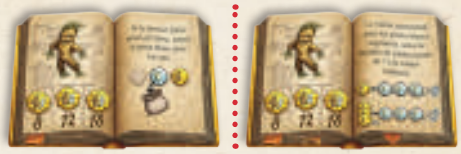
Les Charlatans de Belcastel

Le jeu de bag building pour guérisseurs de Wolfgang Warsch, pour 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans.

Matériel

4 chaudrons (tableaux des joueurs)

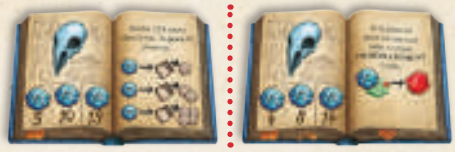
1 plateau pour marquer les points avec indicateur des manches



2 livres d'ingrédients jaune

2 livres d'ingrédients verts

2 livres d'ingrédients rouges



2 livres d'ingrédients bleus

2 livres d'ingrédients mauves

1 livre d'ingrédients noir

1 livre d'ingrédients orange

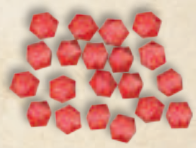
Pour la première partie, on utilise les livres d'ingrédients marqués en rouge.

24 cartes divinatoires

4 sacs

4 bouteilles

4 tuiles sceau 0/50



20 rubis

216 jetons d'ingrédients + 3 jetons de réserve

20x 15x 14x 12x 13x 15x 18x

8x 10x 10x 8x 6x 20x

4x 13x 10x 10x 10x

3 jetons de réserve

1 flamme (marqueur de la manche)

1 dé bonus

8 gouttes (dont 4 gouttes pour la variante)

4 marqueurs de points

4 jetons rat

1 almanach des ingrédients

Schmidt

But du jeu

Le bazar de Belcastel ouvre ses portes une fois par an pour neuf jours. Les meilleurs docteurs miracles et rebouteux du pays s'y réunissent pour proposer leurs talents de guérisseur. Transpiration des pieds, mal du pays, hoquet et petits bobos, on y prépare un philtre efficace contre tout. Cependant, chaque charlatan mitonne sa propre potion.

Pour concocter les breuvages, les joueurs (charlatans) puisent des ingrédients dans leur sac jusqu'à obtenir une potion parfaite selon eux. Mais attention : quelques claque-doigt de trop suffisent pour gâcher la belle potion et faire exploser le chaudron.

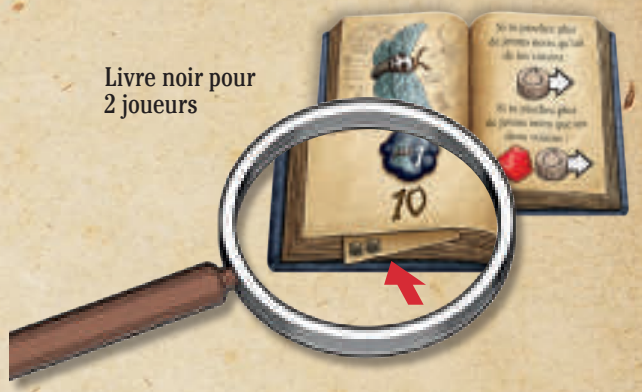
Il faut donc savoir s'arrêter au bon moment et préparer d'abord une petite portion pour pouvoir acheter des ingrédients précieux avec l'argent gagné. Ainsi, chaque sac de réserve se remplit peu à peu de nouveaux ingrédients toujours plus puissants et la prochaine potion sera sans doute encore meilleure et rapportera plus de points.

Préparation du jeu

Le joueur qui a cuisiné quelque chose en dernier commence la première manche. Il mélange les cartes divinatoires et en forme une pioche face cachée qu'il pose devant lui. Il étale aussi le plateau pour marquer les points. La flamme est positionnée sur la case 1 de l'indicateur de manche. Les 4 tuiles sceau sont posées sur les quatre cases sceau avec le 0 vers le haut. Les rubis et le dé sont aussi posés à côté du plateau pour marquer les points.

Trois petits tas sont formés au centre de la table avec tous les jetons d'ingrédients (sauf les jetons blancs). Ces derniers sont triés par valeur, mais toutes les couleurs sont mélangées : 1 petit tas avec seulement les jetons de valeur 1, un avec les jetons de valeur 2 et un avec les jetons de valeur 4.

Les livres d'ingrédients orange et noir sont étalés dans un premier temps. Ces deux livres sont utilisés pour chaque partie. Le livre noir peut être ouvert soit aux pages concernant 2 joueurs, soit à la page concernant 3 à 4 joueurs – selon le nombre de joueurs, qu'on peut identifier dans le livre grâce au nombre de chaudrons représentés.



Livre noir pour 2 joueurs

Les autres livres concernent 5 ingrédients différents (vert, bleu, rouge, jaune et mauve), avec 4 sets pour chacun. Ces sets sont identifiés par le même nombre de marque-pages sur le bord inférieur du livre. Attention : différencier l'avant et le dos des livres. Les ingrédients par set sont choisis de façon à bien s'harmoniser entre eux. Pour la première partie, nous conseillons d'utiliser le set 1 (livres avec seulement 1 marque-page). Quand les joueurs seront familiarisés avec ce set, nous conseillons d'essayer le set 2, puis le set 3 et enfin le set 4. Les joueurs expérimentés peuvent bien entendu aussi assembler leurs propres sets avec leurs ingrédients préférés.

Livre rouge du set 1 (1 marque-page)

On ouvre d'abord seulement les livres vert, bleu et rouge pour un set. Les livres jaune et mauve sont préparés sur le côté.

Chaque joueur reçoit 1 chaudron, 1 sac et le marqueur de points de la couleur de son chaudron qu'il pose sur sa tuile sceau de même couleur. Chaque joueur pose le chaudron face sans éprouvette dessus devant lui et place une goutte sur la case 0 au milieu du chaudron. Le surplus de gouttes est utilisé seulement pour la variante.

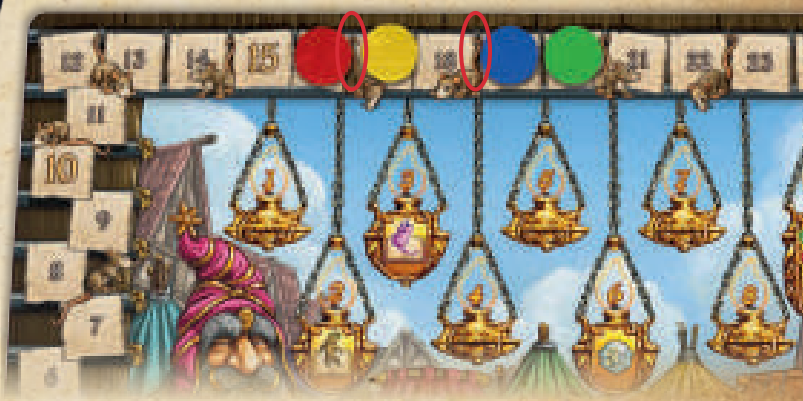
Il prend aussi une bouteille qu'il pose, côté plein visible, sur le grand dessous-de-verre à côté du chaudron (en bas à droite). Il pose son jeton rat dans la coupelle juste à côté, puis pose 1 rubis de sa réserve sur le sac à rubis à gauche du chaudron.

Ensuite chaque joueur prend aussi 4 jetons 1 blancs, 2 jetons 2 blancs, 1 jeton 3 blanc, 1 jeton 1 orange et 1 jeton 1 vert, et les met dans son sac. Un récapitulatif des jetons à mettre dans le sac au début de la partie est représenté dans le livre à gauche sur le tableau du joueur. Selon le nombre de joueurs, des jetons 1 blancs sont posés avec les autres jetons 1 au milieu de la table. S'il reste encore des jetons blancs maintenant, ils sont remis dans la boîte.

Les préparatifs

Les rats (au plus tôt à partir de la 2e manche)

Après la lecture de la carte divinatoire, c'est au tour des rats. À cause des rats, le chaudron se remplit déjà un peu **avant la préparation de la potion.** Tous les joueurs, sauf le leader, peuvent jeter leur queue de rat dans leur chaudron et ainsi avancer leur jeton rat dans le chaudron. Pour déterminer de combien de cases le jeton rat peut avancer, chaque joueur calcule le nombre de queues de rat se trouvant entre lui et le leader sur le tableau pour marquer les points. Le jeton est posé sur la case de la goutte, puis avancé en fonction du nombre de queues de rat.



Déroulement de la partie

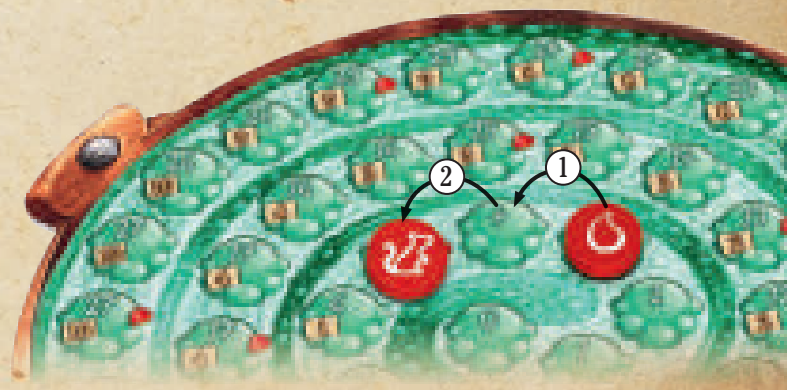
La partie est jouée en **9 manches.** La flamme sur l'indicateur de manches indique la manche en cours.

Cartes divinatoires

Au début de chaque manche, le joueur qui a la pile de cartes divinatoires devant lui lit la carte du dessus à haute voix, et la pose face visible à côté du plateau pour marquer les points, pour former la défausse. L'événement lu à haute voix est valable pour tous les joueurs. Si l'événement permet aux joueurs de prendre un jeton jaune ou mauve, c'est uniquement possible si le livre d'ingrédients correspondant a déjà été ouvert (voir indicateur de manche).

S'il s'agit d'une carte divinatoire bleue, elle est valable pour l'ensemble de la manche ou pour la fin de celle-ci. S'il s'agit d'une carte mauve, elle est exécutée immédiatement avant le début de la manche. Pour les cartes divinatoires pour lesquelles les joueurs peuvent choisir entre plusieurs actions, on commence toujours par le joueur qui vient de lire la carte, puis on continue à tour de rôle.

Exemple : *le vert est en tête. Le bleu est en 2e position. Mais aucune queue de rat ne se trouve entre le vert et le bleu. Le bleu ne peut donc pas utiliser son jeton rat pendant cette manche. 1 queue de rat se trouve entre le vert et le jaune, le joueur jaune peut donc poser son jeton rat à 1 case de la goutte. Il y a même 2 queues de rat entre le vert et le rouge. Le joueur rouge peut donc poser son jeton rat à 2 cases de la goutte.*



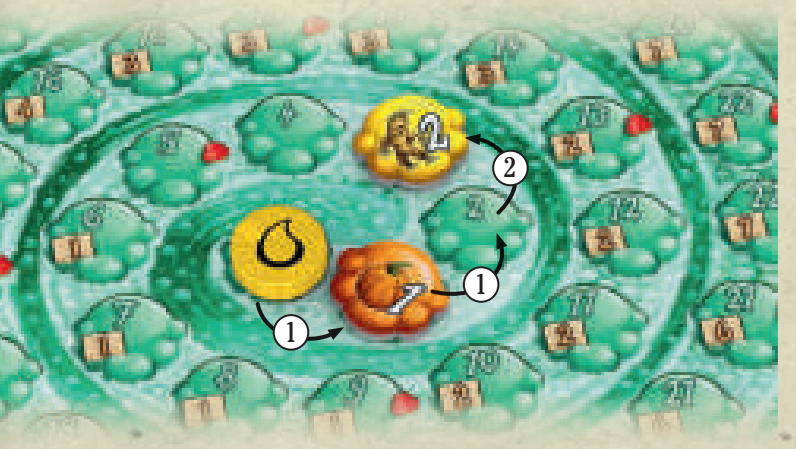
Après avoir compté les queues de rat et placé les jetons rat en conséquence, les potions sont préparées par tous les joueurs en même temps.

La préparation de la potion

Pour préparer la potion, les joueurs piochent un jeton après l'autre dans leur sac et les posent sur la bande de comptage de leur chaudron. On ne joue pas à tour de rôle, tous les joueurs remplissent leur chaudron en même temps.

Selon sa valeur, le premier jeton est posé sur la case après la goutte (ou le rat si celui-ci se trouve dans le chaudron). Les jetons ont des valeurs allant de 1 à 4.

Un jeton 1 serait donc placé sur la première case après la goutte ou le rat, un jeton 2 sur la deuxième case, etc. En fonction de sa valeur, tout jeton supplémentaire est posé en comptant le nombre de cases correspondant après la dernière case occupée. Des trous se forment ainsi, ils sont voulus et ne seront plus comblés.



Exemple : Lucas pioche d'abord un jeton 1 orange qu'il pose sur la première case après la goutte (case 1). Puis il pioche un jeton 2 jaune dans son sac et le pose 2 cases plus loin sur la case 3 (à partir de la case occupée avec le chiffre le plus élevé, soit la case 1). La case 2 reste donc vide et ne sera plus occupée au cours de cette manche. Un prochain jeton 1 serait ensuite posé sur la case 4.

Après avoir pioché et posé les jetons, les joueurs peuvent à chaque fois **décider** s'ils souhaitent piocher un **jeton supplémentaire** dans leur sac **ou** s'ils **s'arrêtent.** Les joueurs peuvent aussi réagir aux autres et piocher d'autres jetons pour finalement recevoir le dé bonus (voir phase A) au cours de cette manche. Mais le dernier jeton pioché peut aussi provoquer un arrêt contraint. Pendant toute la partie, les joueurs n'ont **pas le droit de regarder dans leur sac.**

Arrêt suite à une explosion

Quand le total de **tous les jetons blancs** piochés **dépasse la valeur 7,** la quantité de claque-doigt dans la potion est trop importante et le chaudron explose. Le joueur est donc contraint de s'arrêter et ne peut **plus piocher d'autres jetons.** Cependant, le dernier jeton pioché est encore posé selon les règles.

IMPORTANT : pour déterminer si une explosion aura lieu, **seuls les chiffres des jetons blancs sont additionnés.** Tous les jetons d'une autre couleur ne sont pas comptés. Une explosion n'a aucun effet sur les événements des cartes divinatoires et les actions des jetons (voir ci-dessous).

Exemple : l'addition des jetons blancs posés de Nina s'élevait à 2 + 3 +1 = 6. Le jeton orange ne compte pas. Elle décide de piocher un autre jeton dans le sac. Elle pioche un jeton 2 blanc (cercle rouge), le pose correctement sur la case 9, puis calcule la valeur des jetons blancs. La valeur totale s'élevant maintenant à 8, son chaudron explose. Elle est donc contrainte de s'arrêter et ne peut plus piocher d'autres jetons dans le sac.

Actions des jetons

Les jetons blancs et orange servent uniquement à remplir le chaudron et à donner du goût à la potion. **Les jetons bleus, rouges et jaunes** proposent des actions supplémentaires aux joueurs, elles doivent être **réalisées immédiatement après avoir pioché** ces jetons. **Les jetons verts, mauves ou noirs** proposent des actions à réaliser seulement à la **fin de la manche** (voir décompte des points). De manière générale, les joueurs peuvent aussi renoncer à réaliser une action. La description précise de toutes les actions se trouve dans l'almanach des ingrédients.

Exemple : Lucas pioche un jeton 2 bleu. Il le pose dans son chaudron et peut ensuite piocher deux jetons dans son sac, mais il ne peut en poser qu'un des deux. Il pioche le jeton 3 blanc et un jeton 1 rouge. Bien sûr, il choisit le jeton 1 rouge et remet le jeton blanc dans le sac. Mais il n'était pas obligé de poser un des deux jetons.

Bouteilles

Un joueur peut jouer sa bouteille pour remettre le **dernier** jeton pioché dans le sac. **Attention :** si le dernier jeton pioché fait **exploser** le chaudron, la bouteille ne **peut plus être jouée.** Après avoir utilisé la bouteille, le joueur peut continuer à piocher des jetons dans son sac. Pour indiquer que la bouteille a été utilisée, il la tourne sur le verso (côté bouteille vide). Le joueur ne pourra réutiliser la bouteille qu'une fois de nouveau remplie (voir phase F du décompte de points). Une bouteille ne peut donc être utilisée qu'une seule fois par manche.

Fin de la phase

Quand tous les joueurs ont décidé de ne plus piocher d'autres jetons ou y ont été obligés par une explosion (trop de jetons blancs), on compte les points.

Décompte des points

La **case directement après le dernier jeton pioché** de chaque joueur sert à compter les points de cette manche. Le fait que le dernier jeton pioché ait fait exploser la potion ou pas ne compte pas pour la détermination de la case de décompte des points.

Exemple : dans l'exemple ci-dessus, où le chaudron de Nina a explosé, son dernier jeton pioché est posé sur la case 9. La case servant à compter ses points est donc la case 10 (cercle jaune).

Pour faciliter les différentes étapes des phases de décompte, les joueurs peuvent utiliser la bannière de décompte de gauche à droite.

Les joueurs dont le chaudron a explosé ne participent pas à la phase de décompte A.

A) Dé bonus

Tous les joueurs dont la **potion n'a PAS explosé** comparent d'abord qui a atteint la **case avec la valeur la plus élevée.** Si plusieurs joueurs ont atteint une case ayant la même valeur, on regarde qui est arrivé le plus loin avec ses jetons dans le chaudron (plusieurs cases successives peuvent avoir la même valeur). Ce joueur peut lancer le **dé bonus** et prendre le bonus correspondant. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés peuvent lancer le dé et prendre leur bonus.

Le joueur reçoit 1 point de victoire.

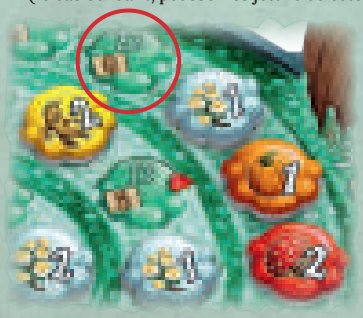
Le joueur reçoit 2 points de victoire.

Le joueur reçoit 1 rubis.

Le joueur peut avancer sa goutte d'1 case.

Le joueur reçoit 1 jeton orange dans son sac.

(le cas échéant, pousser les jetons de côté avant)


Marie

Lucas

Exemple : *Marie et Lucas ont tous deux atteint une case 23 pour le décompte et arrêté à temps pour que leur chaudron n'explose pas. Mais la case pour le décompte de Marie (cercle rouge) est plus élevée que celle de Lucas (cercle jaune), Marie peut donc lancer le dé bonus..*

B) Actions des jetons

On vérifie ensuite si des jetons noirs, verts ou mauves ont été piochés. En commençant par le premier joueur, les actions de ces jetons sont réalisées à tour de rôle (voir almanach des ingrédients). Qui avait combien de jetons noirs ? Les joueurs ayant pioché plus de jetons noirs que leurs voisins (voir actions) reçoivent les récompenses correspondantes. On regarde ensuite si les conditions pour les jetons verts sont remplies, etc.

Exemple : *Pour le livre sur l'illustration par exemple, tous les joueurs reçoivent 1 rubis pour chaque jeton vert placé en dernière ou avant-dernière position dans le chaudron.*

C) Rubis

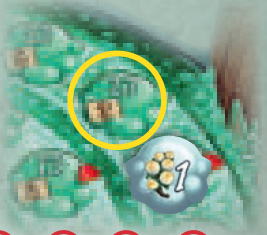
Tous les joueurs pour lesquels un rubis est représenté sur la **case servant au décompte** reçoivent un **rubis.** Que le chaudron ait explosé ou pas n'a pas d'importance.

ATTENTION : les joueurs dont le chaudron a explosé doivent ensuite choisir entre l'option D) ou E).

D) Points de victoire

En commençant par le premier joueur, les joueurs reçoivent à tour de rôle leurs **points de victoire** représentés sur leur case servant au décompte. Ils déplacent leur marqueur de points du nombre de cases correspondant sur le plateau.

Exemple : *la case pour décompter les points de Lucas (jaune) est la 23 avec 7 points de victoire. Son marqueur de points est donc avancé de 7 cases.*



Attention : si un joueur atteint la dernière case du chaudron (33) ou plus, il pose le jeton sur le 33 et reçoit ce qui est représenté sur la cuillère. Il reçoit 15 points de victoire et peut faire des achats pour 35 sous (voir E). Tous les joueurs ayant atteint la dernière case, la plus élevée possible, peuvent lancer le dé bonus si leur chaudron n'a pas explosé.

E) Acheter des jetons

En commençant par le premier joueur, les joueurs peuvent acheter à tour de rôle **1 ou 2 jetons de différentes couleurs.**

Le chiffre indiqué sur chaque case de décompte des points atteinte indique le montant des achats que le joueur peut faire (c'est-à-dire l'argent disponible pour acheter d'autres ingrédients). Les tarifs des jetons sont indiqués dans les livres d'ingrédients. La valeur tout à fait à gauche indique le prix pour un jeton 1, la valeur du milieu pour un jeton 2 et la valeur à droite pour un jeton 4. Si une seule valeur est représentée,

les jetons 1 sont les seuls disponibles pour cet ingrédient.

Les jetons avec des valeurs plus élevées ont l'avantage de permettre d'avancer d'un nombre de cases plus grand sur la bande de comptage dans le chaudron. Mais il existe aussi des livres verts et bleus pour lesquels l'action dépend de la valeur du jeton. L'argent non utilisé est perdu. La quantité des jetons est limitée. S'il arrivait que le jeton souhaité ne soit plus disponible, le joueur doit choisir un autre jeton.

Quand tous les joueurs auront effectué leurs achats, les **jetons nouvellement acquis** sont mis **dans le sac avec tous les jetons du propre chaudron.**

Nina

Lucas

Exemple : *chez Nina (rouge), le chaudron a explosé suite à la pioche du 3 blanc. Sa case de décompte des points est le 19. Lucas (jaune) s'est arrêté à temps, sa case de décompte des points est le 15. Lucas peut donc lancer le dé pour avoir son bonus. Il reçoit un rubis et 3 points de victoire et peut effectuer des achats pour 15 sous. Par contre, Nina doit décider si elle préfère avoir les 5 points de victoire ou si elle effectuera des achats pour 19 sous. Nina choisit l'argent. Elle achète un jeton 2 vert pour 8 sous et un jeton 2 bleu pour 10 sous. Lucas choisit un jeton 4 vert. Les deux abandonnent 1 sou.*

F) Fin de la manche

À la fin de la manche, les joueurs peuvent encore réaliser les actions suivantes contre des rubis (même plusieurs fois) :

◆ **Avancer la goutte**

Les joueurs peuvent remettre **2 rubis** et ainsi **avancer** leur goutte **d'1 case.** Ils bénéficient ainsi pour les manches suivantes de l'avantage durable de toujours commencer par le premier jeton pioché sur une case plus élevée.

◆ **Remplir la bouteille**

Contre **2 rubis,** les joueurs peuvent remplir leur bouteille. Pour cela, ils retournent la bouteille sur le côté plein. La bouteille est donc de nouveau prête à être utilisée pour la prochaine manche.

Tout à la fin, chaque joueur retire son jeton rat du chaudron et le repose dans la coupelle. La pile de cartes divinatoires est transmise au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre, qui devient ainsi le premier joueur de la manche suivante. L'indicateur de manches (flamme) est avancé sur la case suivante et la prochaine manche peut commencer.

Indicateur de manches

L'indicateur de manches indique toujours la manche en cours et si une action doit être réalisée au début de la manche ou les actions supplémentaires valables pour la manche 9 :

Au début de la manche 2, le livre d'ingrédients jaune est ouvert, et le livre mauve au début de la manche 3.

Au début de la manche 6, chaque joueur doit jeter un jeton 1 blanc supplémentaire dans son sac.

Pendant la dernière manche, au signal, tous les joueurs doivent sortir leurs jetons du sac ensemble et en même temps.

Le joueur ayant lu l'événement des cartes divinatoires donne toujours le signal en disant « Mélangez ! » : tous les joueurs retirent alors soit un jeton de leur sac, soit, s'ils ont décidé de s'arrêter, sortent la main vide du sac.

Les joueurs peuvent à tout moment décider de piocher en même temps aussi pendant les manches 1 à 8. On peut ainsi éviter qu'un joueur se crée un avantage en se mettant « en position d'attente » lors de la pioche de jetons.

À la fin de la dernière manche, les joueurs peuvent échanger 2 rubis contre 1 point de victoire. Si le chaudron n'a pas explosé, ils peuvent en outre acheter 1 point de victoire pour 5 sous. Et ils peuvent le répéter à volonté.

Fin de la partie

Le joueur dont le marqueur de points est le plus avancé gagne. Si plusieurs marqueurs de points sont au même niveau, le joueur qui a le plus rempli son chaudron pendant la dernière manche gagne. S'il y a toujours égalité, ces joueurs peuvent se faire couronner meilleur charlatan ensemble.

Variante

Le jeu est très modulable. Vous pouvez organiser chaque partie un peu différemment. Choisissez un set de livres d'ingrédients pour chaque partie. Si vous le souhaitez, vous pouvez aussi composer vos propres sets.

Quand vous aurez joué plusieurs fois, vous pourrez aussi utiliser le verso du chaudron (le côté avec les éprouvettes). Dans ce cas, une goutte de la couleur du joueur est aussi posée sur l'éprouvette tout à gauche au début de la partie. À chaque fois que vous pouvez avancer une goutte au cours de la partie (grâce à une carte divinatoire, à des actions des jetons ou en payant 2 rubis), vous pouvez choisir laquelle de vos deux gouttes vous voulez avancer: la goutte du chaudron ou celle des éprouvettes. Si vous choisissez la goutte sur les éprouvettes, celle-ci est déplacée d'1 éprouvette vers la droite. Vous recevrez alors **immédiatement** le bonus qui y est représenté :

Le joueur reçoit 1 rubis.

Le joueur reçoit les points de victoire correspondant au chiffre indiqué : 1, 2, 3 ou 4 points de victoire.

Le joueur reçoit le jeton représenté, qu'il met immédiatement dans son sac.

Même si le verso ne mentionne pas ce qui se passe en cas d'explosion du chaudron, les règles pour les explosions restent les mêmes.

GAMEPLAY VIDEO

L'auteur et l'éditeur remercient tous les joueurs qui ont testé le jeu et les relecteurs de la règle du jeu.

Traduction : Birgit Irgang

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

Schmidt