Matúš Kotry

Les Petits Alchimistes



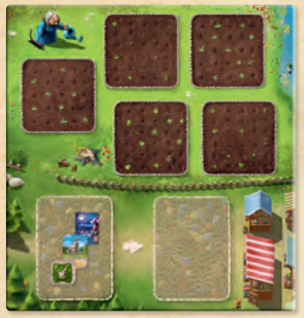
Vous passez l'été avec vos cousins et cousines chez votre grand-père, ce dernier vivant dans une vieille demeure grinçante, pleine d'araignées, de souris et de secrets...
Un jour, l'un de vos cousins vous défie d'aller jeter un œil dans la cave. Votre cousine la plus téméraire s'empresse alors d'ouvrir la porte et, ensemble, vous pénétrez dans ce royaume d'obscurité et d'humidité. Une fois vos yeux habitués à la pénombre, vous remarquez, dans un coin poussiéreux, une étrange collection de bougies et d'ustensiles en verre... Il doit s'agir du matériel que votre papi utilisait, à l'époque où il était encore alchimiste !

Si vous parveniez à dénicher quelques ingrédients, vous pourriez sûrement vous en servir pour vous amuser et préparer des potions magiques...

Les Petits Alchimistes est un jeu envoûtant pour 2 à 4 apprentis. Les joueurs s'y affrontent en fabriquant et vendant des potions, ce qui revient à tenir un stand de limonade, sauf que la limonade serait... magique !

Ce jeu a été conçu pour des enfants de 7 ans et plus (et vraiment plus, car il se destine également aux adultes voulant s'amuser). Commencez par jouer le niveau 1. Les boîtes scellées contiennent du matériel supplémentaire nécessaire aux niveaux 2 à 7. Les niveaux sont débloqués l'un après l'autre, lorsque les alchimistes remplissent un objectif commun, et la difficulté du jeu progresse au même rythme que leurs capacités.

Matériel



1 plateau Marché

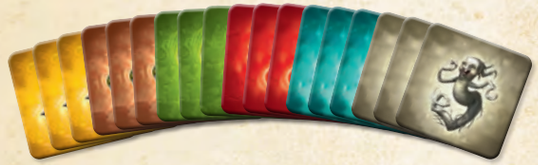


4 paravents Laboratoire et leurs pupitres pour ingrédients



4 triangles de résultats

33 tuiles Ingrédient



Scorpion / Plume / Mandragore – 5 tuiles de chaque
Crapaud / Plante précieuse / Patte de poulet – 6 tuiles de chaque

60 jetons Potion



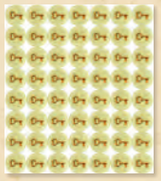
20 Potions de Vol



20 Élixirs de Chance



20 Potions de Feu



1 feuille d'autocollants Clé
Ne les décollez pas pour le moment.



3 tuiles Client et
1 tuile Marché fermé



48 pièces de valeur 1 ou 5



4 flasques



6 boîtes Mystère
Ne les ouvrez pas pour le moment.

UNE APPLICATION EST NÉCESSAIRE POUR JOUER

CGE.AS/LA-RULES

Scannez ce QR code pour télécharger l'application ou tapez « Little Alchemists Companion » dans votre Play Store ou App Store. L'application fonctionne sur téléphone et tablette.

Télécharger dans l'App Store

DISPONIBLE SUR Google Play

Assurez-vous d'avoir bien téléchargé l'application **Little Alchemists Companion** publiée par CGE digital. Il existe d'autres applications ayant le terme « alchemists » dans leur nom, dont celle du jeu original, *Alchimistes*.

6 boîtes Mystère

Que contiennent-elles ? Des secrets ! Ne les ouvrez pas pour le moment.



Chacune de ces boîtes Mystère renferme des surprises que vous ajouterez à vos parties après avoir joué le premier niveau. Vous découvrirez donc comment les ouvrir après vous être familiarisés avec le jeu au cours du niveau 1.

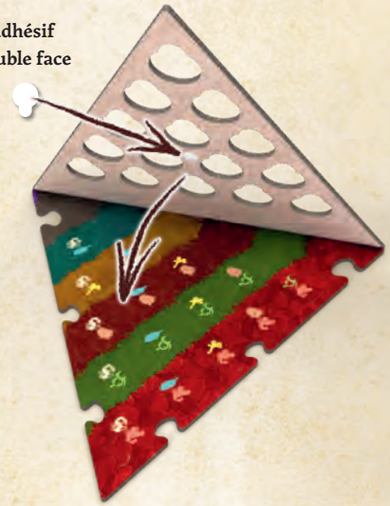
Chaque niveau a été conçu pour être joué comme un jeu à part entière, mais ce sont tout de même les actions des différents alchimistes sur un niveau donné qui vous permettront de débloquer le niveau suivant. Si un niveau vous paraît trop difficile, vous pouvez choisir de rester sur un niveau plus facile. Le but est que vous trouviez la difficulté qui convient à tous afin que les alchimistes de tout âge puissent s'amuser !



Assembler les éléments de jeu

Avant votre première partie, utilisez les morceaux d'adhésif double face pour assembler les triangles de résultats (à double épaisseur).

adhésif double face



Pliez les pupitres pour ingrédients et insérez-les dans les paravents, dans les fentes prévues à cet effet.



Mise en place

Tuiles Ingrédient



Pour une partie à **3 joueurs**, retirez les tuiles indiquant un 4.
Pour une partie à **2 joueurs**, retirez les tuiles indiquant un 3+ et un 4.



Les tuiles portant le symbole ✷ ou ☾ doivent être intégrées à votre partie, même si, pour le moment, ces symboles n'auront aucun effet.



Mélangez les tuiles, piochez-en 5, et placez-les sur ces emplacements.



Distribuez aléatoirement 3 tuiles à chaque joueur.

Tuile Marché fermé

Placez d'abord la tuile Marché fermé sur l'emplacement prévu à cet effet.





Tuiles Client

Mélangez les tuiles Client et regroupez-les en une pile face visible. Placez-la sur la tuile Marché fermé.



Regroupez les tuiles Ingrédient restantes en une pile face cachée. Placez-la sur la pile de tuiles Client.

Pièces et jetons Potion

Les pièces et les jetons Potion sont placés à proximité du plateau afin que tous les alchimistes puissent facilement y avoir accès.



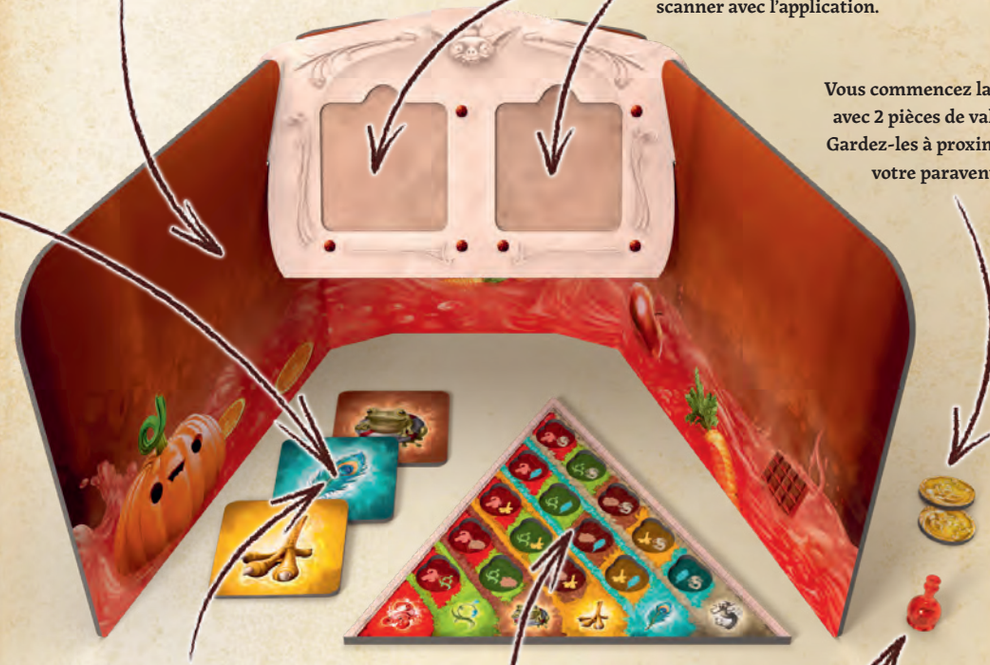


Paravents

Votre paravent (1 par joueur)

Au cours de la partie, c'est ici que vous placerez les tuiles Ingrédient avant de les scanner avec l'application.

Vous commencez la partie avec 2 pièces de valeur 1. Gardez-les à proximité de votre paravent.



Vous commencez la partie avec 3 tuiles Ingrédient. Cachez-les bien derrière votre paravent. Vous ne pouvez jamais consulter les tuiles de vos adversaires.

Votre triangle de résultats doit lui aussi rester secret. Il vous servira à garder une trace de vos expériences alchimiques.

Prenez la flasque de la couleur de votre paravent. Conservez-la près de votre paravent pour le moment.

Lancez l'application !

Ouvrez l'application **Little Alchemists Companion** et démarrez une nouvelle partie. Notez alors le code qui se trouve en haut de l'écran. Il vous permettra de continuer votre partie sur un autre appareil, si jamais le vôtre n'avait plus assez de batterie. Nous vous recommandons également de jouer avec le son, pour être dans l'ambiance !

Le plus jeune parmi vous commence la partie.

Comment jouer ?

Venez vous frotter aux secrets de l'alchimie en préparant des potions ! À votre tour, vous mélangerez différents ingrédients et tenterez de découvrir quelle mixture ils permettent d'obtenir. Après plusieurs tours, des clients arriveront au marché pour faire le plein de potions spécifiques – en échange de quelques pièces, bien entendu. Il vous sera donc utile de savoir préparer différents types de potions pour répondre au mieux à la demande. Une fois tous les clients repartis, la partie s'achèvera, et le joueur ayant gagné le plus de pièces l'emportera !

Comment préparer une potion ?

À votre tour, préparez 1 potion :

1. Placez 2 de vos tuiles Ingrédient sur le pupitre dissimulé derrière votre paravent. Aucun autre joueur ne doit les voir.
2. Sélectionnez **Préparer une potion** dans l'application.
3. Scannez vos ingrédients à l'aide de l'application. Si vous avez du mal à utiliser l'application pour scanner, consultez la page 22.
4. L'application vous indique quelle potion vous avez concoctée. Montrez la potion obtenue aux autres joueurs : ils verront alors le résultat, mais ne sauront pas quels ingrédients ont été utilisés.
5. Sur votre triangle de résultat, trouvez la case qui correspond aux deux ingrédients utilisés. Si cet emplacement est vide, prenez 1 jeton Potion correspondant à la potion créée et insérez-le à cet endroit.



Exemple : *Vous scannez un scorpion et une plume. L'application indique que vous avez préparé une Potion de Vol. Félicitations ! Cela signifie que, lors de cette partie, vous obtiendrez une Potion de Vol à chaque fois que vous combinerez ces 2 ingrédients. Consignez cette information dans votre triangle de résultats en plaçant l'un des jetons Potion (de Vol) sur la case figurant un scorpion et une plume.*

Remarque : L'application modifie les combinaisons d'ingrédients à chaque partie. Deux ingrédients peuvent donc très bien produire une Potion de Vol lors d'une partie, mais une Potion de Feu à la suivante.



Acheter des ingrédients

Le marché propose 5 ingrédients face visible. À tout moment durant votre tour, vous pouvez acheter ces ingrédients à l'herboriste. Pour ce faire, dépensez 1 pièce par tuile Ingrédient souhaitée. Une fois un ingrédient acheté, laissez son emplacement vide. Le marché ne sera réapprovisionné en nouvelles tuiles qu'à la fin de votre tour.

Fin du tour

À la fin de votre tour :

1. Défaussez les 2 tuiles Ingrédient que vous avez scannées : placez-les dans une défausse face cachée, au centre de la table.
2. Piochez les 2 premières tuiles de la pile d'ingrédients et placez-les derrière votre paravent. (À cette étape, vous ne pouvez pas prendre l'une des tuiles disponibles sur le marché.)
3. Remplissez les emplacements vacants du plateau Marché avec les premières tuiles Ingrédient de la pioche.
4. La partie se poursuit dans le sens horaire. Passez l'appareil sur lequel est lancée l'application à votre voisin de gauche.



Remarque : Vous piochez systématiquement 2 ingrédients à la fin de votre tour, même si vous en avez aussi acheté.

Maintenant que vous savez concocter des potions, vous pouvez commencer à jouer ! Afin de répondre aux besoins de la clientèle qui s'apprête à venir au marché, vous devez d'abord apprendre un maximum de recettes différentes.

Dès que la pile de tuiles Ingrédient est vide, reprenez ce livret de règles pour en apprendre davantage sur la clientèle.

COMBINER DES INGRÉDIENTS IDENTIQUES

Combiner deux ingrédients identiques (par ex. : 2 plumes) ne vous permet pas d'obtenir de potion, mais vous pouvez les échanger contre un autre ingrédient. Prenez alors 1 tuile Ingrédient face visible du plateau Marché, et ce sans dépenser de pièce.

Cela compte comme une action PRÉPARER UNE POTION. Poursuivez ensuite votre tour normalement, avec les étapes de fin du tour (où vous défausserez les ingrédients identiques échangés).

Il est toujours plus intéressant de PRÉPARER UNE POTION que d'échanger des ingrédients. N'utilisez cette possibilité qu'en dernier recours, lorsque vous n'avez que des ingrédients inutiles en main et que vous ne pouvez pas en acheter.

OFFRE EN BERNE

Dans le cas rare où au moins 4 tuiles du marché proposeraient le même ingrédient, mélangez ces dernières dans la pile et piochez-en autant de nouvelles. (Si cela ne résout pas le problème, attendez le tour suivant pour refaire cette opération.)

Des clients !



Lorsque vous êtes à court d'ingrédients dans la pioche, c'est que les acheteurs sont près d'arriver ! Déplacez alors le client désormais révélé sur l'emplacement du plateau Marché qui lui est dédié (à sa droite).

Mélangez ensuite tous les ingrédients défaussés et placez-les en une pile face cachée, sur la pile de tuiles Client restantes. S'il n'y avait plus suffisamment d'ingrédients dans la pioche pour que le joueur actif puisse en piocher 2 à la fin de son tour, il finit alors de piocher.

À partir de maintenant et pour le reste de la partie, il y aura toujours au moins un client au marché. Les clients sont presque aussi enthousiastes à l'idée de voir vos compétences en action qu'à celle d'acheter des potions ! Ils paieront généreusement n'importe quel alchimiste capable de créer sous leurs yeux ébahis la potion qu'ils recherchent.

Vendre une potion

Chaque client est à la recherche d'une potion spécifique. Celle-ci est indiquée sous l'illustration du client de même que le prix qu'il est prêt à payer.



Exemple : Ce client vous paiera 3 pièces si vous réussissez à lui préparer une Potion de Feu.

À votre tour, après avoir préparé votre potion, vérifiez si elle correspond à ce que le client recherche. Si c'est le cas :

1. Prenez dans la réserve le nombre de pièces indiqué.
2. Placez votre flasque sur la tuile Client.

Chaque client souhaite acheter sa potion à autant d'alchimistes que possible. Un même alchimiste ne peut donc pas vendre deux fois à un même client. La flasque placée sur sa tuile indique qu'il ne vous achètera pas de seconde potion. (Mais il recherche toujours la même potion, préparée par les autres alchimistes.)

Si la potion que vous avez préparée ne correspond pas à ce que recherche le client, aucune vente n'est conclue. Mais à force de préparer des potions, vous devriez finir par apprendre à préparer celle demandée par le client, pour la prochaine fois !

Client suivant

Chaque fois que la pioche de tuiles Ingrédient est vide, un nouveau client arrive au marché. Il remplace le précédent, qui a terminé ses emplettes et rentre chez lui (retirez l'ancien client du plateau). Avant de partir, il rend gentiment chaque flasque présente sur sa tuile à son propriétaire.

Comme précédemment, mélangez les tuiles Ingrédient défaussées et placez-les en une pile face cachée, par-dessus la pile de tuiles Client restantes.

Astuce : Comme les tuiles Ingrédient sont plus petites que les tuiles Client, la potion recherchée par le client à venir est toujours visible. Cela vous permet d'anticiper ses besoins.



Fin de la partie

Sous la dernière tuile Client se trouve la tuile Marché fermé. Lorsqu'elle est révélée, le marché ferme pour le reste de la journée : la partie est terminée !

Sélectionnez alors **Fin de la partie** dans l'application. Les joueurs comptent leurs pièces. L'alchimiste qui en a gagné le plus remporte la partie.

Débloquer le niveau suivant



La partie est terminée, mais l'application vous propose de relever une épreuve pour tenter d'accéder au niveau 2.

Dans cette épreuve, **tous les alchimistes doivent coopérer** et partager les connaissances qu'ils ont acquises durant la partie. Si vous réussissez, vous pourrez passer au niveau 2 lors de votre prochaine partie. Si vous échouez, rejouez une partie au niveau actuel (niveau 1) jusqu'à réussir !

Remarque : À chaque partie, l'application modifie les recettes des potions. Vous commencez donc chaque partie avec un triangle de résultat vide et aucune connaissance sur les ingrédients.



Niveau 2

Votre grand-père est impressionné par les potions que vous êtes parvenus à concocter avec son vieil équipement ! Souhaitant vous transmettre son savoir et regrettant qu'il n'existe aucune académie d'alchimie dans les environs, il décide de fonder sa propre école. Et vous en serez les premiers étudiants ! Vous allez dorénavant pouvoir préparer plus que de simples potions. Vous êtes prêts à découvrir les véritables secrets de l'alchimie !

Vous avez atteint le niveau 2 ! Félicitations ! Ouvrez la boîte de niveau 2 pour découvrir les nouveaux éléments de jeu mis à votre disposition.

Nouveau matériel et mise en place

Procédez à la même mise en place qu'au niveau 1, puis placez tous les nouveaux éléments de jeu à côté du plateau Marché.



1 plateau des Théories



6 jetons Théorie



5 jetons Gemme

Placez les gemmes « 4 points » par-dessus les gemmes « 3 points ».



8 jetons Gemme brisée

Publier une théorie

À partir de ce niveau et pour tous les niveaux suivants, les joueurs s'affrontent aussi dans le domaine académique en cherchant à être les premiers à partager les propriétés alchimiques secrètes de chaque ingrédient avec les autres étudiants.

À votre tour, au lieu de PRÉPARER UNE POTION, vous pouvez utiliser l'application pour PUBLIER UNE THÉORIE. Vous ne pouvez pas PRÉPARER UNE POTION **ET** PUBLIER UNE THÉORIE lors d'un même tour.

Lorsque vous souhaitez PUBLIER UNE THÉORIE, l'application vous présente les 6 ingrédients du jeu. Si vous avez identifié les 2 types de potions pouvant être préparés à partir d'un même ingrédient et que son jeton Théorie est toujours disponible, sélectionnez cet ingrédient. L'application vous demandera alors de sélectionner les 2 potions que cet ingrédient permet de préparer, puis vous indiquera si votre théorie est juste ou non.

Exemple :

1. *Miriam pense que le crapaud entre dans la préparation des Potions de Feu et de Vol. Elle sélectionne alors le crapaud dans l'application, puis choisit cette combinaison de potions.*
2. ***L'application confirme qu'elle a raison.*** *Elle l'indique donc sur le plateau des Théories et prend la gemme au sommet de la pile. (Elle a placé le jeton Théorie « Crapaud » sur l'emplacement se trouvant sous les potions correspondantes, mais elle aurait tout aussi bien pu utiliser celui se trouvant au-dessus.)*



Si vous avez vu juste, placez le jeton Théorie correspondant à cet ingrédient sur le plateau des Théories (au-dessus ou en dessous des fioles concernées), afin d'indiquer à tout le monde quelles potions il permet de préparer. Prenez ensuite le premier jeton Gemme de la pile.

Si vous vous êtes trompé, annoncez-le aux autres joueurs, sans leur dire quelle est votre erreur. Prenez 1 jeton Gemme brisée. Ces jetons valent -1 point à la fin de la partie. Enfin, défaussez face cachée les 2 premières tuiles Ingrédient de la pioche. Un alchimiste plus expérimenté que vous les a prises pendant que vous vous affairiez au laboratoire.

Fin du tour

Si vous décidez de PUBLIER UNE THÉORIE, vous ne piochez pas d'ingrédients à la fin de votre tour. En revanche, vous pouvez toujours en acheter au marché.

Gemmes



Chaque gemme vous rapporte le nombre de points indiqué dessus. Contrairement aux pièces, **les gemmes ne permettent pas d'acheter des ingrédients**.

Fin de la partie – Résoudre l'énigme de la boîte Mystère

La partie s'achève lorsque des théories ont été publiées sur tous les ingrédients **sauf 1** (la théorie concernant le dernier ingrédient se déduit d'elle-même, puisqu'il ne reste plus qu'un emplacement disponible sur le plateau des Théories).



En terminant la partie de cette façon, vous obtenez des clés. Comptez alors toutes les grandes tuiles (Client et Marché fermé) se trouvant toujours dans la pile. Le résultat correspond au nombre de clés que vous gagnez. (Ne comptez pas les clients qui sont déjà venus au marché.)



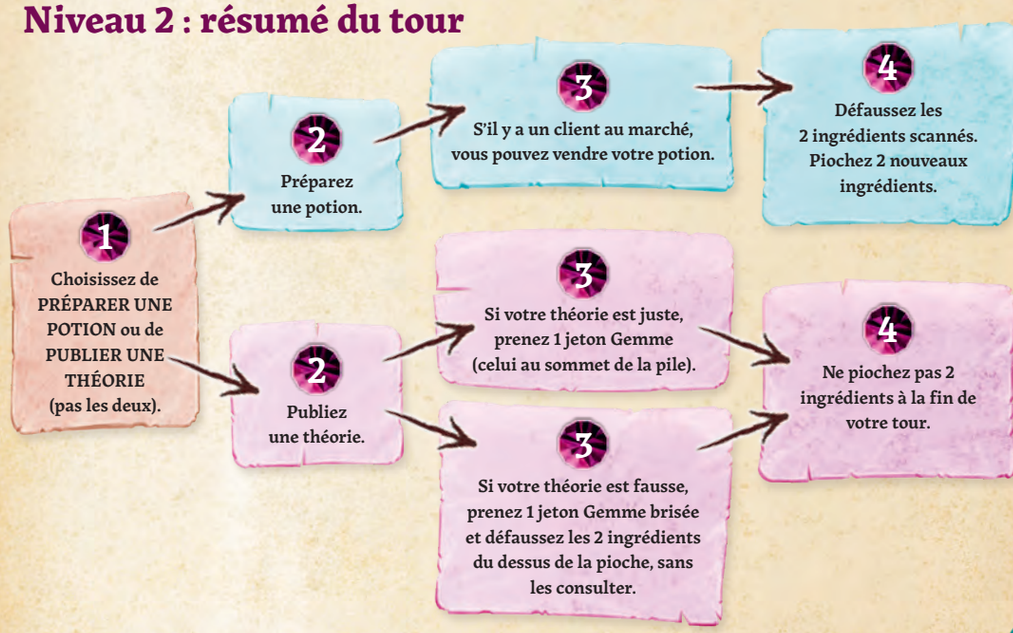
Décollez le nombre de clés correspondant de la planche d'autocollants, puis collez-les sur les serrures de la boîte de niveau 3. S'il y a une clé sur chaque serrure, vous avez déverrouillé le niveau 3 ! Scannez la boîte avec l'application, puis ouvrez-la. Vous pouvez ensuite briser le sceau de cette page. Si vous avez plus de clés que nécessaire, collez-les déjà sur la boîte suivante.

La partie peut également se terminer par la révélation de la tuile Marché fermé (comme dans une partie de niveau 1). Dans ce cas, vous n'obtenez pas de clés et ne pouvez donc pas accéder au niveau 3. Vous devez rejouer ce niveau !

Décompte

À la fin de la partie, additionnez tous les points de vos jetons Gemme et de vos pièces. Le joueur qui cumule le plus de points remporte la partie !

Niveau 2 : résumé du tour



Niveau 3

Nouvelles potions !

Grâce aux très bonnes ventes des potions préparées par votre école, votre grand-père a pu acheter un peu de matériel. À l'aide de brûleurs et de fins tubes de cuivre, vous êtes désormais capables de préparer deux nouveaux types de potions.



Philtre d'Amour



Potion de Spectre

Les propriétés alchimiques de chaque ingrédient se sont transformées ! Désormais, chaque ingrédient permet de préparer 3 potions.

Nouveau matériel et mise en place



24 jetons Potion
(12 Philtres d'Amour et
12 Potions de Spectre)



Mélangez les **nouveaux jetons Potion** avec les anciens.



2 autocollants



Créez le **plateau des Théories de niveau 3** en apposant ces autocollants au **verso** du plateau de niveau 2.

(Ne collez **pas** d'autocollants au recto. Vous pourriez vouloir rejouer au niveau 2.)



2 nouvelles tuiles Client



Mélangez les **nouvelles tuiles Client** avec les anciennes. Notez qu'ils sont prêts à dépenser plus de pièces pour vos nouvelles potions !

Deviner une théorie correcte

À partir de maintenant, tout le monde a la possibilité de participer lorsque l'un de vous effectue une action PUBLIER UNE THÉORIE.

1. Une fois que l'application a confirmé au joueur actif que sa théorie était **correcte**, ce dernier montre l'écran à ses adversaires.
2. Tous les autres joueurs, dans l'ordre du tour, ont alors droit à un essai pour deviner quel ingrédient permet d'obtenir les potions indiquées. Chacun propose donc à tour de rôle un ingrédient à voix haute.
3. Une fois que chaque joueur a émis son hypothèse, sélectionnez **Révéler ingrédient** dans l'application.
4. Chaque joueur ayant correctement deviné gagne 1 pièce.
5. Après avoir placé le jeton Théorie correspondant au bon ingrédient sur le plateau des Théories, le joueur qui a PUBLIÉ LA THÉORIE prend la gemme au sommet de la pile.

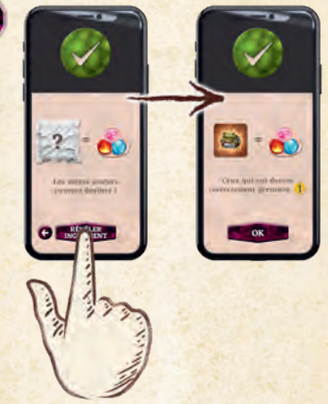
1



2



3



4



Fin de la partie

Terminez la partie, gagnez des autocollants Clé (sauf si la partie se termine avec la tuile Marché fermé) et débloquez le niveau suivant en appliquant les mêmes règles que pour le niveau 2.

Niveau 4

Familiers

Attirés par les effluves des potions magiques, de petits animaux curieux se sont approchés de l'académie et vous regardent travailler. Chacun d'eux s'attachera à l'alchimiste capable de lui préparer sa potion préférée.

Nouveau matériel

Le niveau 4 introduit des animaux que les alchimistes pourront garder en tant que familiers. Placez leurs tuiles à proximité du plateau Marché. Chaque joueur en obtiendra un à son premier tour.



4 tuiles Familier

Obtenir un familier

Après avoir préparé votre première potion, trouvez l'animal correspondant à la potion que vous avez préparée. Il devient votre familier… à moins qu'un autre joueur ne l'ait déjà récupéré !

Si le familier correspondant à votre potion n'est plus disponible, choisissez l'un des familiers restants. Ainsi, chaque joueur doit posséder un familier à la fin du premier tour. Rangez les tuiles Familier restantes dans la boîte.



Vous pouvez placer votre familier sur votre pupitre pour ingrédients pour ne jamais le perdre des yeux.

Récompense des familiers

Chaque familier aime un type de potion particulier.

À partir du deuxième tour, et à chaque tour suivant, gagnez 1 pièce chaque fois que vous préparez la potion préférée de votre familier.

Remarque : Le chat apprécie 2 potions différentes : vous gagnez donc 1 pièce que vous prépariez l'une ou l'autre de ces potions.





Résumé des règles (niveaux 1 à 4)

À partir du niveau suivant, le jeu va se compliquer ! Voici donc un résumé de toutes les règles que vous avez apprises jusqu'à présent.

À votre tour, PRÉPAREZ UNE POTION ou PUBLIEZ UNE THÉORIE :

Préparer une potion

1. Prenez 2 ingrédients de votre main et sélectionnez **Préparer une potion** dans l'application afin de les scanner.
2. Placez 1 jeton Potion sur votre triangle de résultats pour marquer la potion préparée.
3. S'il s'agit de votre première potion, prenez le familier correspondant à cette potion. S'il n'est pas disponible, prenez n'importe quel autre familier disponible à la place.
   - Pour le reste de la partie : chaque fois que vous préparez la potion préférée de votre familier, gagnez 1 pièce.
4. Si un client cherche à acheter la potion que vous venez de faire, vous devez la lui vendre. Gagnez le nombre de pièces indiqué en bas de la tuile de ce client, et placez-y votre flasque : vous ne pourrez plus lui vendre de potion, seuls les joueurs qui n'ont pas encore placé leur flasque sur le client pourront lui vendre leur potion.
5. Défaussez les ingrédients utilisés pour concocter votre potion et piochez les 2 premières tuiles Ingrédient de la pile.

Publier une théorie

1. Si vous connaissez les différentes potions qu'il est possible de concocter avec un ingrédient donné, sélectionnez **Publier une théorie** dans l'application.
2. Choisissez l'ingrédient puis sélectionnez les potions qui lui sont associées, selon vous.
3. **Si vous avez vu juste :**
   - Montrez l'écran de confirmation aux autres joueurs. Dans le sens horaire, chaque joueur peut alors tenter de deviner (à voix haute) quel est l'ingrédient de votre théorie, celui nécessaire pour préparer les potions indiquées par l'application. Chaque joueur ayant correctement deviné gagne 1 pièce.
   - Placez le jeton Théorie de l'ingrédient en question sur l'emplacement correspondant du plateau des Théories.
   - Prenez la gemme au sommet de la pile. Cette dernière vous rapportera le nombre de points inscrit en fin de partie.
4. **Si vous vous êtes trompé :**
   - Prenez 1 jeton Gemme brisée. Il vous vaudra des points négatifs à la fin de la partie.
   - Défaussez les 2 premiers ingrédients de la pioche.
5. Ne piochez pas d'ingrédients à la fin d'un tour où vous avez effectué l'action PUBLIER UNE THÉORIE (qu'elle soit juste ou fausse).

En plus de votre action principale, vous pouvez acheter des ingrédients à l'herboriste à tout moment de votre tour. Chaque ingrédient coûte 1 pièce. Réapprovisionnez le plateau Marché uniquement à la fin de votre tour, en replaçant des ingrédients issus de la pioche sur tous les emplacements vacants.

La première fois que la pioche d'ingrédients est vide, déplacez la tuile Client ainsi révélée sur le marché. Mélangez tous les ingrédients défaussés et reformez une pioche face cachée sur la pile des autres tuiles Client. Chaque fois que la pioche d'ingrédients se vide, remplacez le client actuel par le nouveau révélé. Rendez alors les flasques qui se trouvent sur la tuile du client actuel à leurs propriétaires respectifs.

Mettre fin à la partie (deux façons)

1. L'un des joueurs **prend la dernière gemme de la pile** en PUBLIANT UNE THÉORIE. Les joueurs gagnent ainsi 1 clé pour chaque tuile (Client et Marché fermé) restante sous la pioche des ingrédients. Ces clés leur servent à déverrouiller les prochaines boîtes, dans l'ordre croissant des niveaux.
2. La **tuile Marché fermé est révélée**. Les joueurs ne gagnent aucune clé lorsque la partie se termine ainsi. Ils doivent rejouer le niveau actuel pour essayer de débloquer le suivant.

Les alchimistes gagnent 1 point par pièce en leur possession, qu'ils additionnent aux points (positifs ou négatifs) indiqués par leurs gemmes (standards ou brisées). Celui ou celle qui cumule le plus de points l'emporte.

Niveau 5

Champignons insolites

Un jour, tandis que vous errez dans la montagne à la recherche de scorpions, vous tombez sur… l'entrée d'une grotte. À l'intérieur scintillent des champignons phosphorescents d'une belle couleur violette. Ils sont sûrement magiques ! Vous avez hâte de découvrir leurs propriétés cachées.

Ces champignons constituent un nouvel ingrédient qui, comme les 6 de base, peut être combiné à n'importe quel autre pour préparer une potion ! Les règles sont identiques à celles du niveau 4, mais vous avez désormais un ingrédient supplémentaire à prendre en compte.

Nouveau matériel



4 extensions
(1 pour chaque triangle de résultats)



1 plateau des Théories de niveau 5



1 jeton Théorie « Champignon »



4 tuiles Ingrédient « Champignon »



1 nouveau jeton Gemme « 5 points »

Mise en place



3 des tuiles Ingrédient de base portent une ✷. Remplacez-les par les **4 tuiles Champignon**. (Les tuiles étoilées ne sont pas utilisées pour les niveaux 5, 6 et 7.)



Lors de la mise en place des gemmes, placez le **nouveau jeton Gemme « 5 points »** au sommet de la pile.



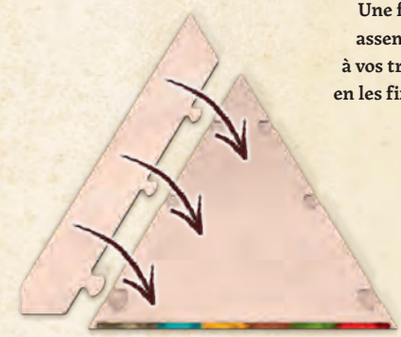
Utilisez le **plateau des Théories de niveau 5**. Rangez l'ancien dans la boîte.



Le nouveau plateau des Théories est très grand et se compose de deux parties ! Assemblez-les avant de commencer à jouer.

Avant votre première partie de ce niveau, utilisez l'adhésif double face pour assembler la double épaisseur des extensions.





Une fois les extensions assemblées, ajoutez-les à vos triangles de résultats en les fixant comme illustré.



Comment utiliser le nouveau plateau des Théories ?

Le nouveau plateau des Théories vous en apprend bien plus que le précédent sur l'alchimie. En plus d'indiquer quelles potions chaque ingrédient permet de préparer, vous pouvez y lire quelle potion est créée par l'association de 2 ingrédients.

Exemple : *Vous savez que le champignon permet de faire un Philtre d'Amour, une Potion de Feu et une Potion de Vol, et qu'un champignon associé à une patte de poulet permet d'obtenir une Potion de Feu. Or, comme le champignon n'est lié qu'à 2 Potions de Feu, il n'y a que 2 emplacements possibles pour placer la patte de poulet.*



Si vous découvrez comment préparer une potion donnée grâce au plateau des Théories, ne placez pas de jeton Potion sur votre triangle de résultats : attendez d'avoir réellement PRÉPARÉ CETTE POTION pour le faire. (Vous comprendrez pourquoi plus tard.)

Niveau 6

Les affaires vont bon train ! Les clients du marché, plus que satisfaits, parlent de la qualité de vos potions aux quatre coins du village. Ayant appris cela, un nouveau marchand est venu s'installer sur votre marché, désireux de vous concurrencer. Sur son étal, il vend des artefacts reluisants et présumés puissants.

Nouveau matériel



6 tuiles Artefact (à bannière violette)



6 tuiles Artefact (à bannière dorée)

Artefacts

En plus des 5 tuiles Ingrédient face visible, le marché propose désormais 3 artefacts aux joueurs. Il existe 2 types d'artefacts : ceux à bannière violette et ceux à bannière dorée. Les artefacts à bannière violette octroient une capacité spéciale et quelques points. Les artefacts à bannière dorée n'offrent pas de capacité spéciale, mais ils peuvent vous rapporter beaucoup de points si vous remplissez la condition associée à la fin de la partie !



Mise en place

Au début de la partie, le marché propose uniquement 3 artefacts à bannière violette piochés au hasard. Procédez ainsi :

1. Mélangez toutes les tuiles Artefact face cachée, et formez une pile.
2. Piochez des tuiles jusqu'à en révéler 3 à bannière violette.
3. Prenez tous les artefacts à bannière dorée éventuellement révélés, et remélangez-les avec le reste de la pile.
4. Placez la pile de tuiles Artefact face cachée à proximité des 3 artefacts à bannière violette révélés.



Acheter des artefacts

Après avoir PRÉPARÉ UNE POTION ou PUBLIÉ UNE THÉORIE, vous pouvez maintenant ACHETER UN ARTEFACT au marché. Pour ce faire, dépensez un nombre de pièces égal à son coût (inscrit sur la tuile). Gardez tout artefact ainsi obtenu devant vous, derrière votre paravent.

À la fin de votre tour, révélez le premier artefact de la pioche pour remplacer celui que vous avez acheté. Cela vous donnera progressivement accès aux artefacts dorés.

Demi-points

Aux niveaux 6 et 7, les pièces ne valent plus que 0,5 point (c'est-à-dire que 5 pièces vous rapportent 2,5 points). Il est donc souvent plus intéressant d'utiliser vos pièces pour acheter des artefacts et des ingrédients que de les garder pour gagner des points !

Récompense des artefacts à bannière dorée

Les artefacts à bannière dorée ne vous rapportent des points qu'à la fin de la partie, mais ils peuvent s'avérer nombreux. La plupart de ces artefacts vous permettent de gagner des points pour chaque jeton Potion d'un certain type placé sur votre triangle de résultats.



Dans cet exemple, l'artefact vous rapporte 6 points (3 × 2 = 6).



Remarque sur les jetons Potion

À la page 17, il vous a été indiqué de ne pas placer de jeton Potion sur votre triangle de résultats lorsque vous déduisiez la recette d'une potion grâce au tableau des Théories. Eh bien, cela tient à la résolution des artefacts à bannière dorée, comme vu ci-dessus. Pour pouvoir vous octroyer des points, il faut que les potions aient été **réellement** préparées ! Gardez donc à l'esprit que vous pouvez placer un jeton Potion uniquement lorsque vous avez réellement PRÉPARÉ UNE POTION, et que vous n'aviez pas encore expérimenté cette combinaison d'ingrédients.



Niveau 7

Nouveau matériel

Vos études portent leurs fruits ! D'ici peu, vous deviendrez de véritables alchimistes. Vous êtes désormais capables de travailler avec l'ingrédient le plus dangereux de tous : la fleur bleue ! Attention à vous, elle mord.



1 tuile Artefact « Service à thé » (à bannière dorée)



4 extensions (1 pour chaque triangle de résultats)



1 plateau des Théories de niveau 7



4 tuiles Ingrédient « Fleur bleue »



23 jetons Potion
(10 Élixirs à Souhait et 13 Décoctions Douteuses)



1 jeton Théorie « Fleur bleue »



1 nouveau jeton Gemme « 5 points »

Mise en place



4 des tuiles Ingrédient de base portent une ☾. Remplacez-les par les **4 tuiles Fleur bleue**. (Les tuiles indiquant une lune ne sont pas utilisées pour le niveau 7.)

Ajoutez les **extensions** de ce niveau à vos triangles de résultats respectifs. Procédez comme pour les champignons du niveau 5, mais de l'autre côté du triangle (ne retirez pas l'extension des champignons !).



Utilisez le **plateau des Théories de niveau 7**. Rangez les autres plateaux des Théories dans la boîte.

Mélangez l'**artefact Service à thé** avec les autres artefacts.

Ajoutez le **nouveau jeton Gemme « 5 points »** au sommet de la pile. Elle se compose désormais ainsi : 5, 5, 4, 4, 4, 3, 3 (de haut en bas).

Élixirs à Souhait

Avec tous ces ingrédients à disposition, vous avez désormais la possibilité de concocter un élixir à souhait, dont la magie dépasse l'entendement !



Cette potion peut prendre l'effet de n'importe quelle autre potion que vous connaissez (et même d'une Décoction Douteuse). Lors de la préparation de cette potion :

- Vous pouvez décider qu'elle correspond à la potion préférée de votre familier. Gagnez donc 1 pièce.
- Vous pouvez décider qu'elle correspond à la potion recherchée par le client actuel. Gagnez donc les pièces que le client est prêt à dépenser.

Si vous souhaitez qu'elle corresponde à la potion recherchée par le client actuel, vous ne gagnez pas le bonus de votre familier, à moins qu'il ne s'agisse également de sa potion favorite.

Après avoir exaucé votre souhait, assurez-vous de bien placer un jeton Élixir à Souhait sur votre triangle de résultats, et non celui de la potion souhaitée !

Les Élixirs à Souhait montreront toute leur puissance à la fin de la partie. Au moment de comptabiliser les points octroyés par les artefacts à bannière dorée, considérez **tous les Élixirs à Souhait** de votre triangle de résultats comme étant **du type de votre choix** !

***Exemple :** Vous savez déjà préparer l'Élixir à Souhait de deux manières différentes. Vous possédez donc 2 Élixirs à Souhait sur votre triangle de résultats. À côté de cela, imaginons que vous possédiez un artefact qui vous octroie des points pour chaque manière différente que vous connaissez de préparer une Potion de Vol. Vous pouvez ainsi compter les 2 Élixirs à Souhait comme étant des Potions de Vol, et ce même si vous les avez vendus en tant que potions d'un autre type (Potion de Feu, Élixir de Chance…) au cours de la partie.*

Décoctions Douteuses

Au plus haut de vos capacités alchimiques, vous devrez être en mesure de faire face à quelques déconvenues. Certaines de vos expériences produisent des décoctions douteuses, ne possédant aucun pouvoir. En réalité, ce ne sont même pas vraiment des potions, plutôt des sortes de soupes pleines de grumeaux, au goût d'herbes et de grenouille.



Lorsque vous obtenez une Décoction Douteuse, indiquez-la quand même sur votre triangle de résultats. Votre familier ne l'appréciera pas, aucun client ne vous l'achètera, mais tout alchimiste sait qu'il peut tirer profit des informations qu'une expérience ratée offre et en déduire des théories très intéressantes.

NOUVELLES POTIONS ET FAMILIERS

Si votre première potion de la partie est un Élixir à Souhait ou une Décoction Douteuse, vous pouvez choisir n'importe quel familier disponible.

Quelles informations recèle une Décoction Douteuse ?

Si le mélange de 2 ingrédients mène à une Décoction Douteuse, c'est qu'ils n'ont **aucune potion en commun**. Observez bien le plateau des Théories : vous constaterez que seul un nombre restreint de combinaisons donne des Décoctions Douteuses.

***Exemple :** Vous savez déjà que le crapaud permet d'obtenir des Potions de Feu, de Vol et de Spectre. Puis, en mélangeant crapaud et scorpion, vous avez obtenu une Décoction Douteuse. En utilisant le plateau des Théories, vous pouvez en déduire que le scorpion est à placer en diagonale de l'embranchement vide entouré sur le triangle, appartenant aussi au crapaud. Vous apprenez donc que le scorpion permet de concocter des Philtres d'Amour, des Élixirs à Souhait et de Chance, ainsi qu'une Décoction Douteuse.*



Récompenses des champions

Il n'y a plus de niveaux à débloquer ! Mais si vous le souhaitez, vous pouvez à présent placer les clés que vous remportez sur les serrures ci-dessous. Une fois chaque ligne remplie, vous remportez le trophée indiqué à son extrémité ! Décrocherez-vous le chaudron d'or ?





Vénérables alchimistes, vous êtes priés de ne pas briser ces sceaux tout de suite ! Le jeu vous indiquera quand le faire.

FAQ

L'application a du mal à scanner mes tuiles Ingrédient. Que faire ?
Ce problème survient lorsque l'on tient son appareil trop près ou trop loin des tuiles. Tentez de le maintenir bien stable, et ajustez lentement la distance jusqu'à ce que les deux ingrédients soient visibles à l'écran. Si l'appareil photo montre des reflets, éloignez-vous de la source de lumière. Si les tuiles paraissent trop sombres, tournez votre pupitre pour avoir un peu plus de lumière. Si les difficultés persistent, allez dans les paramètres de l'application et choisissez l'option « Sélectionner manuellement les ingrédients ».

L'application n'affiche pas mes ingrédients. La moitié haute de l'écran est noire.
L'application a besoin d'une autorisation pour pouvoir utiliser votre appareil photo. Vous pouvez lui en donner l'accès en modifiant les paramètres de votre appareil. Après avoir donné l'autorisation, fermez l'écran de mélange des potions puis rouvrez-le. Lorsque l'application a accès à la caméra, vous verrez les tuiles Ingrédient que vous souhaitez scanner dans la partie supérieure de votre écran.

Est-il possible de commencer mon tour avec plus de 3 ingrédients en ma possession ?
Oui. Si vous achetez des ingrédients au marché, vous commencerez tous les tours suivants avec plus de 3 ingrédients. Cela signifie que la taille de votre main a augmenté !

Puis-je vendre au client une potion faite lors d'un tour précédent ?
Vous devez toujours vendre au client une potion fraîche, c'est-à-dire une potion que vous avez préparée lors du tour en cours. Vous ne lui donnez jamais le jeton Potion correspondant, seulement votre flasque.

Que faire si je ne sais pas préparer la potion que le client recherche ?
Vous pouvez quand même tenter quelque chose ! Si vous obtenez la bonne potion par hasard, cela fonctionne aussi !

À quel moment faut-il acheter des ingrédients ?
Cela dépend de ce que vous voulez en faire. Vous aurez parfois besoin d'informations supplémentaires sur un ingrédient spécifique, et ne pourrez les acquérir qu'en achetant cet ingrédient. D'autres fois, vous aurez seulement besoin d'acheter des ingrédients que vous connaissez déjà, pour préparer une potion spécifique pour un client.

À mon tour, combien puis-je acheter d'ingrédients au marché ?
Autant que vous voulez, tant que vous en avez les moyens. Mais n'oubliez pas que les pièces rapportent des points à la fin de la partie.

Lorsque je prépare une potion, dois-je révéler les ingrédients utilisés ?
Non. En fait, vous devez même cacher vos mélanges. Défaussez vos tuiles Ingrédient face cachée pour les conserver secrètes.

Un jeu de Matúš Kotry

Équipe de développement :	Matúš Kotry Iva Nedvídková Anežka "Angie" Seberová Jan Zvoníček Jakub Uhlíř Vít Vodička
Graphisme :	Michaela Zaoralová Štěpán Drašťák
Illustrations :	Štěpán Drašťák František Sedláček Dávid Jablonovský David Cochard
Développement de l'application :	Matúš Kotry Radim "Finder" Pech Tibor Vizi
Bande-annonce et éléments 3D :	Radim "Finder" Pech Roman Bednář
Production :	Vít Vodička
Livret de règles :	Jason Holt
Relecture version originale :	Gus Cook
Gestion de projet :	Jan Zvoníček
Supervision de projet :	Petr Murmak
Gestion de projet version française :	Marie-Laure Faurite
Traduction française :	Laura Muller-Thoma
Relecture française :	MeepleRules.fr, Maëva Debieu Rosas

À TOUS NOS TESTEURS :

La famille Nedvídek : Adam, Martin et Jakub ; Dominik, Lukáš, Tomáš Vaněk et leurs amis ; l'école élémentaire Juventa Milovice ; Ruda Malý ; District 5 ; la famille Zadražil : Sonička, Zuzana et Tomáš ; la famille Murmak : Lenka, Terka, Lukáš et Monika ; la famille Vodička : Mára, Kačka et Viki ; Oratory, la maison des jeunes salésiens de Středisko Kobylisy ; le club périscolaire de l'école primaire Petr Strozzi ; ScioŠkola Praha ; Zdeněk Záhora ; Vojtík Záhora ; Pettka et Mikeš ; Anežka et Pavel Češka ; le festival Gamer Pie ; Laura et Lenka Pospíšil ; les enfants de Kočička et les filles de Ludík's ; Kryši, Jaši et Karolínka ; la famille Horálek : Zdeňka, Vendy et Lucka ; la famille Hasák : Luisa et Alfred ; la famille Šabata : Glum, Zuzka, Matěj, Kuba et Ema ; la famille Kroupa : Zuzka et Elvírka ; Stefánek Fišer ainsi que sa famille et ses amis.

REMERCIEMENTS PARTICULIERS À :

Ma fille Anna qui a inspiré ce jeu et qui a été ma toute première testeuse !

À tous les artistes et graphistes qui ont travaillé dur sur ce jeu et ont su magnifiquement collaborer. En particulier Štěpán Drašťák, qui a réalisé l'impossible afin que nous puissions terminer ce jeu dans les temps !

À ma fiancée Janka, et à toutes les compagnes et compagnons des personnes qui ont travaillé sur ce jeu, pour leur patience et leur soutien.

À tous ceux qui, chez CGE, ont fait de ce jeu une réalité – incluant les enfants du personnel, qui ont été les meilleurs testeurs qui soient !



© Czech Games Edition
Août 2024
www.CzechGames.com

© 2024 IELLO SAS pour la version française
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt, France
iello.fr



Vidéo explicative

cge.as/la-htp



Arrêtez de fouiller dans cette boîte et lisez d'abord ceci !

Ce jeu contient de nombreuses surprises. Si vous ne souhaitez pas les gâcher, n'ouvrez aucune des boîtes tant que vous n'y avez pas été invités !

De même, ne décollez pas les autocollants sans y avoir été autorisés.