

Ars Mysteriorum – Règles

Le concours d'apprenti alchimiste

par Alan D. Ernstein

Vue d'ensemble

Nous sommes au milieu du moyen âge, quelque part au milieu de l'Europe dans une petite ville appelée Middleton, où va se dérouler un concours d'apprentis alchimistes. Ce concours est une affaire sponsorisée par 3 Princes : Glorim, Passim et Serrim. Chaque apprenti lutte pour gagner le plus de Florims (monnaie appelée ainsi d'après le nom du roi, bien sûr). Les apprentis commencent par échanger des faveurs afin d'acquérir les éléments de base (Brimstone [soufre], Verdigris [vert-de-gris], Quicksilver [mercure], Realgar et Salt [sel]). Ensuite ils échangent ou achètent dans les tentes des maîtres alchimistes, où ils peuvent gagner des recettes. Dès qu'un apprenti termine une recette, il gagne un bonus et ajoute la recette à son livre. De plus, les Princes aiment les alchimistes compétents dans différents domaines. Chaque alchimiste qui peut produire le même article de plusieurs manières ou un éventail d'articles est considéré comme valable. Chaque Prince paie un salaire régulier à chaque apprenti qui produit selon ses préférences. L'apprenti le plus intelligent est celui qui maîtrise les bonnes formules afin d'engranger le maximum de Florims.

But du jeu

La gagnant est le joueur qui possède le plus de points de Florims au moment de la distribution des prix.

Composants

- 5 apprentis
- 5 cartes d'ordre du tour, une par couleur
- 30 cartes de faveur, 6 par couleur numérotées de 1 à 6
- 5 livres de recettes, toutes les recettes et les salaires correspondants
- 5 cartes phase
- 5 tentes
- 48 cartes recette
 - + 8 maître du temps (jaune)
 - + 9 maître de la Terre (vert)
 - + 9 maître de l'eau (bleu)
 - + 11 maître du feu (rouge)
 - + 11 maître de l'air (pourpre)
- 40 cartes mystère
- 110 jetons
 - + 14 Brimstone (jaune)
 - + 18 Verdigris (vert)
 - + 22 Quicksilver (bleu)
 - + 26 Realgar (rouge)
 - + 30 Salt (pourpre)
- Florims (billets de 1, 5, 10 et 20)

Ars Mysteriorum – Règles

Préparation de la partie

1. Chaque joueur choisit une couleur et prend l'apprenti, la carte d'ordre du tour et les cartes faveur correspondantes ainsi qu'un livre de recettes. Si vous jouez à 3, retirez de la partie les cartes faveur '6'.
2. Placez les tentes au milieu de la table. Il est plus facile que chaque joueur gère la tente de sa couleur. Si vous jouez à moins de 5, certains joueurs devront gérer une tente supplémentaire.
3. Mélangez séparément chaque paquet de cartes recettes et placez le sur le support correspondant de sa tente. Révélez ensuite 2 cartes par pile et placez les sur les supports correspondants de sa tente.
4. Chaque joueur reçoit 2 jetons de chaque couleur. A 4 joueurs, retirez 1 jaune, 2 vert, 3 bleu, 4 rouge et 5 pourpre de la partie. A 3 joueurs, retirez 3 jaune, 4 vert, 5 bleu, 6 rouge et 7 pourpre de la partie.
5. Chaque joueur reçoit 1 Florim (FL).
6. Placez chaque apprenti sur le tapis de la tente correspondante, même si vous jouez à moins de 5.
7. Dans l'ordre du tour (au premier tour, il est prédéterminé, regardez la carte de votre couleur), chaque joueur peut gagner une des recettes de la tente qu'il occupe en payant son coût en jetons. Chaque joueur peut échanger 3 jetons contre 1 jeton de son choix afin de s'adapter au coût de la recette. Il place ensuite cette recette dans le livre mais ne gagne aucun bonus.
8. Mélangez les cartes mystère. Donnez 1 carte face cachée à chaque joueur et placez la pile des cartes restantes au centre de la table. A 3 joueurs, retirez 4 cartes mystère de la partie.

Tours

Chaque tour est composé des phases suivantes :

1. Révéler les recettes et les éléments de stock
2. Révéler les cartes mystère
3. Enchères pour l'ordre du tour
4. Sélection des cartes mystère
5. Enchères pour les éléments
6. Recevoir les éléments
7. Déplacement des apprentis
8. Gagner les recettes et les bonus
9. Recevoir les salaires

Phase Révéler les recettes et les éléments de stock

Chaque tente a 2 emplacements. Remplissez chacun avec la carte en provenance de la pile correspondante. La pioche doit être sur un des emplacements sous la carte recette révélée. Placez ensuite le nombre de jetons requis dans chaque casier. S'il n'en reste pas assez, remplissez-en autant que possible en allant du profit le plus grand au plus petit. A 4 joueurs, n'utilisez pas le casier le plus petit. A 3 joueurs, n'utilisez ni le casier le plus petit, ni le plus grand.

Phase Révéler les cartes mystère

Révélez autant de cartes mystère que de joueurs. S'il n'en reste pas assez dans la pioche, la partie s'arrête immédiatement.

Ars Mysteriorum – Règles

Phase Enchères pour l'ordre du tour

Chaque joueur joue une carte faveur face cachée. Elles sont toutes révélées simultanément. Celui qui a joué la plus grosse choisit quelle position il va occuper durant le reste du tour (les couleurs de ces cartes ne sont utilisées qu'au premier tour). Le deuxième choisit ensuite etc. Les égalités sont tranchées par l'ordre du tour précédent. Les cartes faveur jouées pendant cette phase sont mise de côté et seront récupérées au début du prochain tour.

Phase Sélection des cartes mystère

Chaque joueur, en suivant le nouvel ordre du tour, prend une carte mystère et l'ajoute à sa main. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes mystère en main ni au nombre de cartes mystère qu'un joueur peut jouer pendant un tour.

Phase Enchères pour les éléments

Chaque joueur, en suivant l'ordre du tour, peut jouer une carte faveur face cachée à côté d'un des casiers de profit. Continuer jusqu'à épuisement des cartes faveur. Aucun joueur ne peut jouer plus de 3 cartes sur un élément.

Phase Recevoir les éléments

Chaque élément de profit est résolu séparément. Révélez toutes les cartes faveur. La carte la plus grosse reçoit la plus grande valeur en jetons. La carte arrivée deuxième reçoit la valeur suivante, etc. Mettez les jetons sur la carte récompensée qui est mise de côté. Résolez tous les éléments avant de rendre cartes et jetons aux joueurs. En cas d'égalité, la carte suivante de chaque joueur est prise en compte. En final, utiliser l'ordre du tour. Tous les jetons doivent rester bien visibles. Le nombre de jetons est limité et il peut en manquer pour payer tous les joueurs.

Exemple : Sur le bleu, Alex a joué 6, 4 et 2, Billy 6, 4 et 3, Chuck 5. Dan et Earl n'ont pas parié sur le bleu. 5 jetons bleu sont placés sur la carte 6 de Billy (départage 6 4 3 mieux que 6 4 2). 4 jetons bleu sont placés sur la carte 6 d'Alex (c'est maintenant la carte la plus forte). 3 jetons bleu sont placés sur la carte 5 de Chuck. 2 jetons bleus sont placés sur la carte 4 de Billy (départage 4 3 mieux que 4 2). 1 jeton bleu est placé sur la carte 4 d'Alex. La carte 3 de Billy et la carte 2 d'Alex ne reçoivent rien. Après que chaque joueur a regardé les gains (il est possible de jouer certaines cartes mystère à ce moment-là pour modifier le résultat), chaque joueur récupère ses cartes et ses jetons.

Phase Déplacement des apprentis

Chaque joueur, dans l'ordre du tour, doit décider s'il reste à la tente où il est ou s'il se déplace. Pour se déplacer, un joueur doit payer 1 jeton de la couleur de la tente d'arrivée. Pour rester, un joueur doit payer 3 jetons de la couleur de la tente où il est. Qu'un joueur se déplace ou reste, il doit payer 1 jeton de la couleur de la tente cible pour chaque autre apprenti. Un joueur ne peut se déplacer que s'il peut payer le déplacement. Si aucun déplacement n'est possible, le joueur peut rester et doit le payer autant qu'il peut, même en plusieurs couleurs. Plusieurs apprentis peuvent occuper la même tente. A moins de 5 joueurs, les apprentis neutres comptent pour les pénalités d'occupation. Après que chaque joueur a effectué cette phase, le dernier joueur déplace éventuellement le(s) apprenti(s) neutre(s).

Exemple : L'apprenti d'Alex occupe la tente jaune avec un autre apprenti. Les 3 autres apprentis sont sur la tente rouge. Alex doit payer 4 jaunes pour

Ars Mysteriorum – Règles

rester (3 pour rester plus 1 pour l'autre apprenti). Il doit payer 4 rouges pour aller vers la tente rouge (1 pour se déplacer plus 3 pour les 3 autres apprentis). Il doit payer 1 de la bonne couleur pour se déplacer vers une des autres tentes.

Phase Gagner les recettes et les bonus

1. Dans l'ordre du tour, chaque joueur peut acheter une recette disponible à la tente qu'il occupe en payant son coût en jetons. Il place immédiatement la recette dans son livre. Aucune autre joueur ne peut gagner cette même carte.
2. Si un joueur ne peut pas, ou ne veut pas, gagner de recette, il peut acheter une carte mystère en payant 1 jeton et pioche la première carte mystère. Si aucune carte mystère n'est disponible, il est impossible d'en acheter.
3. Si un joueur gagne une recette, il reçoit le bonus (FL) correspondant.
4. A tout moment de la partie, un joueur peut échanger 3 jetons quelconque contre 1 jeton de son choix.

Phase Recevoir les salaires

Chaque joueur reçoit des Florims pour chaque type de salaire indiqué ci-dessous. Les cartes peuvent être utilisées pour différents profits de différentes catégories mais une seule fois par catégorie.

DUPLICATE ITEMS (copies multiples) : Le profit est imprimé sur chaque carte. Le salaire est pour la collection entière, pas carte par carte.

PRINCES' COMBINATION (combinaison du Prince) : Le profit pour les collections de recettes est imprimé sur chaque livre (à la fin de chaque ligne). Le salaire est pour la collection entière, pas carte par carte.

MASTER'S SETS (collections de maîtres) : Le profit pour les collections d'articles est imprimé sur chaque livre (en haut de chaque colonne). Le salaire est pour la collection entière, pas carte par carte.

Cartes mystère

Si un joueur ne peut pas, ou ne veut pas, gagner de recette, il peut acheter une carte mystère en payant 1 jeton et pioche la première carte mystère. Si aucune carte mystère n'est disponible, il est impossible d'en acheter. Chaque carte mystère ne peut être jouée que pendant la phase correspondante, à l'exception du contre sort. Chaque carte est résolue avant que la suivante ne prenne effet. Si plusieurs joueurs souhaitent jouer une carte en même temps, appliquer l'ordre du tour. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes mystère en main ni au nombre de cartes mystère qu'un joueur peut jouer pendant un tour.

Fin de la partie

Quand la dernière carte d'une tente est gagnée, la partie s'arrête à la fin du tour. S'il ne reste pas assez de cartes mystère pendant la phase de révélation des cartes mystère, la partie s'arrête immédiatement.

Victoire

A la fin de la partie, les récompenses sont attribuées pour chaque catégorie au joueur avec le plus de recettes de cette catégorie. En cas d'ex-aequo, la récompense est divisée et arrondie par défaut. Le joueur avec le plus de Florims gagne.