

ALCHEMIST^{2.0}

2 à 5 | 50 mm > avoir le plus de points de prestige

→ **préparation** | Préparer la réserve et le sac d'oracle selon tableau, en sélectionnant pour chaque ingrédient le nombre indiqué | chacun pioche ensuite secrètement 12 ingrédients du sac, placés derrière le paravent | Chacun reçoit également 6 sceaux et une tuile "école" tirée au hasard (gardée secrète jusqu'au décompte final)

joueurs	sac	réserve	écartés
2	6	10	16
3	8	12	12
4	12	16	4
5	14	18	0

Tour de jeu

Le joueur réalise l'une de ces 3 actions :

❖ CRÉER UNE POTION

Placer un de ses marqueurs sur un chaudron vide et remplir de 1 à 5 espaces avec 1 ingrédient

— **memo** impossible d'utiliser les ingrédients au dessus du chaudron

— **memo** impossible d'utiliser + de 2 fois le même ingrédient

— **memo** impossible de créer une formule déjà existante

➔ Placer ensuite une tuile renommée de la réserve et marquer les points équivalents.

➔ Prendre également les 2 ingrédients "interdits" dans la réserve

— **memo** si ingrédient(s) absent(s) de la réserve, pas de compensation

❖ COPIER UNE POTION ADVERSE

Le joueur doit fournir le ou les mêmes ingrédients d'une formule adverse sur le plateau : il défausse ce ou ces ingrédients, sauf un (de son choix) qu'il donne au créateur de la potion

➔ Le joueur prend de la réserve les 2 ingrédients "interdits" et marque autant de points que le marqueur de renommée associé au chaudron

❖ PRENDRE DES INGRÉDIENTS

Le joueur prend un ingrédient de la réserve ou 2 dans le sac

Fin du jeu

Lorsqu'au début du tour d'un joueur, 3 ingrédients de la réserve sont épuisés.

Décompte final

+ 1 point pour chaque paire d'ingrédients non utilisés

— **memo** tous les ingrédients derrière les paravents sont ensuite remis dans la réserve

Chaque ingrédient de la réserve est alors classé, du plus au moins rare, et accorde une récompense à l'école associée. Chaque joueur révèle sa tuile et marque éventuellement les points indiqués selon le tableau

— **memo** si égalité, même nombre de points accordés

joueurs	récompenses pour le moins d'ingrédients restants				
	1er	2e	3e	4e	5e
2	6	0			
3	10	5	0		
4	12	8	4	0	
5	12	9	6	3	0

— **memo** si égalité entre les joueurs, celui avec la plus grosse récompense gagne

ALCHEMIST^{2.0}

2 à 5 | 50 mm > avoir le plus de points de prestige

→ **préparation** | Préparer la réserve et le sac d'oracle selon tableau, en sélectionnant pour chaque ingrédient le nombre indiqué | chacun pioche ensuite secrètement 12 ingrédients du sac, placés derrière le paravent | Chacun reçoit également 6 sceaux et une tuile "école" tirée au hasard (gardée secrète jusqu'au décompte final)

joueurs	sac	réserve	écartés
2	6	10	16
3	8	12	12
4	12	16	4
5	14	18	0

Tour de jeu

Le joueur réalise l'une de ces 3 actions :

❖ CRÉER UNE POTION

Placer un de ses marqueurs sur un chaudron vide et remplir de 1 à 5 espaces avec 1 ingrédient

— **memo** impossible d'utiliser les ingrédients au dessus du chaudron

— **memo** impossible d'utiliser + de 2 fois le même ingrédient

— **memo** impossible de créer une formule déjà existante

➔ Placer ensuite une tuile renommée de la réserve et marquer les points équivalents.

➔ Prendre également les 2 ingrédients "interdits" dans la réserve

— **memo** si ingrédient(s) absent(s) de la réserve, pas de compensation

❖ COPIER UNE POTION ADVERSE

Le joueur doit fournir le ou les mêmes ingrédients d'une formule adverse sur le plateau : il défausse ce ou ces ingrédients, sauf un (de son choix) qu'il donne au créateur de la potion

➔ Le joueur prend de la réserve les 2 ingrédients "interdits" et marque autant de points que le marqueur de renommée associé au chaudron

❖ PRENDRE DES INGRÉDIENTS

Le joueur prend un ingrédient de la réserve ou 2 dans le sac

Fin du jeu

Lorsqu'au début du tour d'un joueur, 3 ingrédients de la réserve sont épuisés.

Décompte final

+ 1 point pour chaque paire d'ingrédients non utilisés

— **memo** tous les ingrédients derrière les paravents sont ensuite remis dans la réserve

Chaque ingrédient de la réserve est alors classé, du plus au moins rare, et accorde une récompense à l'école associée. Chaque joueur révèle sa tuile et marque éventuellement les points indiqués selon le tableau

— **memo** si égalité, même nombre de points accordés

joueurs	récompenses pour le moins d'ingrédients restants				
	1er	2e	3e	4e	5e
2	6	0			
3	10	5	0		
4	12	8	4	0	
5	12	9	6	3	0

— **memo** si égalité entre les joueurs, celui avec la plus grosse récompense gagne