



LES CHARLATANS DE BELCASTEL

LES ALCHEMISTES (SCHMIDT)



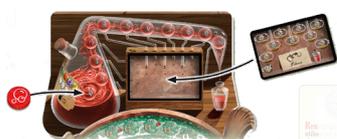
SEREZ-VOUS À LA HAUTEUR DE VOS TALENTS DE CHARLATANS ? CHOISISSEZ UN PATIENT ET FAITES CHAUFFER VOTRE ÉLIXIR ! CONSERVEZ LES BASES DU JEU, SAUPOUDREZ D'UN PEU DE CHOU DES FOUS, OUVREZ DE NOUVEAUX LIVRES D'INGRÉDIENTS ET PROFITEZ DES VERTUS OFFERTES PAR VOTRE PATIENT POUR AMÉLIORER VOTRE POTION. MAIS ATTENTION, L'EXPLOSION DE CHAUDRON EST TOUJOURS FORTEMENT DÉCONSEILLÉE !

1 / MISE EN PLACE



- Installez le jeu de base comme d'habitude.
- Ajoutez à la pioche du jeu de base, les nouvelles **cartes Divinatoires** selon les extensions avec lesquelles vous jouez :
 - Sans symbole, elles peuvent être jouées avec le jeu de base et toutes les extensions.
 - : Vous ne pouvez jouer ces cartes qu'avec l'extension *les Sorcières s'en mêlent*.
 - : Vous ne pouvez jouer ces cartes qu'avec l'extension *les Alchimistes*.
- Choisissez 1 des 4 **Livres des Ingrédients** avec le symbole **Chous des fous** (2 tuiles recto-verso).

- **Chaque joueur reçoit :**



- 1 **plateau Alambic** à positionner au-dessus de son **Chaudron**.
- 1 **jeton Élixir** à placer sur la case 0 de sa piste d'Alambic.
- 4 **cartes Élixir** à sa couleur (recto-verso).
- 3 jetons **Patient** pichés au hasard parmi les 8 jetons **Patient** disposés dans le sac. Choisissez 1 **Patient** parmi les 3 et récupérez le **tableau Patient** correspondant. Différents joueurs peuvent choisir le même **Patient**.
- Récupérez la carte **Élixir** correspondant à votre **Patient** et défaussez les 3 autres.



2 / TOUR DE JEU

UNE FOIS QUE VOUS AVEZ TERMINÉ DE PRÉPARER VOTRE CHAUDRON ET AVANT DE COMPTER LES POINTS, VOUS ENTAMEZ UNE NOUVELLE PHASE.

1) LA PHASE ÉLIXIR (TOUS LES JOUEURS SIMULTANÉMENT)

- Au **début** de cette Phase, placez **toujours** votre marqueur **Élixir** sur la **case 0** de votre **Alambic**.
- Pour calculer le niveau de votre **Élixir** pour cette manche, suivez les **3 étapes** suivantes :
 - Comptez le nombre d'**Ingrédients** de **couleurs différentes** à l'exception des jetons blancs (**clagues-doigts**) puis avancez votre jeton **Élixir** d'autant de cases que le résultat obtenu.
 - Si le total de vos **jetons blancs est égal à 7**, vous pouvez avancer votre marqueur **Élixir** d'une case.
 - Si le **Chaudron** de l'un de vos voisins à **explosé**, avancez votre Marqueur **Élixir** d'une case. Si vos **2 voisins** ont fait exploser leur **Chaudron**, avancez votre marqueur de 2 cases sur votre **Alambic**. À 2 joueurs, n'avancez que d'une case maximum.
- La case sur laquelle se trouve votre marqueur **Élixir** est **reliée à un Bocal** dans lequel est illustré un **Bonus**. Vous pouvez reculer votre marqueur **Élixir** pour recevoir un Bonus qui vous intéresse d'avantage. Il y a différents bonus :
 - Des **points de victoire** que vous recevez immédiatement.
 - Des **Queues de Rat** que vous placerez au début du prochain tour.
 - Des **Ingrédients** et des avantages de **Chaudron** (*Rubis, Goutte, Dé...*)
 - Des **bonus Patient**. Le numéro inscrit dans le **Bocal** indique le **nombre de fois** que vous pourrez effectuer le pouvoir de votre **Patient**.
- La dernière phase **Élixir** est réalisée au cours de la **9^{ème} manche**. Au cours de cette manche, vous ne recevrez aucun des bonus, **queues de rat** ou points de victoire représentés sur l'**Élixir**, mais 1 point de victoire pour chaque case de déplacement sur l'**Alambic**.



2) LES DIFFÉRENTS POUVOIRS DES PATIENTS

POLTRON



Au début de la prochaine phase de **Préparation**, piochez dans votre sac le nombre de jetons indiqué par votre Bonus **Patient**. Après avoir pioché, remettez les **Claque-doigts** (jetons blancs) dans le sac. Le reste constitue votre réserve de jetons **Ingrédients** bonus. Pendant la phase de **Préparation**, avant de piocher dans votre sac, vous pouvez décider si vous posez un des jetons bonus ou si vous préférez piocher au hasard dans le sac. Après l'**explosion du Chaudron**, vous ne pouvez plus poser vos jetons bonus restants.

RENGAINE



Après la Phase **Élixir**, piochez autant de jetons qu'indique par votre bonus **Patient**. Piochez-les un par un et posez-les dans votre **Chaudron** à la suite de vos précédents jetons. Activez les pouvoirs spéciaux des jetons **Ingrédients** posés. Posez aussi les **jetons blancs**, ils ne feront pas exploser votre **Chaudron**.

NEZ DE CAROTTE



Au début de la **partie**, vous recevez **2 jetons Potiron** au lieu d'un. Durant la phase **Élixir**, vous pouvez recevoir immédiatement des points de victoire ou des **Queues de Rat**. Le bonus **Patient** s'utilise lors de la prochaine **manche de Préparation**. Durant cette manche, chaque fois que vous piochez un jeton **Potiron**, vous pouvez le placer sur le prochain emplacement illustré d'un **Rubis**. En échange, réduisez votre **Élixir** de 2 cases.

FEUILLE DE CHOU



Durant la phase **Élixir**, vous pouvez recevoir immédiatement des points de victoire ou des **Queues de Rat**. Le bonus **Patient** s'utilise lors de la prochaine **manche de Préparation**. Durant cette manche, lorsque vous piochez un **jeton Blanc** et qu'il ne provoque pas d'explosion, vous pouvez choisir :

- de le positionner en **doublant sa valeur**. Dans ce cas, réduisez votre **Élixir** de 2 cases.
- de le **remettre dans le sac**. Dans ce cas, réduisez votre **Élixir** de 3 cases.
- de le poser **normalement** à sa place, sans utiliser votre bonus **Patient**.

- 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

OEIL-DE-PERDRIX

Recevez **immédiatement** le bonus indiqué dans le *Bocal* atteint, lors de la phase *Élixir*.

BOSSE DE SORCIÈRE

Le bonus *Patient* s'utilise lors de la prochaine **manche de Préparation**. Durant cette manche, lorsque vous posez votre jeton sur une case illustrée d'un *Rubis*, vous recevez immédiatement une récompense selon la valeur du jeton posé. En échange, réduisez votre *Élixir* de 2 cases.

TÊTE DE LINOTTE

En début de **Partie**, recevez 1 jeton bleu de valeur 1 et 1 jeton rouge de valeur 1 en plus des 9 jetons de départ. Durant la phase *Élixir*, vous pouvez recevoir immédiatement des points de victoire. Le bonus *Patient* s'utilise lors de la prochaine **manche de Préparation**. Durant cette manche, vous pouvez récupérer n'importe quel jeton de couleur **depuis votre Chaudron** (sauf jeton blanc et jeton *Chou des fous*) et le placer dans votre sac. En échange, réduisez votre *Élixir* du nombre de cases correspondant à la valeur indiquée par le jeton. Ne changez pas la position des autres jetons, et conservez les espaces créés.

VAMPIRISME

À la fin de la phase *Élixir*, vous pouvez acheter un **jeton Ingrédient** équivalent à la valeur indiquée dans le *Bocal* que vous avez atteint.

3) LES NOUVEAUX LIVRES D'INGRÉDIENTS

-  Une fois que vous avez avancé votre Jeton *Élixir* sur sa piste, vous pouvez avancer d'une **case supplémentaire** pour chaque jeton *Chou des fous* présent dans votre *Chaudron*.
-  Lorsque vous piochez un jeton *Chou des fous*, comptez le nombre de **jetons colorés** (sauf blanc) différents présent dans votre *Chaudron*. La 1^{ère} fois, comptez aussi votre jeton *Chou des fous* pioché. La valeur obtenue, vous permet d'avancer **immédiatement** votre jeton *Élixir* sur sa piste.
-  Après avoir posé votre jeton *Chou des fous* dans votre *Chaudron*, vous pouvez **récupérer un jeton de votre choix** (sauf blanc) de votre *Chaudron* et le remettre dans votre sac. Conservez les espaces ainsi créés.
-  Lorsque vous piochez un jeton *Chou des fous*, comptez le nombre de **jetons blancs** présents dans votre *Chaudron*. La valeur ainsi obtenue vous permet d'avancer immédiatement votre jeton *Élixir* sur sa piste. Si vous n'avez aucun jeton blanc, avancez tout de même d'une case.

3 / FIN DE PARTIE

- La partie se termine de la même manière que dans le jeu de base, à la fin de la neuvième manche.