



Le pays de l'alchimie

Alchimia, un pays où les travaux d'un seul grand alchimiste ont permis à l'alchimie de se développer plus rapidement que toute autre technologie. La vie quotidienne des gens de ces contrées gravite autour des ateliers d'alchimie que ce pionnier a fondés.

Vous travaillez dans l'un de ces ateliers. En tant que contremaître de l'Académie, vous recevez des commandes de la part des citoyens, vous collectez des ressources et les transformez. Mais attention, il est temps pour vous d'être plus efficace et productif que les autres contremaîtres du pays.

Dans la boîte

» Plateau

Vous allez y placer les différentes piles de cartes du jeu. Ces piles représentent des emplacements où vous allez placer vos ouvriers, pour qu'ils y réalisent des actions.

Sur la gauche, près de la fontaine, il y a la place. C'est là que vos ouvriers se réunissent lorsqu'ils ont terminé les tâches qui leur ont été demandées.

» Les cartes Atelier (4 pcs)

Numérotées de 1 à 4. Elles servent à déterminer l'ordre des joueurs dans le tour ainsi que le nombre d'ouvriers supplémentaires que vous allez accueillir.

» Les cartes Commande (42 pcs)

Il s'agit de commandes pour des objets magiques que vous pourrez réaliser en transformant les ressources nécessaires. Le nombre en haut représente les points de victoire que ces commandes vous rapporteront, une fois celles-ci réalisées. En bas sont représentées les ressources dont vous aurez besoin pour produire ces objets magiques.

Il y a quatre ressources dans le jeu : la Fleur de Mana, la Neige Ancienne, le Feu Primaire et le Sable de l'Esprit. Il y a aussi l'Elixir, une ressource spéciale qui peut aussi être utilisée pour remplacer n'importe quelle autre ressource.

Les cartes Commande sont aussi réparties en plusieurs catégories, représentées par un symbole en haut à droite. Il y en a quatre : Vie Quotidienne, Industrie, Mythe et Université. Réaliser plusieurs commandes d'un même type apporte des points de victoire de « spécialité », attribués en fin de partie.

Enfin, toutes les cartes Commande sont classées selon trois niveaux différents (A, B et C, ce dernier étant le niveau le plus bas). Ce niveau est indiqué en bas à gauche des cartes. Au début du jeu, les joueurs ne peuvent réaliser que des commandes de niveau C. Une fois qu'une commande de type Université a été réalisée, les joueurs peuvent accepter des commandes des niveaux supérieurs.



Plateau



Commande

Lieu

Assistent

Forge

» Les cartes Lieu (10 pcs)

Il s'agit des lieux où vous pourrez collecter des ressources. Les ressources indiquées sur la carte vous seront automatiquement attribuées mais vous pourrez éventuellement gagner un bonus si le résultat du dé que vous lancerez atteint le seuil minimum indiqué sur la carte.

» Les cartes Assistent (20 pcs)

Les assistants sont des ouvriers qui vous aideront de façon temporaire. Vous devrez employer un ouvrier pour les activer mais ils possèdent des compétences particulières qui s'avèreront très utiles, d'autant plus que vous pourrez les activer plusieurs fois pendant la partie (certains assistants ne peuvent être activés qu'une fois par tour).

» Les Forges de transformation (8 pcs)

C'est ici que vous pourrez transformer les ressources que vous avez réunies pour réaliser les commandes des citoyens. Les forges sont très impressionnantes et coûtent très cher. Vous devrez donc les partager avec les autres contremaîtres. Les forges peuvent aussi être utilisées pour produire de l'Elixir, en transformant deux ressources différentes.

Les forges, malheureusement, ne sont pas toutes de même qualité et ne permettent pas toujours de réaliser beaucoup de transformations. Comme pour les cartes Lieu, un jet de dé réussi vous permettra d'obtenir un bonus quand vous utiliserez les Forges.

» Autres composants

Dans la boîte, vous trouverez aussi

- Un dé
- 4 plateaux « joueur »
- 20 cubes ressource (4 pour chaque couleur)
- Marqueurs de point de victoire
- 80 ouvriers (20 de chacune des 4 couleurs)

✿ Mise en place

Si vous jouez à 3 joueurs, rangez dans la boîte le 4ème plateau Joueur, tous les ouvriers d'une couleur ainsi que deux ouvriers des autres couleurs.

- Chaque joueur reçoit un plateau, un cube de chaque couleur, 9 ouvriers et le marqueur de points de victoire de la couleur qu'il souhaite.
- Placez les cubes sur la position de départ de chaque ressource sur le plateau joueur : sur la case 1 pour le Feu Primaire, la Neige Ancienne et la Fleur de Mana, sur 0 pour le Sable de l'Esprit et l'Elixir. Un joueur ne peut jamais avoir plus de ressources que le nombre maximal indiqué sur son plateau.
- Placez les autres ouvriers à l'écart. Les joueurs commencent avec 9 ouvriers et ne pourront jamais en avoir plus de 20 (18 lors d'une partie à 3 joueurs).
- Il est temps de préparer le plateau principal:
 - Mélangez les cartes de commandes en trois piles, chaque pile correspondant à un niveau (A, B ou C). Posez ces trois piles face cachée en dessous du plateau. Disposez ensuite 6 cartes face découverte sur les emplacements du plateau : 3 de niveau C (vert), 2 de niveau B (jaune) et 1 de niveau A (rouge).
 - Mélangez les cartes Lieu, Assistant et Forge pour en faire trois piles posées face cachée. La pile Assistant est posée en dessous du plateau principal mais les deux autres, Lieu et Forge, sont posées sur le plateau à l'emplacement prévu à cet effet. Piochez ensuite 3 cartes Lieu, 2 cartes Forge et 3 cartes Assistant et placez-les sur le plateau (2 cartes Assistant seulement lors d'une partie à 3 joueurs).

✿ But du jeu

- Le jeu se joue pendant quatre tours. Chaque tour représente une année entière.
- A chaque tour, les joueurs placent un ou plusieurs ouvriers sur l'action qu'ils souhaitent réaliser : collecter des ressources, prendre une commande, engager un assistant ou transformer des ressources aux forges. L'astuce du jeu, c'est que plus vous attendez pour activer un des espaces Action du plateau, plus cela va vous coûter cher en ouvrier.
- En effet, vous devrez toujours ajouter un ouvrier de plus que le nombre d'ouvriers posés par le joueur précédent : ainsi, si le joueur précédent a posé un ouvrier, vous devrez en poser deux pour effectuer la même action. Le joueur suivant devra, lui, en poser 3...
- Une fois qu'un joueur n'a plus d'ouvrier, il sera obligé de passer son tour. Quand tous les joueurs ont passé, le tour prend fin, le plateau principal est réinitialisé et une nouvelle année commence. Le joueur qui a le plus de points de victoire à la fin de la partie gagne la partie.

✿ Déroulement du jeu

- Le jeu se déroule en 4 tours (chaque tour équivaut à une année) et chaque tour est divisé en 3 étapes:
 - 1) Début du tour**
 - On détermine l'ordre des joueurs, on reçoit des ouvriers et on paye les assistants.
 - 2) Etape principale**
 - Les joueurs placent des ouvriers chacun leur tour sur le plateau et réalisent leurs actions jusqu'à ce que tous les joueurs passent.
 - 3) Fin du tour**
 - On réinitialise le plateau et on se prépare pour l'année suivante.



- | | | | |
|---------------|----------------|--------------------|------------------------------|
| (1) Orders | (3) Forges | (5) Central square | (7) Player's accepted orders |
| (2) Locations | (4) Assistants | (6) Player board | (8) Fulfilled orders |

► Début du tour

D'abord, on détermine l'ordre des joueurs avec les cartes Atelier. Lors du premier tour, l'ordre est établi de façon aléatoire (mélangez les cartes et distribuez en une à chaque joueur) mais dès le deuxième tour, les joueurs ont la possibilité de choisir la carte Atelier qu'ils veulent. Le joueur qui a le moins de points de victoire après le tour choisit carte Atelier le premier. En cas d'égalité, le joueur qui avait le carte le plus bas le tour précédent commence.

Ensuite, tous les joueurs prennent le nombre d'ouvriers indiqué sur leur carte Atelier (en plus des 9 de base). Les ouvriers supplémentaires que les joueurs reçoivent seront utilisables jusqu'à la fin de la partie.

Enfin, tous les joueurs paient le salaire des Assistant (s'ils en ont). Pour chaque assistant que vous souhaitez garder, vous devez envoyer un ouvrier sur la place (la fontaine). Si vous ne voulez pas payer, vous devez renvoyer les assistants en-dessous de la pile Assistant.

► Etape principale

Les joueurs vont maintenant envoyer leurs ouvriers sur le plateau pour y effectuer des actions, en respectant l'ordre des cartes Atelier.

Sur le plateau, il y a 16 emplacements différents où envoyer des ouvriers : **6 Commandes**, **4 Lieux** (dont un est représenté par la pile face cachée), **3 Forge de Transformation** (là aussi, une est représentée par la pile face cachée) et **3 Assistant** (2 seulement pour une partie à 3 joueurs).

A son tour, un joueur place un ou plusieurs de ses ouvriers sur le petit rectangle représenté en dessous de l'emplacement qu'il veut utiliser. Le nombre d'ouvriers à poser se calcule ainsi : **+1 par rapport au nombre d'ouvriers placés par le joueur précédent.** S'il n'y a pas encore d'ouvrier sur cet emplacement, vous devez en poser au moins 1.

Quand vous posez des ouvriers sur un emplacement déjà occupé, renvoyez les ouvriers déjà présents sur la place (la fontaine).

Les ouvriers placés sur un emplacement y restent jusqu'à la fin du tour, sauf s'ils sont renvoyés sur la place parce qu'un autre joueur veut s'y rendre.

Pour certaines actions, placer plus d'un ouvrier peut vous permettre d'obtenir un bonus. C'est aussi un moyen de rendre cet emplacement plus coûteux pour les autres joueurs.

Une fois vos ouvriers placés, vous effectuez l'action, puis c'est au tour du joueur suivant de placer des ouvriers. Pour indiquer que son tour commence, donnez-lui le dé.

Lorsque vous n'avez plus d'ouvriers à placer, ou que vous ne voulez plus effectuer d'actions, vous devez annoncer que vous passez. Une fois que vous avez passé, vous ne pouvez plus revenir dans le tour. Le tour se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs passent.

► Collecter des ressources

Vous envoyez vos ouvriers pour collecter les ressources nécessaires à la création d'objets magiques. Trois lieux sont déjà connus de tous mais il existe aussi un portail magique qui apparaît de façon aléatoire (la pile face cachée). Lorsque vous décidez d'employer le portail magique, prenez la première carte de la pile Lieu pour voir quelles ressources s'offrent à vous. Une fois que vous avez effectué l'action de ce lieu, mettez la carte en dessous de la pile.

Lorsque vous vous rendez sur un lieu, vous êtes sûr de recevoir toutes les ressources qui y sont représentées. Ajustez les cubes ressources de votre plateau joueur en fonction de ce que vous avez trouvé. Ensuite, lancez le dé. Si le résultat de votre lancer est égal ou supérieur au nombre indiqué sur la carte, vous recevez en bonus une ressource supplémentaire (représentée à côté du dé sur la carte).

Après avoir lancé le dé, vous devez ajouter **+1 au résultat obtenu pour chaque ouvrier en plus que vous avez posé sur l'emplacement.** Par exemple, s'il y avait 2 ouvriers sur l'emplacement où vous souhaitez vous rendre, le minimum d'ouvriers que vous devriez y placer est 3. Si vous décidez d'en placer plutôt 5, vous obtiendrez un bonus de +2 au résultat de votre lancer de dé.

Les cartes Lieu ne sont pas remplacées jusqu'à la fin du tour. Une fois qu'elles ont été utilisées, elles peuvent être de nouveau visitées par un ou plusieurs joueurs. Elles ne sont donc pas remplacées.

► Prendre des commandes

Les commandes pour produire des objets magiques sont de trois niveaux différents: A, B et C. Au début du jeu, les joueurs ne peuvent réaliser que des commandes de niveau C.

Prenez la carte sur le plateau et déposez-la sur l'un des trois emplacements libres de votre plateau joueur. Remplacez ensuite la carte que vous avez prise avec une autre de la pile de même niveau.

Une fois que vous avez réalisé **une** (1) commande de type **Université**, vous atteignez niveau B (vous pouvez toujours prendre des commandes de niveau C). Lorsque vous aurez complété **deux** commandes de type Université, vous pourrez prendre des commandes de n'importe quel niveau.

Lors du dernier tour (la 4ème année), les joueurs peuvent accepter n'importe quelle commande, peu importe le niveau actuel de leur atelier.

N'oubliez pas que vous êtes limité à 3 cartes commande en même temps (certains assistants vous permettront d'aller jusqu'à 4) et qu'à aucun moment, vous ne pouvez choisir de vous en débarrasser sans les réaliser.

A la fin de la partie, toutes les commandes non réalisées qui seront encore sur votre plateau joueur vous feront perdre des points de victoire... alors attention à ne pas avoir les yeux plus gros que le ventre !

Employer des assistants

Vous pouvez vous associer les services de spécialistes. Pour ce faire, prenez une des cartes Assistant disponibles et placez-la en dessous de votre plateau joueur. Remplacez-la ensuite par une carte de la pile Assistant.

L'effet de l'assistant est applicable de suite et est toujours active. Si vous avez besoin d'activer sa compétence particulière, vous pouvez le faire à n'importe quel moment et autant de fois que vous le souhaitez, sauf lorsque le texte sur la carte précise que l'effet est activable une seule fois par tour. Lorsque vous activez un assistant de ce type, penchez la carte de manière à indiquer que vous l'avez activée.

Les assistants peuvent être activés à n'importe quel moment, même lors du tour d'un autre joueur. Par exemple, vous pouvez activer la Nymphé pour gagner une ressource en renvoyant un assistant juste avant de payer le salaire de vos assistants.

Il n'y a pas de limite au nombre d'assistants que vous pouvez employer mais n'oubliez pas que vous devez leur verser un salaire au début du tour (1 ouvrier par assistant).

Transformer des ressources

En utilisant les forges, vous pouvez transformer des ressources en objets magiques ou produire de l'Elixir.

Chaque année, deux forges sont disponibles face découverte sur le plateau et une troisième peut être employée de façon aléatoire (la première carte de la pile Forge).

Si vous décidez de prendre la carte de la pile, une fois votre action effectuée, vous devez mettre cette carte en dessous de la pile.

Lancez ensuite le dé pour voir si votre journée à la forge se passe parfaitement... si le résultat de votre lancer est égal ou supérieur au nombre indiqué sur la carte, vous bénéficiez d'un bonus supplémentaire. Comme pour l'action Collecter des ressources, vous pouvez ajouter au résultat obtenu +1 par ouvrier que vous avez envoyé en plus du minimum requis.

Vous pouvez utiliser la forge autant de fois que le nombre indiqué sur la carte (le symbole fiole). Pour chaque transformation, vous avez la possibilité de choisir si vous souhaitez réaliser un objet magique ou produire de l'Elixir, dans l'ordre que vous voulez. Vous n'êtes jamais obligé d'utiliser la forge plus d'une fois.

Si vous avez utilisé une forge disponible face découverte sur le plateau principal, cette carte n'est pas remplacée. Elle reste disponible pour tous les joueurs jusqu'à la fin du tour.

Produisez un objet magique

Réduisez le nombre de vos ressources sur votre plateau joueur en fonction des ressources que vous avez utilisées. L'Elixir peut être employé pour remplacer n'importe quelle autre ressource du jeu. Placez ensuite la carte Commande sur le côté de

- votre plateau, et gagnez tout de suite le nombre de points de victoire qu'elle rapporte. Si la transformation s'est passée parfaitement (résultat du dé), vous remportez +1 point de victoire pour une carte de niveau C, +2 pour une carte de niveau B et +3 pour une carte de niveau A.

Produisez de l'Elixir

- Convertissez deux ressources de type différent pour 1 Elixir. Si la transformation est parfaitement réussie, vous gagnez 1 point de victoire en bonus.

Fin du tour

Une fois que tous les joueurs ont décidé de passer (parce qu'ils n'ont plus d'ouvriers disponibles ou parce qu'ils ne souhaitent pas effectuer de nouvelles actions), le tour se termine:

- Les joueurs récupèrent tous leurs ouvriers : ceux posés sur les emplacements du plateau principal ou sur la place.
- Réinitialisez les assistants que vous avez penchés.
- Mélangez les cartes du plateau et placez-les en dessous de leur pile respective. Puis, ajoutez de nouvelles cartes sur le plateau. Lorsqu'une pile est épuisée, il ne se passe rien. Les emplacements restent vides.

Calcul des scores

Une fois que les 4 tours ont été joués, la partie est terminée et les joueurs calculent puis comparent leur score. Une commande non réalisée vous fait perdre la moitié des points indiqués sur la carte (une carte de valeur 5 est arrondie à 2). Ensuite, les joueurs reçoivent des bonus en fonction du nombre de commandes réalisées dans chaque catégorie:

une: +0p deux: +1p trois: +3p quatre: +6p cinq: +9p six+: +12p

Enfin, les joueurs gagnent aussi **+1 PV par unité d'Elixir et par chaque assistant.**

Le joueur qui a le plus de points de victoire gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a réalisé le plus de commande de type Université l'emporte.

Ars Alchimia

Auteur: Kuro

Manual help: Guramu, Umezu

Traduction française: Yannick Deplaedt

Illustrations:

Boîte & plateau: Iro

Iconographie, plateau joueurs: TARO

Assistants, forges: Kinako Mameno

Lieux: kokuzu, salada, Aderi Fujioka, Romannu, bou-kun

(Seconde impression: octobre 2014)