

LES POTIONS D'AZERLANDE

LIVRET DE RÈGLES





Chaque année, au solstice d'été, des voyageurs de tout Azerlande affluent au Festival des Potions. Nichée au creux d'une forêt dense et verdoyante, la ville qui accueille l'événement est idéalement située pour procurer à ses apothicaires les ingrédients nécessaires à leur moult philtres et breuvages. De quoi ravir les férus de magie venus des contrées les plus lointaines !

Rivalisez d'ingéniosité afin de concocter les mixtures recherchées par vos visiteurs recrues de fatigue – à moins que vous ne préfériez les boire vous-même !

Qui recevra cette année le titre prestigieux de Maître ou Maîtresse apothicaire ?

MATÉRIEL



1 plateau principal



1 piste Festival
1 marqueur d'action



7 tuiles Bonus du jour



43 cartes Visiteur



44 cartes Marché



4 plateaux Apothicaire



4 chaudrons



30 tuiles de priorité



4 plaquettes de priorité



12 disques d'étude



12 cubes indicateurs



4 pions Hypnose



12 disques
Capacité novice



4 marqueurs
de prestige



4 pions +50 prestige



30 pions Potion
10 d'intelligence, 10 de
charme, 10 de célérité



75 pions Ingrédient
25 champignons,
25 fleurs et 25 sève



25 pions Apprenti



25 pions Or



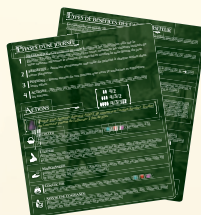
5 pions x5



1 dé Potion



12 dés Ingrédient





8 aides de jeu



12 cartes pour
le mode solo

MISE EN PLACE

1. Installez le plateau principal au centre de la table.
2. Placez la piste Festival au-dessus, comme indiqué ci-contre, en laissant assez d'espace pour les plaquettes de priorité.
3. Placez aléatoirement 5 pions Bonus du jour, face cachée, sur les cases 2 à 6 de la piste Festival. Rangez les pions inutilisés dans la boîte sans les consulter. Placez le marqueur d'action sur la case Récolter .
4. Mélangez le paquet Marché et placez-le à droite du plateau. Révélez 2 cartes par joueur et placez-les dans la section Marché du plateau, comme indiqué.
5. Sur le plateau principal, alignez les dés Ingrédient sur la gauche, comme indiqué, et créez les réserves générales des pions Apprenti, Or, Ingrédient et Potion.
6. Placez le dé Potion à proximité du plateau.
7. Créez le paquet Visiteurs.
 - a. Séparez les cartes Visiteur en 3 piles selon le nombre de potions de leur commande (illustrée dans le coin supérieur gauche de chaque carte). Retirez les visiteurs Infini  et mettez-les de côté.
 - b. Mélangez les cartes à 1 potion, puis placez-en 2 par joueur sur le plateau principal, face visible : ces visiteurs sont *en ville*.
 - c. Suivez les indications du tableau ci-dessous pour composer le paquet Visiteur selon votre nombre de joueurs, sans prendre connaissance des cartes.

Commande



2 potions

6

10

14

3 potions

2

3

4

Visiteur 

2

2

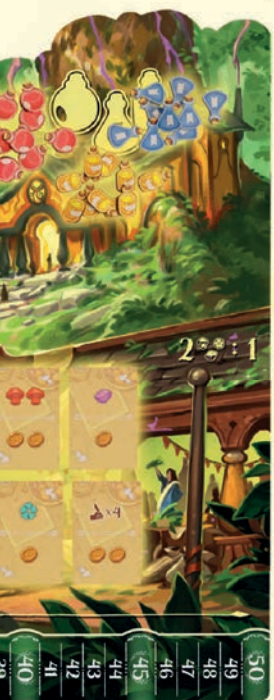
2

- d. Mélangez le paquet, puis révélez 1 carte par joueur au-dessus des emplacements Visiteur de la piste Festival : ces visiteurs sont *en route*. Posez le paquet à droite de la rangée ainsi formée.
- e. Rangez toutes les cartes Visiteur inutilisées dans la boîte sans les consulter.

Exemple de mise en place pour 3 joueurs



7d



6

4

13

8

9

12

10



1

2

3

4

5

Exemple de mise
en place de joueur

Mise en place des joueurs

8. Donnez à chaque joueur deux aides de jeu, un plateau Apothicaire, la plaquette de priorité de couleur correspondante et 5 tuiles de priorité numérotées de 1 à 5. Laissez toutes les tuiles Priorité 0 dans la boîte.
9. Chaque joueur reçoit 3 disques Capacité novice (un par type de potion), 3 cubes indicateurs et le pion Hypnose à sa couleur. Chacun place les disques sur les icônes correspondantes des parchemins de son plateau, et les cubes sur le N de chaque piste de Potion.
10. Chaque joueur reçoit 3 disques d'étude (un par type de potion) et les place sur la case N de la piste d'étude de son plateau, empilés les uns sur les autres.
11. Chaque joueur place son marqueur de prestige sur la case *Départ* du plateau principal, puis son pion 50+ prestige au bout de la piste, comme indiqué ci-contre.
12. Chacun reçoit un chaudron : à 2 joueurs, utilisez les chaudrons 1 et 2 ; à 3 joueurs, les chaudrons 1, 2 et 3 ; à 4 joueurs, tous les chaudrons.
13. Les joueurs reçoivent des ressources de départ en fonction du numéro de leur chaudron, comme indiqué ci-dessous et sur la case 1 de la piste Festival.

RESSOURCES DE DÉPART



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se joue en six manches, représentant une journée chacune. Chaque journée est divisée en 4 phases :

1. Préparatifs
2. Priorités
3. Potions
4. Actions

Les joueurs gagnent du prestige en servant les commandes des visiteurs venus en ville en quête de potions. À l'issue du sixième jour, la partie s'achève et les scores finaux sont calculés. Le joueur avec le plus de prestige devient Maître ou Maîtresse apothicaire et remporte la partie !

PHASE 1 - PRÉPARATIFS

Vous commencerez chaque journée en effectuant le réassort du marché, en accueillant les nouveaux visiteurs, puis en révélant l'objectif ou le bonus du jour.

Réassort du marché

Remplissez la section Marché du plateau avec 2 cartes Marché par joueur. À partir du deuxième jour, toute carte restante de la veille doit être retirée avant de remplir à nouveau la zone.

Accueil des visiteurs

Au début de chaque nouvelle journée, déplacez les cartes *Visiteur en route* (au-dessus de la piste Festival) sur le plateau : elles sont désormais *en ville*, au même titre que les visiteurs restants des jours précédents.

Il n'y a pas de limite au nombre de visiteurs *en ville* : aucun visiteur n'en part tant que sa commande n'est pas servie.

Après avoir accueilli les nouveaux visiteurs en ville, regarnissez les emplacements de visiteurs *en route* en révélant autant de cartes que de joueurs.

Au début de la sixième et dernière journée, le paquet *Visiteur* doit être épuisé : une fois les visiteurs accueillis en ville, aucun nouveau visiteur ne se met donc en route.

Redresser les visiteurs

Certains des visiteurs dont vous servez les commandes vous octroient un bénéfice déclenchable une fois par jour (cf. Types de bénéfices, p. 12). Leur carte doit être tournée à l'horizontale lorsque vous l'activez, afin de signaler que ce bénéfice n'est plus disponible aujourd'hui. Le jour suivant, au début de la phase 1, remettez chacune de ces cartes à la verticale pour signaler que le bénéfice peut à nouveau être déclenché.

Bonus du jour

Révélez le pion Bonus du jour : il octroie à chaque joueur un bonus immédiat, ou présente un objectif à accomplir dans la journée afin de gagner du prestige supplémentaire. Le premier jour, tous les joueurs reçoivent des ingrédients de départ en fonction de leur chaudron, en commençant par le chaudron 1.



Chaque fois qu'un joueur concocte une potion, il gagne immédiatement 1 point de prestige.



Chaque fois qu'un joueur achète une carte Marché, il gagne immédiatement 1 point de prestige.



Chaque fois qu'un joueur sert la commande d'un visiteur, il gagne immédiatement 1 point de prestige.



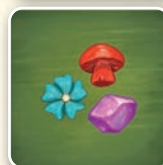
Chaque fois qu'un joueur boit une potion, il gagne immédiatement 1 point de prestige.



Tous les joueurs gagnent immédiatement 1 or.



Tous les joueurs gagnent immédiatement 1 apprenti.



Tous les joueurs gagnent immédiatement 1 ingrédient de leur choix.

PHASE 2 - PRIORITÉS

Plaquettes et tuiles de priorité

Simultanément, tous les joueurs ordonnent leurs 5 tuiles dans leur plaquette afin d'indiquer les actions auxquelles ils souhaitent donner la priorité (en leur attribuant les tuiles aux chiffres les plus bas) et celles dont ils se soucient moins (en leur attribuant les chiffres les plus élevés). Les actions sont toujours activées de gauche à droite, et les joueurs ayant associé les chiffres les plus bas à chaque action sont avantagés de diverses manières (cf. page 9, Effet des priorités).

Travailler en ville

Si un joueur ne souhaite pas effectuer l'une des actions, il peut insérer sa tuile de priorité dans l'autre sens, de manière à rendre visible l'or dans la fenêtre de sa plaquette (comme la tuile 3 dans l'exemple ci-contre). Le joueur renonce ainsi à l'action et la remplace par une action **Travailler en ville**, qui lui octroiera l'or indiqué au début de la phase 4.

Une fois toutes leurs tuiles insérées, les joueurs placent leur plaquette au centre de la table, face cachée, entre le plateau principal et la piste Festival.

Actions

Les actions disponibles à la phase 4 sont les suivantes.



Récolter

Cette action vous permet d'obtenir les ingrédients bruts (champignons, sève, fleurs) nécessaires à la concoction de vos potions.



Étudier

En vous rendant plus compétent à la concoction de certaines potions, cette action vous permet d'accroître le prestige qui vous est accordé par les visiteurs et de débloquent de nouveaux effets lorsque vous buvez vos potions.



Marchander

Cette action vous permet d'acheter des cartes Marché grâce à votre or. Mais attention : les premiers arrivés sont les premiers servis !



Concocter

Cette action vous permet de transformer vos ingrédients bruts en potions. Chaque concoction nécessite une combinaison d'ingrédients précise.



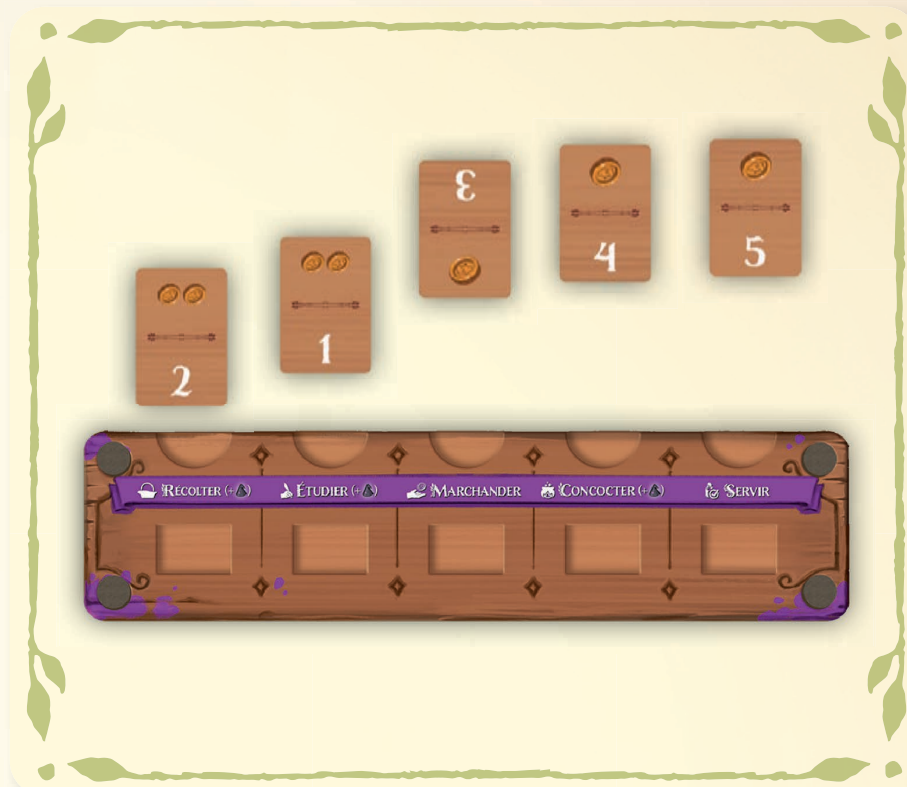
Servir des commandes

Donnez aux visiteurs les potions qu'ils réclament afin de gagner du prestige ! Là encore : premier arrivé, premier servi !



Travailler en ville

Un joueur peut gagner de l'or en affichant le côté Or de sa tuile de priorité. Si vous choisissez cette option, vous renoncez totalement à l'action associée.



PHASE 3 - POTIONS

Pendant cette phase, les joueurs peuvent boire leurs propres potions afin de bénéficier de leurs effets. L'un après l'autre et dans l'ordre croissant des chaudrons, chaque joueur peut boire autant de ses potions qu'il le souhaite. Les potions consommées retournent dans la réserve générale.

Chaque potion permet au joueur qui la boit d'utiliser l'un de ses effets, mais seulement si celui-ci est inférieur ou égal à son niveau d'étude actuel pour ce type de potion (cf. page 10, Action Étudier). Par exemple, si un joueur est Expert en potions de charme, en boire une lui permet de choisir entre son effet Novice, son effet Intermédiaire et son effet Expert (il ne bénéficie pas des trois à la fois). Les capacités et ingrédients obtenus par un joueur en buvant une potion peuvent être utilisés immédiatement.

Pour en savoir plus sur les effets des potions, consultez la page 14.



Recette de la potion

Effets de la potion

Piste d'étude

Exemple :



Le joueur violet boit une potion d'intelligence et choisit de bénéficier de son effet intermédiaire, égal à son niveau d'étude pour ce type de potion. Il gagne donc 6 points d'étude et déplace son marqueur bleu de 6 cases sur la piste : il atteint le niveau Expert en potions d'intelligence.

Il en boit alors une deuxième pour déclencher cette fois l'effet expert, qui lui permet de lancer le dé Potion une fois : il obtient 2 points de prestige et une potion de charme.

Le joueur boit immédiatement sa nouvelle potion de charme, dont l'effet Novice lui octroie la capacité Persuasion et 2 pions Apprenti.

PHASE 4 - ACTIONS

Les joueurs retournent leur plaquette de priorité pour révéler les priorités définies pendant la phase 2 (attention à ne pas faire glisser les tuiles hors de la plaquette en la retournant !). **Quiconque a choisi de Travailler en ville avec au moins l'une de ses tuiles Priorité reçoit la totalité de l'or indiqué dans les fenêtres de sa plaquette.**

Les joueurs activent ensuite chaque action dans l'ordre, de gauche à droite, en commençant par l'action Récolter. Chacun effectue l'action selon les avantages octroyés par la tuile de priorité qu'il lui a associée, après comparaison avec celles des autres joueurs. Pour vous aider à suivre quelle action a été effectuée, utilisez le marqueur d'action.

Effet des priorités sur les actions

Marchander, Servir des commandes – Premier arrivé, premier servi : quel que soit le nombre de participants, le joueur qui détient la meilleure priorité effectue l'action **en premier, autant de fois qu'il le souhaite** (et le peut). Lorsqu'il a terminé, c'est au tour du joueur à la deuxième meilleure priorité, et ainsi de suite.



Icone « Premier arrivé, premier servi »

Nombre de joueurs | Multiplicateur d'action

	4/2
	4/3/2
	4/3/3/2

Récolter, Étudier, Concocter – Les joueurs peuvent effectuer ces actions un certain nombre de fois en fonction de la priorité qu'ils ont assignée à chacune :

- à 2 joueurs, celui qui détient la meilleure priorité peut effectuer l'action 3 fois, et le second joueur, 2 fois ;
- à 3 joueurs, celui qui détient la meilleure priorité peut effectuer l'action 4 fois, le deuxième 3 fois et le troisième, 2 fois ;
- à 4 joueurs, le celui qui détient la meilleure priorité peut effectuer l'action 4 fois, le deuxième et le troisième, 3 fois et le quatrième, 2 fois.

Pions Apprenti

Ces pions permettent de bénéficier d'actions **Récolter, Étudier** ou **Concocter** supplémentaires. Pour ce faire, le joueur défausse autant de pions Apprenti qu'il le souhaite avant d'effectuer son action : il peut alors la répéter autant de fois qu'il a défaussé de pions. Les pions Apprenti sont gagnés de différentes manières pendant la partie : via certaines potions, cartes Marché ou récompenses de visiteurs.

NOTE : les apprentis ne peuvent être utilisés que pendant la phase 4, **avant** d'effectuer l'action pour la première fois. Ils ne permettent pas de répéter des actions bonus gagnées à la suite du déclenchement d'un effet (par exemple lorsque vous pouvez Récolter grâce à votre progression sur la piste d'étude).

Égalité de priorité

Si deux joueurs ou plus ont associé la même priorité à une même action, celui qui possède le chaudron au chiffre le plus faible obtient la meilleure priorité : il effectue son action avant ou plus de fois que le suivant.

Après que tous les joueurs à égalité ont terminé leur action, ils **doivent** échanger leur chaudron :

- s'ils sont deux, ils échangent simplement leur chaudron ;
- s'ils sont trois, l'échange ne se fait qu'entre le premier et le dernier ;
- s'ils sont quatre, l'échange se fait entre le premier et le dernier, ainsi qu'entre le deuxième et le troisième.

Un rappel de cette règle figure au dos de tous les chaudrons.



Exemple : les joueurs ont tous choisi la priorité 1 pour l'action Récolter. Le joueur violet détient le chaudron 1 et effectue donc l'action en premier, suivi des joueurs orange, vert, puis blanc. Le joueur violet échange son chaudron avec le joueur blanc, tandis que le joueur orange échange le sien avec le joueur vert.



ACTION RÉCOLTER

Pour Récolter des ingrédients, chaque joueur lance le nombre de dés déterminé par sa priorité (cf. page 9 ou piste Festival) : une meilleure priorité donne plus de dés et donc, plus d'ingrédients. Une fois ses dés lancés, le joueur gagne les ingrédients indiqués sur les faces obtenues.

Ordre de jeu : l'action Récolter peut être résolue simultanément par tous les joueurs.


Avant d'effectuer l'action Récolter, défaussez un ou plusieurs pions Apprenti afin d'ajouter autant de dés à votre lancer. Les pions Apprenti utilisés sont rangés dans la réserve générale.



Exemple : d'après sa priorité, le joueur violet devrait lancer 3 dés pour l'action Récolter. Il décide de défausser 2 pions Apprenti pour lancer 2 dés supplémentaires (5 au total).



ACTION ÉTUDIER

L'action Étudier permet aux joueurs de progresser sur leur piste d'étude d'un certain nombre de cases, déterminé par leur priorité. Chacun peut choisir d'améliorer sa maîtrise d'une seule potion, ou de panacher sa progression entre plusieurs types de potion, comme bon lui semble. Lorsqu'un disque atteint ou dépasse une case Récolter  sur la piste d'étude, le joueur lance immédiatement un dé Ingrédient et gagne le résultat correspondant.

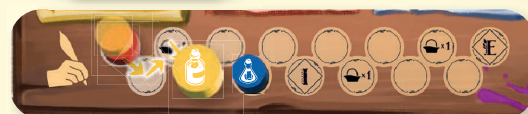
Ordre de jeu : l'action Étudier peut être résolue simultanément par tous les joueurs.

Avantages : chaque fois que l'un des disques d'un joueur atteint ou dépasse la case du niveau Intermédiaire ou Expert d'un type de potion, il obtient deux avantages :

- un bonus de prestige chaque fois qu'il sert une potion de ce type (1 point pour le niveau Intermédiaire, 2 pour le niveau Expert) ;
- l'accès à des effets supplémentaires lorsqu'il boit les potions de ce type durant la phase 3.

Pour ne pas oublier ces nouveaux avantages, le joueur déplace le cube indicateur sur la bonne section du parchemin correspondant (sur son plateau Apothicaire).

Avant d'effectuer l'action Étudier, défaussez un ou plusieurs pions Apprenti afin de progresser d'autant de cases supplémentaires. Les pions Apprenti utilisés sont rangés dans la réserve générale.



Exemple : le joueur violet a associé la meilleure priorité à l'action Étudier (1) et peut donc avancer de 4 cases sur la piste d'étude. Il fait progresser ses disques Charme et Célérité de 2 cases chacun et déclenche deux fois l'effet de la case Récolter. Le joueur vert n'avance que de 3 cases : son disque Célérité dépasse la case Récolter, qu'il déclenche une fois.



ACTION MARCHANDER

L'action Marchander permet aux joueurs d'acheter des cartes Marché en payant le montant en or indiqué dans leur portion inférieure afin de gagner les bénéfices affichés dans leur portion supérieure.

Ordre de jeu : le détenteur de la meilleure priorité commence par acheter n'importe quel nombre de cartes, suivi de la deuxième meilleure priorité, et ainsi de suite. Chacun peut donc, stratégiquement, empêcher les joueurs suivants d'accéder à certaines cartes.

Après avoir acheté une carte Marché et récolté ses bénéfices, défaussez-la sans la remplacer. Le réassort du marché s'effectuera le lendemain, durant la phase 1.

Échanges : pendant l'action Marchander, tous les joueurs peuvent échanger des ingrédients avec la réserve, au ratio de 2 pour 1 et autant de fois qu'ils le souhaitent jusqu'à la fin de l'action. Les ingrédients échangés n'ont pas besoin d'être identiques (vous pouvez par exemple échanger 1 sève et 1 fleur contre 1 champignon). Les joueurs n'ont pas besoin d'acheter une carte Marché pour échanger des ingrédients, mais ils doivent effectuer l'action Marchander.

CARTE MARCHÉ

Bénéfices



Coût en or



ACTION CONCOCTER

L'action Concocter permet à chaque joueur de produire n'importe quel nombre de potions (voire aucune), dans la limite octroyée par leur priorité. Ils doivent pour cela dépenser les ingrédients nécessaires en les remettant dans la réserve générale, puis ajouter la potion préparée à leur réserve personnelle. La recette de chaque type de potion est indiquée sur les plateaux Apothicaire, en haut du parchemin correspondant.

Ordre de jeu : l'action Concocter peut être résolue simultanément par tous les joueurs, ou par ordre de priorité si l'un d'entre eux le réclame.

Avant d'effectuer l'action Concocter, défaussez un ou plusieurs pions Apprenti afin de préparer autant de potions supplémentaires. Les pions Apprenti utilisés sont rangés dans la réserve générale.



RECETTES

CÉLÉRITÉ



CHARME




INTELLIGENCE



IMPORTANT – Aucune des ressources du jeu (ingrédients, potions, or, apprentis) n'est limitée en quantité. Si vous arrivez à bout de l'une d'elles, utilisez le substitut de votre choix.



ACTION SERVIR DES COMMANDES

Cette action permet aux joueurs de fournir les potions réclamées par les visiteurs arrivés en ville. Pour servir une commande, un joueur doit réunir la totalité des potions indiquées sur une carte Visiteur et les remettre dans la réserve. Si la commande d'un visiteur comporte une potion joker , celle-ci peut être remplacée par n'importe quel type de concoction. Une fois la commande servie, le joueur remporte les points de prestige affichés dans le coin supérieur gauche de la carte (sans oublier son éventuel bonus de prestige). Enfin, il gagne les bénéfices listés dans le cartouche en bas de la carte et place celle-ci à gauche de son plateau Apothicaire pour former un tableau de visiteurs satisfaits.

Bonus de prestige lié au niveau d'étude

- Si une commande comprend plusieurs potions, le joueur qui la sert gagne uniquement le bonus de prestige de celle pour laquelle son niveau d'étude est **le plus bas**.
- Si la commande comprend une potion joker ET une potion de type précis, le joueur qui la sert gagne uniquement le bonus de prestige de cette dernière.
- Si la commande ne comprend que des potions joker, le joueur qui la sert ne gagne aucun bonus de prestige.

Ordre : le détenteur de la meilleure priorité commence par servir n'importe quel nombre de commandes, suivi de la deuxième meilleure priorité, et ainsi de suite. Chacun peut donc, stratégiquement, empêcher les joueurs suivants d'accéder à certains visiteurs. Les cartes Visiteur dont la commande a été servie ne sont pas remplacées immédiatement. Les visiteurs actuellement en route seront accueillis en ville le lendemain, durant la phase 1. Il n'y a pas de limite au nombre de visiteurs en ville : aucun d'entre eux ne part tant qu'il n'est pas servi.

Types de bénéfices des cartes Visiteur

Le cartouche au bas de chaque carte Visiteur comporte une icône qui indique quand et comment déclencher les bénéfices.




Immédiat

Le détenteur de cette carte déclenche son bénéfice immédiatement après avoir servi la commande.




Fin de partie

À la fin de la partie, le détenteur de cette carte gagne la récompense indiquée à gauche des  autant de fois qu'il remplit la condition spécifiée à droite.



Une fois par jour

Le détenteur de cette carte gagne la récompense indiquée à droite de la  une fois par jour, s'il remplit les conditions spécifiées à gauche.



Infini

Cette carte ne rejoint aucun tableau de visiteurs satisfaits : sa commande peut être servie plusieurs fois par chaque joueur au cours d'une même journée. Elle reste en ville jusqu'à la fin de la journée au cours de laquelle sa commande est servie au moins une fois (à l'issue de cette journée, rangez la carte dans la boîte). Chaque fois qu'un joueur sert sa commande, il déclenche immédiatement son bénéfice.

CARTE VISITEUR



Ce visiteur a besoin de 1 potion de célérité, 1 de charme et 1 d'intelligence. Le joueur qui sert cette commande remporte 8 points de prestige et gagne immédiatement 1 potion de son choix.



Exemple : le joueur violet est le dernier à effectuer l'action Servir des commandes. Il utilise ses deux potions d'intelligence pour servir la commande du dernier visiteur en ville, qui lui octroie 6 points de prestige. Son niveau Expert pour ce type de potion lui ajoute un bonus de prestige de 2 points. À la fin de la partie, ce visiteur lui fera bénéficier de 1 point de prestige par visiteur à qui il a livré au moins 1 potion d'intelligence (cette carte comprise).


Une fois la phase 4 terminée, commencez une nouvelle journée en répétant chacune des phases dans l'ordre.

N'oubliez pas les bonus du jour : ils peuvent vous faire remporter des points de prestige supplémentaires !

À l'issue de la sixième journée, la partie prend fin : vous pouvez procéder au décompte final.

DÉCOMPTE DE FIN DE PARTIE

La partie s'achève lorsque tous les joueurs ont terminé leur action Servir des commandes à la fin du sixième jour. Les joueurs peuvent maintenant décompter les bénéfices de fin de partie suivants :

- bénéfices  des cartes de leur tableau de visiteurs satisfaits ;
- 1 point de prestige par paire de pions Or ;
- 1 point de prestige par paire de pions Apprenti ;
- 2 points de prestige par potion restante.

Les ingrédients restants ne valent rien, alors assurez-vous de bien les dépenser !

Le joueur avec le plus de points de prestige remporte le titre de Maître ou Maîtresse apothicaire et gagne la partie ! En cas d'égalité, partagez la victoire, ou décernez-la au détenteur du chaudron le plus proche de 1 !



EFFETS DES POTIONS



- Gagnez 2 or. La première fois que vous buvez une potion de célérité en choisissant son effet Novice, vous débloquent votre disque **Marché noir** et bénéficiez de sa capacité pour le restant de la partie : déplacez-le sur l'encart descriptif correspondant, à droite de votre plateau.
- **Capacité Marché noir** : piochez les 2 premières cartes du paquet Marché et posez-les près des emplacements de votre plateau. Vous seul pouvez les acheter en marchandant. Renouvelez ces cartes à chaque réassort du marché (phase 1).
- Les effets Intermédiaire et Expert d'une potion de célérité ne permettent pas d'obtenir cette capacité : elle ne peut être débloquée qu'en déclenchant l'effet Novice. Une fois le disque déplacé, l'effet Novice d'une potion de célérité n'octroie plus que 2 or.

EFFETS DE CÉLÉRITÉ



- Révélez UNE PAR UNE des cartes du paquet Marché, et arrêtez quand vous le souhaitez. Après vous être arrêté, gagnez 1 ingrédient par carte révélée.
- Vous DEVEZ vous arrêter à 6 cartes, ou après avoir révélé 3 cartes portant l'icône Main dans le sac.
- Si vous avez révélé 3 cartes, vous gagnez les ressources, mais perdez 2 points de prestige. Si vous ne pouvez pas les perdre, vous ne gagnez pas les ressources.
- Si le paquet Marché s'épuise alors que vous n'avez pas terminé, mélangez toutes les cartes de la défausse pour constituer un nouveau paquet.



- Remplacez immédiatement n'importe quelle tuile de votre plaquette de priorité par une tuile 0 provenant de la boîte. Vous pouvez l'insérer dans n'importe quel sens, sans tenir compte de l'orientation de la tuile remplacée (rangez cette dernière dans la boîte).
- Cette tuile 0 vous est acquise pour le restant de la partie. Vous pouvez cumuler autant de tuiles 0 que vous le souhaitez (en déclenchant l'effet Expert d'autant de potions de célérité).



- Gagnez 2 apprentis. La première fois que vous buvez une potion de charme en choisissant son effet Novice, vous débloquent votre disque **Persuasion** et bénéficiez de sa capacité pour le restant de la partie : déplacez-le sur l'encart descriptif correspondant, à droite de votre plateau.
- **Capacité Persuasion** : chaque fois que vous travaillez en ville, vous pouvez remplacer tout ou partie des pions Or que vous devez gagner par des pions Apprenti.
- Les effets Intermédiaire et Expert d'une potion de charme ne permettent pas d'obtenir cette capacité : elle ne peut être débloquée qu'en déclenchant l'effet Novice. Une fois le disque déplacé, l'effet Novice d'une potion de charme n'octroie plus que 2 apprentis.

EFFETS DE CHARME





- Chacun des autres joueurs doit vous donner 1 or. Si un joueur ne peut pas s'exécuter, prenez 1 or de la réserve générale à la place du sien.
- À moins de 4 joueurs, vous récupérez également de l'or provenant de la réserve générale (vous devez gagner 3 or au total via cet effet).



- Prenez immédiatement votre pion Hypnose et placez-le sur n'importe quel visiteur en ville (à l'exception des visiteurs Infini). Vous seul pouvez désormais Servir la commande de ce visiteur avec N'IMPORTE QUELLES potions (en respectant la quantité indiquée).
- L'hypnose dure autant de jours que nécessaire. Une fois que vous avez servi la commande, remplacez ce pion sur votre plateau : vous pourrez l'utiliser lors des jours suivants.
- Vous pouvez changer de visiteur hypnotisé en buvant une nouvelle potion de charme au niveau Expert.
- Servir la commande d'un visiteur hypnotisé ajoute également 4 points de prestige au montant affiché sur sa carte, en remplacement de votre bonus de prestige des niveaux Intermédiaire ou Expert.

EFFETS D'INTELLIGENCE



- Gagnez 2 ingrédients. La première fois que vous buvez une potion d'intelligence en choisissant son effet Novice, vous débloquent votre disque **Efficacité** et bénéficiez de sa capacité pour le restant de la partie : déplacez-le sur l'encart descriptif correspondant, à droite de votre plateau.
- **Efficacité** : chaque fois que vous récoltez des ingrédients  (en effectuant l'action Récolter ou en progressant sur la piste d'étude), lancez 2 dés supplémentaires. Avant d'appliquer les résultats, défaussez 2 dés au choix.
- Les effets Intermédiaire et Expert d'une potion d'intelligence ne permettent pas d'obtenir cette capacité : elle ne peut être déblocuée qu'en déclenchant l'effet Novice. Une fois le disque  déplacé, l'effet Novice d'une potion d'intelligence n'octroie plus que 2 ingrédients.



- Avancez de 6 cases sur la piste d'étude.
- Comme d'habitude, vous pouvez panacher la progression entre plusieurs types de potions.
- Si cette progression vous octroie un nouveau niveau d'étude, vous pouvez dès à présent déclencher l'effet correspondant lorsque vous buvez des potions de ce type.



- Lancez le dé Potion. Gagnez les potions et le prestige indiqués sur la face obtenue.
- Si vous gagnez une potion d'intelligence, vous pouvez la boire pour déclencher cet effet une nouvelle fois.



MODE SOLO

Mise en place


Suivez la mise en place d'une partie à 2 joueurs, avec les changements suivants.

- Le deuxième joueur est l'IA : ne lui donnez ni plateau Apothicaire, ni plaquette de priorité, ni aucun des pions relatifs aux joueurs.
- Choisissez une fiche d'IA au hasard, ou en fonction de la difficulté souhaitée (1 pour facile, 2 pour moyenne, 3 pour difficile).
- Recouvrez la fiche d'IA avec une autre, face cachée, afin que seule la section du haut (les icônes d'action) soit visible.
- Donnez à l'IA le chaudron indiqué dans le coin supérieur gauche de sa fiche, et prenez l'autre chaudron (1 ou 2).

Déroulement d'une partie Solo

Le jeu suit la même structure qu'une partie à 2 joueurs. Cependant, c'est la fiche choisie pour l'IA qui détermine le nombre de potions qu'elle boit en phase 3 et la priorité des actions qu'elle effectue en phase 4. Comparez votre plaquette de priorités à celle de l'IA, représentée sur la fiche. Par ailleurs, **l'IA ne tire jamais aucun bénéfice de ses propres actions.**

Chaque jour, dévoilez l'une après l'autre les 2 lignes du tableau afin de révéler les choix de l'IA.

1. Pendant la phase 3, découvrez la ou les potions bues par l'IA. Les effets des potions interactives (comme ceux de la potion de charme Intermédiaire) vous affectent comme d'habitude.
2. Pendant la phase 4, découvrez les actions choisies par l'IA en révélant sa plaquette de priorités. En cas d'égalités de priorité, échangez vos chaudrons, comme d'habitude.
3. Si l'IA effectue l'action Marchander, elle achète toutes les cartes portant l'icône . Si une ou plusieurs d'entre elles sont manquantes, elle renonce à les acheter.
4. Si l'IA effectue l'action Servir des commandes, elle satisfait celles des visiteurs dont le numéro est inscrit à côté de son chiffre de priorité. Si l'un des visiteurs indiqués n'est pas en ville, l'IA sert la commande du visiteur dont le numéro est le plus proche (que sa valeur soit inférieure ou supérieure). En cas d'égalité, vous choisissez lequel reçoit sa commande !

Au terme du 6^e jour, si vous avez marqué 65 points de prestige ou plus, vous remportez la partie !

FICHE SOLO

Matériel
de départ
de l'IA



ROUND					
1					
2					
3					
4					
5					
6					

Difficulté

Potions de l'IA

Actions de l'IA

Jours

Le 3^e jour, durant la phase des potions, l'IA boit une potion d'intelligence au niveau Expert. Durant la phase suivante, elle effectue une action Récolter de priorité 1, Étudier de priorité 3, Marchander de priorité 5, et Concocter de priorité 4. Elle gagne aussi 2 or au lieu d'effectuer une action Servir des commandes.

VISITEURS

- 1-6 Une fois par jour** : si vous buvez au moins 1 potion durant la phase 3, gagnez la récompense indiquée à droite de la flèche →. Ce bénéfice n'est pas rétroactif et n'est déclenché que pendant la phase 3, si cette carte est déjà dans votre tableau de visiteurs satisfaits. En buvant 1 potion, vous remplissez en une seule fois les conditions de toutes les cartes a ce type et obtenez les bénéfices indiqués par chacune d'entre elles.
- 7 Une fois par jour** : si vous servez les commandes d'au moins 2 visiteurs, gagnez 1 point de prestige. Cet effet peut se déclencher lors de la manche durant laquelle ce visiteur est servi.
- 8 Une fois par jour** : si vous n'avez PAS travaillé en ville, gagnez 1 point de prestige. Cet effet peut se déclencher lors de la manche durant laquelle ce visiteur est servi.
- 9 Une fois par jour** : si vous achetez au moins 2 cartes Marché, gagnez 1 point de prestige. Ce bénéfice n'est pas rétroactif et n'est déclenché que si cette carte est déjà dans votre tableau de visiteurs satisfaits. Les cartes Marché obtenues via un effet de visiteur (comme le visiteur 18) ne déclenchent PAS ce bénéfice.
- 10 Immédiat** : gagnez 3 or.
- 11 Immédiat** : gagnez 3 apprentis.
- 12 Immédiat** : avancez de 3 cases sur la piste d'étude. Si cette progression vous octroie un nouveau niveau d'étude, vous gagnez le bonus de prestige correspondant pour cette commande et toutes les suivantes.
- 13 Immédiat** : débloquez 1 capacité Novice que vous n'avez pas encore et déplacez son disque sur la description correspondante, à droite de votre plateau Apothicaire. Vous ne gagnez que la capacité, pas le bonus lié à la potion bue. Si vous avez déjà les 3, vous ne gagnez rien du tout. Si vous avez choisi Marché noir, placez immédiatement les 2 cartes Marché près de votre plateau.
- 14 Immédiat** : gagnez 1 fleur et avancez de 2 cases sur la piste d'étude. Si cette progression vous octroie un nouveau niveau d'étude, vous gagnez le bonus de prestige correspondant pour cette commande et toutes les suivantes.
- 15 Immédiat** : gagnez 2 or et 1 sève.
- 16 Immédiat** : gagnez 2 apprentis et 1 champignon.
- 17 Immédiat** : concoctez jusqu'à 2 potions. Chacune peut être préparée avec 1 ingrédient en moins. Vous pouvez dès à présent utiliser ces potions pour continuer à Servir des commandes.
- 18 Immédiat** : révélez 3 cartes du paquet Marché et choisissez-en 1 dont vous gagnez les récompenses, sans en payer le coût en or. Défaussez ensuite les 3 cartes. Si vous progressez sur la piste d'étude et atteignez un nouveau niveau d'étude, vous gagnez le bonus de prestige correspondant pour cette commande et toutes les suivantes.
- 19 Immédiat** : déclenchez à nouveau le bénéfice d'une carte ⚡ de votre tableau.
- 20 Immédiat** : gagnez 1 potion de votre choix par ensemble de 1, 2 ou 3 visiteurs dont les commandes combinées comptent au moins 1 potion de chaque type. Chaque visiteur ne compte que pour 1 ensemble, mais peut contribuer plusieurs types de potion. Les potions joker ne sont pas prises en compte.
Voir page 19 pour un exemple de décompte d'ensemble.
- 21 Immédiat** : gagnez 1 or par visiteur dans votre tableau, celui-ci compris.
- 22 Immédiat** : avancez de 1 case sur la piste d'étude par visiteur dans votre tableau, celui-ci compris. Si cette progression vous octroie un nouveau niveau d'étude, vous gagnez le bonus de prestige correspondant pour cette commande et toutes les suivantes.
- 23 Immédiat** : gagnez 1 apprenti par visiteur dans votre tableau, celui-ci compris.
- 24 Immédiat** : gagnez 1 point de prestige par visiteur dans votre tableau, celui-ci compris.
- 25 Immédiat** : gagnez 1 point de prestige par pion Or en votre possession.
- 26 Immédiat** : gagnez 1 point de prestige par paire d'ingrédients en votre possession (quels que soient leurs types).
- 27 Fin de partie** : gagnez 1 point de prestige par visiteur de votre tableau dont la commande comprend au moins 1 potion de célérité, celui-ci compris.
- 28 Fin de partie** : gagnez 1 point de prestige par visiteur de votre tableau dont la commande comprend au moins 1 potion de charme, celui-ci compris.
- 29 Fin de partie** : gagnez 1 point de prestige par visiteur de votre tableau dont la commande comprend au moins 1 potion d'intelligence, celui-ci compris.

VISITEURS

30 Fin de partie : gagnez 3 points de prestige par ensemble de 1 ou 2 visiteurs dont les commandes combinées comptent au moins 1 potion de célérité et 1 potion de charme. Chaque visiteur ne compte que pour 1 ensemble, mais peut contribuer plusieurs types de potion. Les potions joker ne sont pas prises en compte.

Voir page 19 pour un exemple de décompte d'ensemble.

31 Fin de partie : gagnez 3 points de prestige par ensemble de 1 ou 2 visiteurs dont les commandes combinées comptent au moins 1 potion de célérité et 1 potion d'intelligence. Chaque visiteur ne compte que pour 1 ensemble, mais peut contribuer plusieurs types de potion. Les potions joker ne sont pas prises en compte.

Voir page 19 pour un exemple de décompte d'ensemble.

32 Fin de partie : gagnez 3 points de prestige par ensemble de 1 ou 2 visiteurs dont les commandes combinées comptent au moins 1 potion de charme et 1 potion d'intelligence. Chaque visiteur ne compte que pour 1 ensemble, mais peut contribuer plusieurs types de potion. Les potions joker ne sont pas prises en compte.

Voir page 19 pour un exemple de décompte d'ensemble.

33 Infini : gagnez immédiatement 1 or et 1 apprenti. Ne retirez pas ce visiteur de la ville avant la fin de la journée. Vous (et les autres joueurs) pouvez servir sa commande et en obtenir les récompenses autant de fois que vous le voulez ou pouvez.

34 Infini : gagnez immédiatement 2 apprentis. Ne retirez pas ce visiteur de la ville avant la fin de la journée. Vous (et les autres joueurs) pouvez servir sa commande et en obtenir les récompenses autant de fois que vous le voulez ou pouvez.

35 Infini : gagnez immédiatement 2 or. Ne retirez pas ce visiteur de la ville avant la fin de la journée. Vous (et les autres joueurs) pouvez servir sa commande et en obtenir les récompenses autant de fois que vous le voulez ou pouvez.

36 Immédiat : gagnez 2 or.


Fin de partie : gagnez 1 point de prestige par or en votre possession au lieu de 1 point par tranche de 2.


37 Immédiat : gagnez 2 apprentis.


Fin de partie : gagnez 1 point de prestige par apprenti en votre possession au lieu de 1 point par tranche de 2.


38 Immédiat : gagnez 2 ingrédients de votre choix.

Fin de partie : gagnez 1 point de prestige par tranche de 2 ingrédients en votre possession (quel que soit leur type).

39 Immédiat : gagnez les bénéfices de tous les visiteurs  dans votre tableau, même s'ils sont déjà inclinés parce que vous avez gagné leurs bénéfices ce tour-ci, puis inclinez-les.

Fin de partie : gagnez 1 point de prestige par visiteur  dans votre tableau.

40 Immédiat : gagnez le prestige lié à un effet  d'une carte de votre tableau (vous pouvez choisir l'effet de cette carte-ci).

Fin de partie : gagnez 1 point de prestige par visiteur  dans votre tableau, celui-ci y compris.

41 Immédiat : révélez autant de cartes Marché que de cartes Visiteur dans votre tableau, celui-ci compris Choisissez 2 des cartes Marché révélées et gagnez les récompenses indiquées sans payer le coût en or. Si vous n'avez que ce visiteur dans votre tableau, ne révélez et ne bénéficiez que de 1 carte Marché. Si vous progressez sur la piste d'étude et atteignez un nouveau niveau d'étude, vous gagnez le bonus de prestige correspondant pour cette commande et toutes les suivantes.

Fin de partie : gagnez 1 point de prestige par visiteur dans votre tableau, celui-ci compris.

42 Immédiat : choisissez une action que vous avez accomplie aujourd'hui et réactivez-la selon les mêmes paramètres de priorité. Vos adversaires ne bénéficient pas de l'action. Vous pouvez utiliser des pions Apprenti. Vous ne pouvez pas choisir une action pour laquelle vous avez Travaillé en ville lors de cette manche.

Exemple : vous décidez de réactiver l'action Récolter, pour laquelle vous aviez la deuxième meilleure priorité (parmi trois joueurs). Vous lancez donc 3 dés pour cette action, comme vous l'aviez fait plus tôt aujourd'hui.

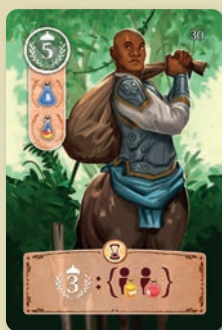
Fin de partie : gagnez 1 point de prestige par visiteur de votre tableau dont la commande comprend au moins 1 potion joker, celui-ci compris.

43 Immédiat : gagnez 1 potion de votre choix. Vous pouvez l'utiliser dès à présent pour continuer à servir des commandes.

Conditions spéciales

Les tuile Bonus du jour qui vous récompensent lorsque vous concoctez des potions ou achetez des cartes Marché vous récompensent également lorsque vous le faites grâce à des effets de cartes Visiteur.

Lorsque vous déclenchez les bénéfices de fin de partie d'un visiteur, prenez en compte toutes les cartes Visiteur applicables, même si elles ont déjà été comptées dans le cadre d'autres bénéfices.



OU



Exemple de décompte d'ensemble

Le joueur violet a servi la commande du visiteur numéro 30 durant la partie. Son tableau de visiteurs satisfaits se compose des cartes 10, 23, 1, 43 et 15. Il forme un premier ensemble répondant aux conditions énoncées avec les cartes 10 et 23, puis un second avec les cartes 1 et 43. La carte 43 répond aux conditions à elle seule, mais n'est décomptée qu'une seule fois. La potion joker de la carte 15 ne permet pas de remplir les conditions de ce bénéfice. Le joueur violet a donc réuni 2 ensembles au titre du bénéfice de la carte 30 : il gagne 2x3 points de prestige, soit 6 au total.

CRÉDITS

Warped Reality Games

1102 E Rosebud Dr. San Tan Valley, AZ 85143-6328, USA.

Édition française par Lucky Duck Games

ul. Zielińskiego 11, 30-320 Cracovie, Pologne.

Traduction : Mathieu Rivero

Maquette : Good Heidi (Sandra Fournel)

Relecteur et responsable éditorial : Elric Rozet

Distribution : Davy Spychala

Marketing & événementiel : Guillaume Poueys, Théo Vitte

Un immense merci à tous nos testeurs, sans qui ce jeu n'aurait pas vu le jour.

Zackary « Winni » Freeman, Clara Baker, Derek Chambers, Bryce Christiansen, Bailie Sorensen, Bryant Toole, John O'Bryan, Gabriel Viveros-Goldammer, Cameron Hee, Brant Baker, Jason « JJ » Jennings et bien d'autres encore...



RÉSUMÉ DES RÈGLES

PHASES D'UNE JOURNÉE

Une partie se joue en six manches, représentant une journée chacune. Chaque journée est divisée en 4 phases.

Phase 1 – Préparatifs (p. 4)

- Accueil des visiteurs – Placez les visiteurs *en route* sur le plateau : ils sont désormais *en ville*, avec les visiteurs dont la commande n'est pas encore servie. Il n'y a pas de limite au nombre de visiteurs en ville. Révélez autant de visiteurs que de joueurs et placez-les *en route*. Redressez les visiteurs de votre tableau dont les cartes ont été inclinées à l'horizontale.
- Réassort du marché – Défaussez et renouvelez toutes les cartes Marché (y compris les cartes Marché noir).
- Bonus du jour – Révélez une nouvelle tuile.

Phase 2 – Priorités (p. 5)

- Les joueurs associent secrètement une tuile de priorité à chaque action : **plus le chiffre est bas, meilleure est la priorité.**
- Récolter, Étudier et Concocter : une meilleure priorité vous permet de déclencher l'action plus de fois.
- Marchander, Servir des commandes : une meilleure priorité vous permet d'effectuer l'action avant les autres joueurs.
- Vous pouvez renoncer à toute action et gagner de l'or à la place.
- Lorsque vous êtes prêt, posez votre plaquette de priorité face cachée entre le plateau et la piste Festival.

Phase 3 – Potions (p.6)

- L'un après l'autre et dans l'ordre croissant des chaudrons, chaque joueur peut boire autant de ses potions qu'il le souhaite.
- Pour chaque potion que vous buvez, choisissez UN bénéfice inférieur ou égal à votre niveau d'étude pour ce type de potion.
- Les capacités et ingrédients obtenus en buvant une potion peuvent être utilisés immédiatement.

Phase 4 – Actions (p.7)

- Tous les joueurs révèlent leur plaquette de priorité et effectuent toutes les actions dans l'ordre : Récolter, Étudier, Marchander, Concocter et Servir des commandes.
- À priorités égales, le joueur dont le chaudron a le chiffre le plus bas obtient la meilleure priorité. Les joueurs à égalité échangent ensuite leurs chaudrons.

ACTIONS

Chaque joueur effectue les actions Récolter, Étudier et Concocter un certain nombre de fois en fonction de la priorité qu'il a assignée à chacune. Les actions Marchander et Servir des commandes s'effectuent sur la base du principe « premier arrivé, premier servi ».

👤 4/2

👤👤 4/3/2

👤👤👤 4/3/3/2



Récolter (p.8)

Lancez des dés pour gagner les ingrédients (🍄, 🟪, 🌸) nécessaires à la concoction de vos potions.



Étudier (p.8)

Accroissez vos niveaux d'étude en progressant sur la piste. Vous pouvez panacher entre plusieurs types de potion.



Marchander (p.8)

Achetez des cartes Marché en payant leur coût en or pour gagner les récompenses indiquées. Les cartes achetées ne sont pas remplacées.



Concocter (p. 9)

Préparez des potions en dépensant les ingrédients requis.



Servir des commandes (p.10)

Satisfaites autant de visiteurs que vous le souhaitez en leur fournissant les potions demandées. Gagnez les récompenses et les points de prestige associés.



Immédiat Une fois par jour Fin de partie Infini



Travailler en ville

Renoncez à une action pour gagner le montant en or indiqué sur la tuile de priorité associée à l'action.



Pions Apprenti (p. 7)

Chaque pion Apprenti défaussé AVANT de commencer l'action Récolter, Étudier ou Concocter permet de l'effectuer 1 fois de plus.