

Les Charlâtans de Belcastel

Wolfgang



Aide de jeu

MISE EN PLACE :

1. Mélanger les cartes divinatoires.
2. Préparer le plateau des points
3. Placer livre noir (*nbr joueurs*) et livre orange
4. Placer livre vert + bleu + rouge (*jaune et mauve mis de côté*)



5. Chaque joueur prend 1 chaudron + jeton goutte [1] (*placé sur la case centrale*) + 1 bouteille pleine [2] + 1 jeton rat [3] + 1 rubis [4] + 1 sac avec les ingrédients correspondant [5] :



DEROULEMENT:

durée = 9 manches :

A) REMPLIR LE CHAUDRON :

1. Piocher et lire 1 carte divinatoire
2. Placer 1 jeton rat dans son chaudron :

position du rat = nbr de queues de rat entre son jeton score et le 1er au score sur la piste de score.

3. Piocher simultanément 1 ingrédient dans le sac
4. Placer l'ingrédient => valeur du jeton = nbr de cases après la dernière place occupée dans le chaudron.

*Si total valeurs de jetons blancs >7 => **EXPLOSION** de chaudron => arrêt obligatoire.*



5. Décider de continuer à piocher ou d'arrêter :

Si jeton de couleur (sauf orange) pioché => réaliser ACTION du livre de la couleur correspondante.

Bouteille : Possibilité de la vider (*retourner la tuile*) => remettre le dernier jeton pioché dans le sac (**sauf si Explosion!**)

*Quand ts les joueurs ont arrêté de piocher => **DECOMPTE***

B) DECOMPTE :

Points = case activée = 1ère case après le dernier jeton posé.



→ **Phase A** (sauf ceux dont le chaudron a explosé) :

Joueur ayant activé la case de plus forte valeur jette le dé => gain bonus correspondant.



+ 1PV



+ 2PV



+ 1 Rubis



Avancer jeton goutte (1 case)

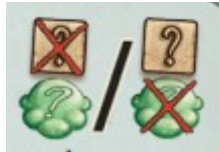


+ 1 ingrédient orange dans le sac

→ **Phase B** : ACTIONS des jetons noirs, verts et mauves. (voir page de droite livres)

→ **Phase C** : Gagner les rubis représentés sur la case le cas échéant.

NB : Si potion explosée => Choisir Phase D ou E



→ **Phase D** : Gagner les PV de la case activée.

→ **Phase E** :

A tour de rôle, achat de **1 ou 2** ingrédients :

- Revenu = valeur case activée.
- Coût ingrédient = tarif page gauche de chaque livre. (argent inutilisé => perdu)

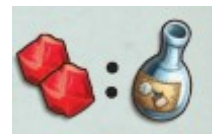
=> Les ingrédients achetés sont placés dans le sac.

→ **Phase F** :



Payer 2 rubis => avancer jeton goutte d'1 case

et/ou



Payer 2 rubis => remplir la bouteille

FIN DE MANCHE :

1. Remettre jeton Rat dans la coupelle
2. Passer cartes divinatoires joueur suivant (*sens horaire*)
3. Avancer le compte-tour :
 - Début Manche 2 => ajouter livre jaune
 - Début Manche 3 => ajouter livre mauve
 - Début Manche 6 => ajouter 1 jeton blanc dans chaque sac.



Si dernière manche => Tous les joueurs piochent en même temps (*arrêter son tour en ne sortant rien du sac*)

FIN DE PARTIE (Fin 9ème manche) :

	5 sous = 1PV.
	2 rubis = 1PV