rattraper** votre retard sur le leader. Posez votre **jeton Rat** sur votre **jeton Goutte** et avancez-le d'autant de cases qu'il y a de **Queues de rats** entre vous et le leader.

PRÉPARATION DE LA POTION

- LES INGRÉDIENTS

- Tous les joueurs jouent en même temps et tentent d'aller le plus loin possible sur la piste arrondie du **Chaudron** avec leurs **Ingrédients** piochés.
- Piochez 1 par 1 des jetons dans votre sac et posez-les sur les cases de votre **Chaudron**.
- Vous devez partir de votre **jeton Goutte** ou de votre **jeton Rat** si vous en possédez.
- La **valeur** du **jeton Ingrédient** pioché, détermine le **nombre de cases** qui va le séparer de la dernière case occupée (**Goutte**, **Rat**, **jeton Ingrédient** précédemment pioché). Un jeton 3 sera donc posé 3 cases plus loin.



- L'EXPLOSION DU CHAUDRON

- Quand le total de tous les jetons blancs piochés dépasse la **valeur 7**, le **Chaudron explose** et vous ne pourrez pas participer à toutes les actions de la phase suivante.
- C'est donc à vous de décider si vous continuez de piocher des jetons au risque de faire exploser votre **Chaudron** ou si vous vous arrêtez.
- Le **jeton Ingrédient Blanc** à l'origine de l'explosion, est quand même posé sur la piste du **Chaudron**.

- LA BOUTEILLE

- Vous pouvez remettre le **dernier jeton Ingrédient pioché** dans le sac en utilisant la **Bouteille**. Retournez-la alors sur son **verso**.
- Vous ne pouvez pas utiliser la **Bouteille** pour remettre dans le sac un **jeton Ingrédient** qui ferait **exploser** votre **Chaudron**.
- Vous pouvez continuer de piocher après avoir utilisé votre **Bouteille**.

- ACTION DES JETONS

- Les jetons rouges, jaunes et bleus offrent des actions réalisables **immédiatement**.
- Référez-vous au **Livre** correspondant à la couleur du jeton pour connaître les conditions à réaliser pour obtenir un bonus.

DÉCOMPTE DES POINTS

- DÉ BONUS

- Tous les joueurs dont le **Chaudron** n'a **pas explosé**, vérifient la valeur de la case qui suit immédiatement leur dernier jeton

- Retrouvez toutes les **Règles Express** sur Ludovox.fr -

La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. Si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, merci d'adresser votre demande à contact@ludovox.fr



2 / TOUR DE JEU (SUITE)

Ingrédient posé : on l'appelle la **case de Décompte**.

• Le(s) joueur(s) qui a/ont atteint la case avec la valeur la **plus élevée**, lance(nt) le dé et reçoit le **bonus** correspondant : 1 ou 2 point(s) de victoire/avancer jeton *Goutte* d'une case/1 *Rubis*/1 jeton *Ingrédient Citrouille*.

- ACTION DES JETONS

- Les jetons **noirs, verts et mauves** offrent des bonus lors de la **phase de Décompte des points**.
- Chaque joueur vérifie s'il possède les conditions demandées sur les *Livres* noirs, verts et mauves en jeu et reçoit les bonus associés.

- RUBIS

- Récupérez 1 *Rubis* si l'**icône Rubis** est illustrée sur la case de *Décompte*.

- POINTS DE VICTOIRE

- Avancez votre marqueur de score d'autant de cases que le **chiffre** indiqué dans un **encart**, sur la case de *Décompte*.
- Si les joueurs dont le *Chaudron* a **explosé** choisissent de marquer leurs points de victoire, ils ne **peuvent pas** acheter des jetons *Ingrédient* ensuite.

- ACHETER DES JETONS INGRÉDIENT

- Les joueurs peuvent acheter à tour de rôle **1 ou 2 jetons** de couleurs **différentes**.
- Le chiffre indiqué en blanc sur la case de *Décompte* indique la **somme disponible** pour l'achat de nouveaux jetons.
- Le **prix** des jetons est indiqué sur la **page de gauche des Livres**, selon la valeur de chaque jeton. L'argent non utilisé est perdu.
- Les nouveaux jetons vont dans le sac du joueur.
- Si les joueurs dont le *Chaudron* a **explosé** choisissent d'acheter des jetons *Ingrédient*, ils ne **peuvent pas** marquer leurs points de victoire.

- ACTIONS DE FIN DE MANCHE

- **Avancer la Goutte** : Dépensez 2 *Rubis* pour avancer votre jeton *Goutte* d'une case.
- **Remplir la Bouteille** : Dépensez 2 *Rubis* pour retourner votre *Bouteille* sur son recto et pouvoir l'utiliser de nouveau lors d'une prochaine manche.

FIN DE LA MANCHE

- Les joueurs qui possèdent des **jetons Rats** les enlèvent de leur *Chaudron*.
- La pile de **cartes Divinatoires** est transmise au prochain 1^{er} joueur.
- L'**indicateur de manches (Flamme)** est avancé sur la case suivante :
 - Au début de la **manche 2**, le *Livre jaune* est rajouté, au début de la **manche 3**, le *Livre mauve*.
 - Au début de la **manche 6**, un **jeton blanc** de valeur 1 est rajouté dans chaque sac.
 - À la fin de la **manche 9**, les sous disponibles et les *Rubis* restants sont convertis en points de victoire. Tous les jetons sont retirés **simultanément** des sacs durant cette manche plateau personnel.



3 / FIN DE PARTIE



- À la fin de la neuvième manche la partie prend fin.
- Vous pouvez échanger les sous indiqués sur votre case de *Décompte* contre des points de victoire : 5 sous contre 1 P.V
- Vous pouvez échanger vos rubis contre des points de victoire : 2 rubis contre 1 P.V
- Le joueur avec le plus de points victoire remporte la partie.
- En cas d'égalité, le joueur qui a le plus rempli son chaudron pendant la dernière manche gagne.