



# LES CHARLATANS DE BELCASTEL

## LES SORCIÈRES S'EN MÊLENT (SCHMIDT)

A LA FOIRE DE BECASTEL, LES SORCIÈRES HERBORISTES REJOIGNENT LES CHARLATANS. ENSEMBLES, ILS 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

La mise en place est identique au jeu de base à quelques exceptions :



- Le livre *Citrouille* du jeu de base est remplacé par un nouveau livre *Citrouille*.
- Un set de **7 nouveaux livres** est rajouté. Ils sont illustrés avec 5 ou 6 marque-pages.
- Un nouveau jeton *Ingrédient* est rajouté : **le Chou des fous**
- Chaque joueur récupère une *Coupelle* à sa couleur, qu'il assemble à la droite de sa marmite.
- Chaque joueur reçoit **1 Centime Sorcière** de chacune des 3 couleurs.



- Retournez au hasard 1 des sorcières pour chacun des **3 types** et posez les **3 cartes** sous le plateau indicateur de manche. Les sorcières restantes sont défaussées.

### 2 / TOUR DE JEU

LE DÉROULEMENT DE LA PARTIE EST SIMILAIRE AU JEU DE BASE. LES JOUEURS PEUVENT CÉPENDANT DEMANDER L'AIDE D'UNE SORCIÈRE 3 FOIS EN REMETTANT LE CENTIME SORCIÈRE DE LA MÊME COULEUR AU MOMENT INDIQUÉ.

#### LES SORCIÈRES :

- Il est possible d'utiliser sa bouteille **même lorsque** le *Chaudron* explose et continuer de piocher.
- Tant que votre *Chaudron* n'a pas explosé, vous pouvez à n'importe quel moment de votre préparation **piocher 6 jetons** de votre sac. Vous pouvez les placer dans **l'ordre de votre choix** et **remettre dans le sac**, ceux qui ne vous intéressent pas.
- Si votre *Chaudron* n'a pas explosé, vous pouvez remettre les **2 derniers jetons blancs** de votre *Chaudron* qu'importe leur emplacement.
- Même si votre *Chaudron* a **explosé**, vous n'êtes **pas pénalisé** lors de la phase de comptage de points.
- Lors de la Phase d'achat d'*Ingrédient*, vous pouvez augmenter la valeur (1=2/2=4) des **2 derniers jetons joués** OU augmenter la valeur d'un **seul jeton n'importe où** dans le *Chaudron*. Le jeton *Citrouille* ne peut pas être réévalué.
- <sup>v2</sup> Vous pouvez **doubler votre valeur d'achat** lors de l'achat d'*Ingrédient*. Vous ne pouvez cependant pas acheter plus de 2 *Ingrédients* différents. Utilisable aussi lors de la manche 9 pour obtenir des PV.
- <sup>v2</sup> Vous pouvez reprendre **gratuitement** un des jetons *Ingrédient* que vous venez d'acheter. Vous pouvez donc avoir récupéré 3 jetons *Ingrédient* durant cette Phase.
- Vous augmentez votre valeur d'achat de +2 pour **chaque rubis** en votre possession. Pas besoin de défausser les *rubis*.
- Comptez le nombre de jetons *Ingrédients* de **couleur différente** dans votre *Chaudron* (sauf blanc) et marquez le nombre de PV correspondants.
- Une fois votre potion terminée, videz votre sac. Pour chaque jeton de couleur (sauf blanc) de **valeur 2/4/6**, vous recevez 2 points de victoire. Même chose pour les jetons mauves et chou des fous.
- Si la case de décompte comprend un **icône rubis**, vous pouvez récupérer autant de *rubis* que le nombre de Pv indiqué. Vous recevez quand même vos PV lors de la phase *Points* (sauf conditions particulières si *Chaudron* explosé).

#### LES COUPELLES

- Si vous arrivez sur la **case maximum** de votre *Chaudron* ou au-delà, vous restez sur la case 33 et ignorez toutes actions liées à ce dernier jeton.
- Si vous piochez d'autres jetons ensuite, vous devez les déposer dans la *Coupelle*.
- Lors du décompte finale, vous recevez les points (15) et la valeur d'achat (35) inscrit **sur la Cuillère**.
- Additionnez ensuite la valeur des jetons dans votre *Coupelle* et recevez **la moitié du résultat** (arrondi inférieur) en point de victoire.
- Les jetons de couleurs dans la *Coupelle* ne comptent pas pour les **actions des livres**, mais les jetons blancs comptent toujours pour l'explosion.
- Tous les joueurs qui ont atteint la case max, peuvent lancer le **dé Bonus** si le *Chaudron* n'a pas explosé.



#### INTERACTION AVEC LES CARTES DIVINATOIRES

- Les cartes qui demandent de piocher des jetons dans le sac (*Un ingrédient puissant / Un mélange détonnant*), n'entraînent pas d'explosion du *Chaudron* même si le total des jetons blancs dépasse le maximum autorisé.
- L'action du jeton posé pour *Un ingrédient puissant* n'est pas réalisée.

### 3 / FIN DE PARTIE

Il n'y a pas de changement de condition de fin partie. Le joueur avec le plus de points victoire à la fin de la manche 9, remporte la partie.