

ALCHIMISTES
Vin d'jeu d'aide (www.vindjeu.eu)

Principe

Un ingrédient = 1 molécule (bleu, vert, rouge / négatif, positif) Le résultat est la combinaison de deux fois le même signe dont un grand et un petit. Du coup, on est sensé déduire ce qui n'est pas bon... Pour cela, il faut utiliser le carnet et le tableau personnel. Si tous les éléments s'annulent (A la fois vert + et vert -, rouge + et -, bleu + et -)= potion neutre (grise). Le principe de base est donc, lorsqu'on mixe deux ingrédients qui donne Rouge +, d'éliminer pour ces deux ingrédients les molécules Rouges -

Le jeu se joue en 6 manches – placement des cubes actions – résolution dans l'ordre (en U). Pour se situer, ce sont les héros restants qui nous donne le nombre de manche restantes. On a 5 héros, mais la 1ère manche n'aura pas de héros.


Mise en place

- Retirez une tuile aventurier au hasard, mélanger. Puis ajouter les tuiles conférences (selon niveau = chapeau). Placez la tuile I/II sous les deux premières tuiles aventuriers et la tuile II/III au-dessus de la dernière (cf page4 en bas)
- Mettre le bon côté du plateau central, selon le nbre de joueur
- Pour le reste voir page 4/5
- Un plateau par joueur visible de tous (cf page 6) + 2PO + cubes actions (2j=6,3j=5,4j=4) + 1 carte faveur (choix parmi 2) + 3 cartes ingrédients (2 en en expert)
- **Attention 3 cubes jouables à la 1^{ère} manche**
- Installer le plateau des théories (cf page 7) (flasque sur le 10 + poser les tuiles théories selon les illustrations) – pas de jetons conflit en mode simple
- Lancer l'appli, selon le niveau et nouvelle partie, noter le code pour les autres smartphones ou en cas de panne de batterie
- Choisir un premier joueur et lui donner le gros jeton rond premier joueur.

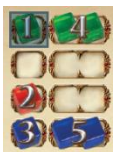


Manche

- 1- Choisir ordre du tour, le 1^{er} joueur puis les autres posent leur flasque sur la piste ordre à un emplacement vide (Dernier emplacement interdit (vert), et les deux derniers interdit à deux joueurs (vert et 3))
- 2- Piocher les cartes bonus donnés par l'ordre du tour (ingrédients et/ou cartes faveur) et payer l'or, si première ligne
- 3- Planifier ses actions en partant du dernier de la piste d'ordre. Poser tous ces cubes sur la ligne correspondantes à son tour (par

exemple, 3^{ème} ligne si 3^{ème} joueur) – Action 3,5,6 interdites à la première manche (cf symbole )

Attention ! Pour le placement des cubes : place seule = 1 cube / places soudées = 2 cubes pour une seule action du type. On résout du haut vers le bas chaque joueur une 1^{ère} fois, puis on recommence si des joueurs jouent plusieurs fois la même actions. Exemple :



4- Les actions

A tout moment, on peut abandonner son action en mettant le(s) cube(s) dans l'emplacement des cubes inutilisés. Pour chaque paire de cube, on pourra prendre une carte faveur en fin de manche. Pour rappel, Les actions c., e. et f. ne sont pas dispos à la première manche.

a. Récolter un ingrédient

Soit une carte visible, soit la 1^{ière} carte de la pioche. Quand tout le monde a joué cette action, on défaussera ce qui reste visible seulement en fin de manche et on remplace 5 nouvelles cartes

b. Transmuter un ingrédient

Défaussez un ingrédient secrètement de sa main et prendre 1 PO.

c. Vendre une potion (2^{ième} manche)

Déterminer qui est le 1er à vendre en faisant une offre. Choisir une carte offre, la placer devant soi face cachée. Révéler en même temps, classer par nombre de Smileys (prendre en compte la piste de réputation). Attention, la garantie ne devra pas mener dans le négatif ou zéro en récompense avec l'offre déduite. Les meilleures offres commencent à choisir la potion à vendre. Si égalité, c'est l'ordre du tour qui prévaut.

Déplacez un de ses cubes sous la potion à vendre (sous le héros) (deux potions à vendre max à 3 joueurs et une à 2 joueurs). Une fois posée, les chemins (qui partent du cube posé) sont bloqués pour les autres joueurs. Donc certaines potions ne sont plus accessibles à la vente.

A son tour, proposer la garantie : Bonne couleur/bon signe=4 po, bon signe = 3 po, neutre = 2po, pas de garantie = 1po. On gagne seulement le paiement de la garantie, même si on fait mieux - l'offre. Les deux derniers niveaux font perdre un pt de réputation. On ne gagne rien, si le résultat minimum de garantie n'est pas atteint.

Mixer deux ingrédients après avoir choisi l'option sur le smartphone. Et mettez à jour votre tableau perso ou/et triangle selon le résultat, si on peut le faire.

Toucher la récompenses moins l'offre

d. Acheter un artefact

Acheter une carte du plateau en payant le cout en haut à gauche. La poser devant soi et appliquer les effets indiqués. Les cartes ne sont remplacées par un nouveau set up (II ou III) qu'au moment des conférences (Fin de manche 3 pour les II et 5 pour les III). On place alors une tuile conférence sur le plateau en dernière action de la manche, en même temps que le héros qui entre et révèle cette tuile.

e. Réfuter une théorie

Résumé seulement en mode apprenti

Mode apprenti :

Utiliser l'application "Réfuter une théorie" visible de tous les joueurs. Choisir un ingrédient, qui a une théorie, à réfuter.

Si le signe est égal : Echec = - 1pt de réputation

Si le signe est différent : Réussite (tout le monde peut en prendre note sur son tableau selon le résultat)

Ensuite gagnez 2 pts de réputation, retirez le jeton Molécule, révéléz chacun des Sceaux, -5 pt réputations, si étoile ou couleur différente sans étoile. Retirer les médailles du jeu.

Facultativement, publiez aussitôt, si vous avez une action "publier" juste après (cube posé). Cette publication doit porter soit sur l'ingrédient réfuté, soit sur la molécule réfutée.

On peut réfuter sa propre théorie

Mode Maître (déconseillé aux premières parties) :

Utiliser l'application "Réfuter une théorie" visible de tous les joueurs. Choisir deux ingrédients et une potion. Avant de confirmer, vous devez expliquer pourquoi vous réfutez. Exemple : le scorpion a une molécule Vert + et le joueur prétend qu'en utilisant le scorpion, on obtient un vert du signe opposé.

Il est donc possible de réfuter deux théories. Dans ce cas, ce sont toutes les médailles qui sont enlevés et jusque 10 points de réputation, si un joueur avait des médailles des deux côtés. Exemple : Avec le cas précédent, si le scorpion a un Vert +, et le champignon aussi, et que vous obtenez un Vert - avec les deux, vous avez réfuté deux théories.

Conflit : Lorsque à utiliser lorsque vous prouvez que deux ingrédients donnent, avec le smartphone, un potion avec un signe précis (par exemple bleu +) alors que les molécules affectées sur le tableau des théories devrait donner autre chose ! Dans ce cas, on peut placer un jeton conflit. C'est à dire que c'est faux, mais on n'a pas forcément la solution de ce qui ne va pas entre les deux ingrédients. Dans ce cas, les sceaux des ingrédients ne comptent plus pour les conférences et on gagne deux points de réputations.

Attention, si le smartphone ne donne pas le résultat escompté en rapport avec votre explication, vous perdez un point de réputation. Pour rappel, on explique avant de confirmer sur le smartphone.

Si vous avez fait enlever une molécule, vous pouvez publier de suite, comme en mode apprenti

f. Publier une théorie / confirmer une théorie (+ une subvention si possible)

Cout 1PO + 1 pt de réputation

Poser une molécule encore libre sur le tableau des théories et une médaille (Etoile or = 5pv, Etoile argent = 3pv, "?" pour la couleur) PV en moins si théorie fautive en fin de partie

5 PV en moins si théorie réfutée

On peut aussi confirmer une théorie en mettant juste une médaille sur un ingrédient déjà publié

Cout 1PO + 1 PO aux joueurs ayant déjà posé une médaille

Subvention : 2 PO reçus (C'est une action gratuite mais unique par tour)

Première subvention. Vous pouvez prendre une tuile du centre contenant 2 ingrédients où vous avez une médaille.

Autre subvention. Vous pouvez prendre une tuile contenant 3 ingrédients où vous avez une médaille.

Prendre la tuile et la poser face cachée sur son plateau individuel. Les points indiqués en haut à droite de la subvention sont des PV en fin de partie (1 ou 2)

g. Tester sur un étudiant

Prendre deux ingrédients de sa main, et les poser sur le chaudron, scanner, montrer le résultat à tous et mettre un jeton résultat sur son triangle et sur le plateau personnel à la vue de tous, sauf si existe déjà. Défausser les deux ingrédients secrètement.

Pour un étudiant, durant une manche si une potion négative est réalisée, il faudra ensuite payer 1PO par essai. Rappel : On peut défausser ses cubes et ne pas faire l'action

h. Boire une potion

Même principe que test sur étudiant sauf effet négatif

Bleu -, fait perdre un point de réputation sur le tableau des réputations

Vert -, vous placez votre flasque ordre du tour sur la case verte de la piste d'ordre. Vous ne participez pas au prochain ordre du tour, vous n'aurez pas le jeton 1^{er} joueur si c'est vous le prochain. Si plusieurs vert-, placez les jetons les uns derrière les autres...

Rouge -, cube part à l'hôpital, ne sera pas dispo à la prochaine manche (Cf fin de manche)

i. Grande exposition (6ième manche)

3 cubes à 4 joueurs / 4, à 3 ou 2 joueurs

Pour chaque cube = placez le sur une potion et mixer deux de vos ingrédients.

Si ok et premier, mettre cube sur pouce vert et 1 pt de réputation. Si déjà quelqu'un placez le juste en dessous du pouce vert mais si vous faites la potion opposée en plus = 2 pt de réputation (potion opposée = même couleur et signe opposée) si pas ok, cube sur pouce rouge et - 1 pt de réputation. Défaussez ces ingrédients à chaque mixage.

Faire les décomptes des points de réputation à la fin de cette action

5- Fin de Manche (1à 5)

Voir plateau de théories

1 point de réputation à celui ou ceux qui ont le plus de médailles posées

Piochez 1 carte faveur par paire de cubes à sa couleur non utilisée et récupérer les cubes

Déplacez les cubes de l'hôpital vers la zone cubes non utilisées

Mettre une nouvelle tuile aventurier et conférence (fin de plateau) si présente (manche 3 et 5)

Une conférence donne 1 pt de réputation si le nombre de médailles posées sur le plateau de théorie est respecté, sinon -1 pt à 2 pt de réputation. En fin de conférence, changer le set up de carte artefact (enlever les anciennes, mettre les nouvelles II ou III)

Défausser les ingrédients visibles, Remettre 5 cartes ingrédients

Retirez les flasques d'ordre du tour, sauf si paralysés.

Passez le pion 1er joueur à gauche, en passant par dessus les joueurs paralysés

Placez la tuile grande exposition si 6ième manche et passez l'appli en manche finale

6- Fin de partie

1 PV pour chaque Pt de réputation

PV des cartes artefacts (attention miroir magique et idole de sagesse, voir règles)

PV des subventions

1 Carte faveur = 2 PO

3 PO = 1 PV

Révélez les molécules avec l'appli et retourner les médailles

Médaille étoile or et ok = + 5 PV, pas ok = - 4 PV

Médaille étoile argent et ok = + 3 PV, pas ok = - 4 PV

Médaille sans étoiles et ok = 0 PV, pas OK = 0 PV si le signe d'une seule couleur est faux et que la médaille protège contre cette couleur, sinon - 4 PV

Celui qui a le plus de PV = Vainqueur. Si égalité = PO

La piste de réputation :

Attention aux zones où se trouve la flasque

Zone verte = +1 smiley pour les offres mais - 1 de réputation supplémentaire, si perte de points de réputation

Zone Bleue = +1 smiley pour les offres et 1 PO pour une vente mais - 2 de réputation supplémentaire, si perte de points de réputation

Zone rouge = -1 PO pour les ventes mais si perte de points de réputation, on en perd un de moins

Interdit d'avoir des bénéfices nul ou négatif, durant une vente