

TRISMEGISTUS

La FORMULE ULTIME



Règles du Jeu

⌚ 90-120'
👤 1-4 ⌚ 14+

Introduction

A travers les siècles, les alchimistes ont travaillé sans relâche pour découvrir le secret le plus convoité de l'univers : la Pierre Philosophale. En suivant les enseignements et les formules révélés par l'immense œuvre d'Hermès Trismegistus, ces illustres sages de grande renommée, transcendent le temps pour s'affronter dans une compétition effrénée pour devenir le plus grand alchimiste que le monde ait connu !

Vue d'Ensemble

Trismegistus : La Formule Ultime se joue en 3 manches au cours desquelles chaque joueur devra sélectionner exactement 3 dés. La puissance du dé sélectionné, permettra de transmuter les matériaux précieux, de collectionner les essences alchimiques, d'acquérir et d'activer des Artefacts et de réaliser des expériences pour progresser sur les pistes de Maîtrise des quatre éléments. Vous allez aussi composer une main secrète de cartes Publication qui (combinées aux résultats de vos expériences, aux formules de votre Pierre Philosophale et à l'or accumulé) déterminera votre score final en points de victoire et, peut-être, fera de vous le plus grand alchimiste, capable de rivaliser avec Hermès Trismegistus lui-même !

Matériel



~ 1 Plateau de jeu principal



~ 5 Plateaux Laboratoire

~ 108 Cartes, dont :



8 Expériences de Départ



16 Expériences niveau 1



16 Expériences niveau 2



16 Expériences niveau 3



8 Expériences Chef-d'œuvre



24 Cartes Publication



16 Cartes Accomplissement



4 Aides de jeu

~ 48 Tuiles Artefact, dont :



8 Artefacts de départ



13 Artefacts niveau 1



15 Artefacts niveau 2



12 Artefacts niveau 3

~ 40 Jetons Formule (8 pour chaque alchimiste)



~ Un ensemble de jetons



Jetons Essence Dominante



Jetons Dé Ethéré



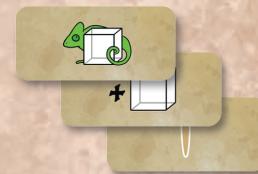
Jetons Réaction



Jetons Caméléon



Jetons Essence (de 3 types)



Jetons Bonus

~ 20 Petits Marqueurs (5 par joueur)
Pour les pistes de Maîtrise des Éléments (+1 de rechange)



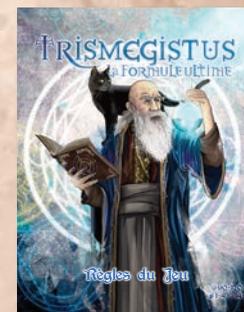
~ 12 Grands Marqueurs (3 par joueur)
Pour les points de victoire, l'ordre de la manche, et l'identification de la couleur des joueurs



~ 16 Dés spéciaux (6 noirs, 5 blancs et 5 rouges)



~ Ces règles



~ 80 Cubes Ressource



~ Matériel pour le Mode Solo « Botmegistus » :



9 Cartes de Base



4 Cartes Spécialisation



4 Cartes Personnalité



1 Carte Botmegistus



1 Dé à 6 faces ordinaire

Mise en Place

Pour la mise en place du jeu, veuillez suivre, dans l'ordre, les étapes ci-dessous.

Préparation Première Partie

Pour votre première partie, nous vous recommandons la préparation détaillée ci-après.

Identifiez d'abord les plateaux Laboratoire suivants : **Claude Duval**, **Isaac Newton**, **Heinrich Cornelius Agrippa**, et **Roger Bacon**.

Puis suivez les étapes ci-dessous :

1. Déterminez aléatoirement le premier joueur (ou désignez le plus expérimenté) et donnez lui le plateau **Laboratoire de Duval** avec la carte Expérience de Départ, la carte Expérience Chef-d'œuvre, la carte Publication et l'Artefact ci-dessous. Ce joueur place un marqueur de sa couleur sur la 1^{ère} position de la piste d'ordre de la manche.



2. Le deuxième joueur reçoit le plateau **Laboratoire de Newton**, ainsi que les cartes et Artefact ci-dessous. Ce joueur place un

marqueur de sa couleur sur la 2^{ème} position de la piste d'ordre de la manche et obtient un 1 jeton Dé Ethéré.



3. Le troisième joueur reçoit le plateau **Laboratoire d'Agrippa**, ainsi que les cartes et l'Artefact indiqués ci-dessous. Ce joueur place un marqueur de sa couleur sur la 3^{ème} position sur la piste d'ordre de la manche et obtient 2 jetons Dé Ethéré.



- Le quatrième joueur reçoit le plateau **Laboratoire de Bacon** ainsi que les cartes et l'Artefact ci-dessous. Ce joueur place un marqueur de sa couleur sur la 4^{ème} position



sur la piste d'ordre du tour et obtient 2 jetons Dé Ethéré et une ressource Mercure ♀.

- Chaque joueur place ensuite son Artefact de Départ face visible sur l'espace Artefact le plus à droite en bas de son plateau Laboratoire.

Les plateaux Laboratoire, les cartes Expérience de Départ, les cartes Expérience Chef-d'œuvre et les Artefacts de Départ, non utilisés, retournent dans la boîte du jeu. Procédez normalement à la mise en place standard en ignorant les étapes de détermination de l'ordre des joueurs, d'attribution et de retrait des cartes Expérience, des tuiles Artefact ou des cartes Publication.

Préparation Standard

- Dépliez le plateau principal et placez-le au centre de la table.
- Répartissez les cartes en six paquets : Expériences de Départ, Expériences Chef-d'œuvre, Expériences Niveau 1, Niveau 2, Niveau 3 et Publications.
- Retirez les cartes spécifiques au nombre de joueurs : pour une partie à 2 joueurs, retirez les cartes « 3+ » et « 4+ ». Pour une partie à 3 joueurs, retirez les cartes « 4+ ».
- Mélangez chaque paquet séparément et placez les tous face cachée à coté du plateau.
- Placez le paquet de cartes Expérience Niveau 1 sur l'espace dédié du plateau et remplissez chaque emplacement avec une carte Expérience face visible.
- Placez le paquet de cartes Publication sur l'espace dédié du plateau.
- Empilez toutes les tuiles Artefact en fonction de leur niveau : Départ, Niveau 1, 2 et 3.
- Mélangez chaque pile séparément. Placez toutes les piles face cachée à coté du plateau.
- Placez la pile des Artefact Niveau 1 sur le plateau à l'emplacement dédié et remplissez chacune des 6 places du marché des Artefacts avec une tuile face visible.
- Placez aléatoirement 1 jeton Essence Dominante face visible sur la première case de chaque piste de Maîtrise des Éléments. Cette étape optionnelle peut être ignorée pour utiliser les impressions sur le plateau.
- Mélangez tous les jetons Bonus et placez les sur les emplacements Bonus de chaque piste de Maîtrise des Éléments. Chaque emplacement Bonus doit contenir un jeton face visible. Remettez les jetons Bonus non utilisés dans la boîte.
- Placez les jetons Essence, les jetons Dé Ethéré, les jetons Caméléon, les cubes Ressource et les jetons Réaction dans les espaces prévus du plateau principal.

Préparation des dés

En fonction du nombre de joueurs, retirez et remettez dans la boîte les dés suivants :

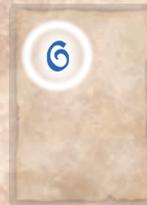
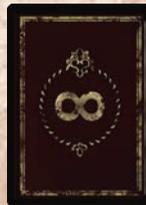
- ~ À 4 joueurs, ne retirez aucun dés.
- ~ À 3 joueurs, retirez 1 dé noir.
- ~ À 2 joueurs, retirez 1 dé rouge et 1 dé noir.

Placez tous les dés restants à proximité du plateau principal.

Préparation du Plateau Principal

2

4



22

3

4+
€215

5

12

6

17

18

13



5

5

13

5

13

13

5

13

13

5

9

22

11

7

8



8

5

10

15

20

8

8

8

8

8

5

10

15

20

8

8

8

8

8

Préparation des Plateaux Laboratoire



24

19



20

21

2^{ème} Joueur



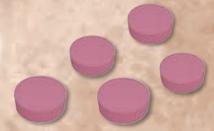
3^{ème} Joueur



4^{ème} Joueur



16



26



26



27



25



10



Préparation des Bols Alchimiques

Pour remplir les Bols Alchimiques du plateau principal, suivez ces étapes :

- 13 Lancez tous les dés (loin du plateau) et placez chacun d'eux dans le bol correspondant au symbole obtenu.
- 14 Si l'un des bols contient plus de 5 dés, reprenez tous les dés de ce bol et relancez les pour les placer à nouveau. Si plusieurs bols contiennent plus de 5 dés, commencez par le premier en respectant l'ordre suivant : ♄ > ♃ > ♁ > ♀ > ♂ > ∞.
- 15 Répétez les étapes ci-dessus jusqu'à ce qu'aucun bol ne contienne plus de 5 dés.

Préparation des Joueurs

- 16 Chaque joueur choisit une couleur et prend tous les marqueurs de la couleur.
- 17 Le joueur qui, le dernier, a effectué une transmutation alchimique (ou un joueur choisit au hasard) devient premier joueur et place un marqueur de sa couleur sur la 1^{ère} position de la piste d'ordre de la manche, sur le plateau principal. Ignorez cette étape pour une partie d'initiation. Les autres joueurs (dans le sens horaire) placent
- 18 un marqueur de leur couleur sur la position libre la plus à gauche de la piste d'ordre de la manche. Ignorez cette étape pour une partie d'initiation. En commençant par le dernier joueur et dans
- 19 le sens anti-horaire, chaque joueur choisit un plateau Laboratoire et prend les 8 jetons Formule correspondant à l'Alchimiste imprimé sur le plateau Laboratoire. Ignorez cette étape pour une partie d'initiation.
- 20 Chaque joueur reçoit 2 jetons Réaction qu'il place avec la face "prêt" visible. De plus, le deuxième joueur reçoit un jeton Dé
- 21 Ethéré, le troisième joueur (s'il y en a un) reçoit 2 jetons Dé Ethéré et le quatrième joueur (s'il y en a un) reçoit 2 jetons Dé Ethéré et une ressource Mercure ♀. Ignorez cette étape pour une partie d'initiation.

22 Chaque joueur place un Petit Marqueur de sa couleur sur le "0" de chaque piste de Maîtrise des Éléments et un Grand Marqueur sur le "0" de la piste des Points de Victoire. Il garde le dernier Grand Marqueur devant lui.

23 Chaque joueur place 1 cube Ressource sur la zone des matériaux bruts (zone circulaire) correspondante sur son plateau Laboratoire : ♄, ♃, ♁ et ♀. Chacun prend aussi 1 jeton Essence de chaque type (ne pas prendre de Mercure ♀).

24 Chaque joueur place au hasard face visible 1 de ses jetons Formule sur chacun des 8 emplacements des colonnes Expérience (2 tuiles par colonne).

25 Chaque joueur reçoit 2 Expériences de Départ, 2 Expériences Chef-d'œuvre, 2 cartes Publication et 2 Artefacts de Départ, tous distribués face cachée. Ignorez cette étape pour une partie d'initiation.

26 Chaque joueur choisit secrètement une Expérience de Départ, une Expérience Chef-d'œuvre, une carte Publication et une tuile Artefact de Départ puis révèle l'Artefact et l'Expérience de Départ. Ensuite chaque joueur place l'Artefact choisi dans l'un des 6 emplacements (le joueur décide lequel) de son plateau Laboratoire. La carte Publication et l'Expérience Chef-d'œuvre choisies doivent être tenues secrètes. Les Expériences et les Artefacts non choisis sont remis dans la boîte. Ignorez cette étape pour une partie d'initiation.

27 Les cartes Publications non utilisées sont mélangées face cachée et placées sous le paquet Publication.

28 Vous êtes maintenant prêts pour suivre les traces de Trismegistus, à la recherche de la Formule Ultime !

Important :

Chaque joueur devrait regarder les dés disponibles sur le plateau principal et choisir son Expérience de Départ, son Expérience Chef-d'œuvre, sa Publication et son Artefact en même temps. Chaque joueur peut demander (quand tous les joueurs ont fait leurs choix) que les Artefacts soient placés sur les plateaux Laboratoire dans l'ordre de la manche.

Structure d'une Manche et Actions des Joueurs

Lors d'une manche chaque joueur accomplit un certain nombre d'actions et réagit aux actions accomplies par les adversaires. Après qu'un joueur ait effectué une action (et accordé le temps nécessaire aux réactions des adversaires), c'est au joueur suivant.

Tour d'un Joueur

Le tour d'un Joueur comprend 4 phases exactement dans cet ordre : sélection, action, réaction des adversaires, nettoyage du Laboratoire.

Sélection

Si votre piste de Puissance est vide (aucun dé présent sur la piste) vous **devez** sélectionner un dé. Désignez l'un des dés sur le plateau principal et suivez les étapes suivantes :

- 1 Comptez le nombre de dés présents dans le bol où le dé a été sélectionné, **y compris** celui choisi, et placez-le sur la piste de Puissance dans la case de la valeur correspondante.



Vous pouvez choisir de dépenser **un** jeton Dé Ethéré et déplacer le dé sélectionné d'une case vers la gauche pour augmenter valeur de la Puissance de 1, **sans** jamais dépasser 5.

Important :

Alors que la sélection d'un dé est obligatoire si votre piste de Puissance est vide, cette étape est généralement ignorée si vous avez un dé sur votre piste de Puissance. Cependant, si vous le souhaitez, vous pouvez sélectionner un nouveau dé. Déplacez alors celui déjà présent sur la piste de Puissance vers la zone des dés utilisés de votre plateau Laboratoire (perdant ainsi les unités de Puissance restantes).

Exemple : Anna sélectionne un dé dans le Bol Mercure ♀ sur le plateau principal. Le bol contenant 3 dés (incluant celui sélectionné par Anna), elle place le dé sur la position 3 de la piste de Puissance. Elle dépense immédiatement un jeton Dé Ethéré qui l'autorise à déplacer le dé de la position 3 vers la position 4. Anna détient encore 1 autre jeton Dé Ethéré qu'elle ne peut pas dépenser car seul un jeton Dé Ethéré peut être dépensé par dé sélectionné.



Sélection ∞

Si vous sélectionnez un dé ∞, tournez-le immédiatement sur un symbole différent. Le nombre de dés dans le bol ∞ sert toujours à déterminer sa position sur la piste de Puissance, mais pour toute action et réaction, ce dé sera considéré avec le symbole de la face choisie.

Mercure et Or

Ces matériaux ont des propriétés spéciales.

Le Mercure ♀ est à la fois un matériau et une essence. Lorsque vous l'obtenez comme une essence, considérez-le comme un matériau brut. Quand vous le dépensez, considérez-le comme un matériau ou comme une essence. Voir les règles de Transmutations (page 15) pour les détails.

L'Or ☉ est un joker. Il peut être dépensé comme n'importe quel autre matériau, comme une essence ou être substitué à un Mercure ♀. Pour les autres propriétés spéciales de l'Or, voir *Dévrouiller les Formules avec l'Or* (page 18).

Actions

Dépensez la Puissance de votre dé (en le déplaçant vers le 0 de votre piste) pour exécuter une seule des actions suivantes :

- ~ **Dépensez 1 ou plusieurs unités de Puissance pour récolter des matériaux.**

Pour chaque unité dépensée, gagnez 1 cube Ressource pris dans la réserve et placez le sur l'emplacement des matériaux bruts de votre plateau Laboratoire correspondant au symbole du dé.



- ~ **Dépensez 1 ou plusieurs unités de Puissance pour obtenir les essences alchimiques.**

Pour chaque unité dépensée, gagnez 1 jeton Essence pris dans la réserve. Le type d'essence obtenue est indiqué à côté du bol correspondant au symbole du dé.

Note : Si vous choisissez un ♂ pour effectuer cette action, vous pouvez choisir n'importe quelle essence, toutes du même type si vous dépensez plusieurs unités de Puissance.



- ~ **Dépensez 1 ou plusieurs unités de Puissance pour réaliser des Transmutations.**

Pour chaque unité dépensée, vous pouvez transmuter 1 matériau, brut ou raffiné, en suivant la flèche de la couleur du dé. Toutes les transmutations réalisées au cours d'une unique action **doivent** être réalisées en suivant la même flèche sur votre plateau Laboratoire. Référez-vous à la section *Transmutation et Activation des Artefacts* des règles pour les coûts et les détails de cette action.



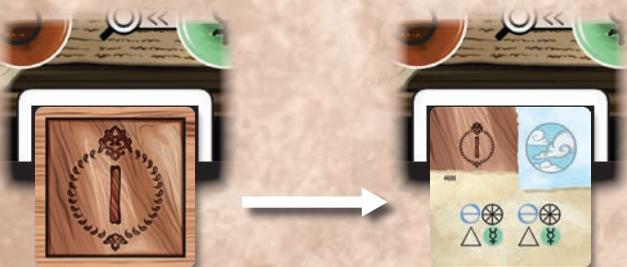
- ~ **Dépensez exactement 3 unités de Puissance pour acquérir un Artefact du Marché des Artefacts.**

Vous pouvez choisir 1 des 2 Artefacts présents sur les cases de la couleur du dé. Placez l'Artefact acquis dans *n'importe quel* insert de votre plateau Laboratoire (s'il est occupé, défaussez l'Artefact), et appliquez immédiatement ses effets (**ne retournez pas** la tuile). Remplissez la case du marché des Artefacts en tirant une tuile de la pile en jeu.



- ~ Dépensez exactement 1 unité de Puissance pour recharger l'un de vos Artefacts (retournez le face visible).

Il n'est pas possible de recharger l'Artefact d'un autre joueur.



- ~ Dépensez exactement 1 unité de Puissance pour acquérir une carte Expérience du plateau principal correspondant au symbole du dé.

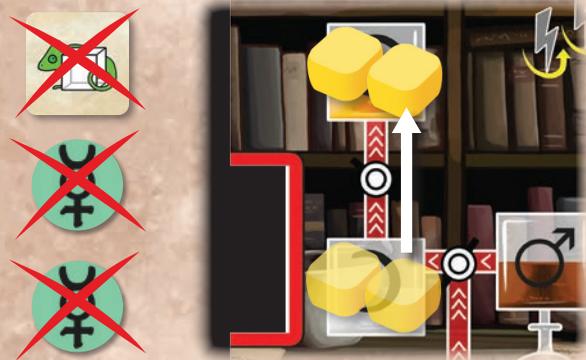
Placez la carte Expérience acquise face visible, à coté de votre plateau Laboratoire. Si vous possédez déjà 2 cartes Expérience (**hors** Chef-d'œuvre), vous **ne pouvez pas** exécuter cette action. Si le niveau (1, 2 ou 3) de la carte Expérience acquise correspond au numéro de la manche, remplacez immédiatement une carte. Sinon, aucune carte n'est remplacée sur le plateau principal.

Par exemple, à la seconde manche remplacez toute carte Expérience Niveau 2 acquise, mais ne remplacez par les cartes Niveau 1.



Jetons Caméléon

Certains effets (Formules, Bonus, Jetons) accorde un jeton Caméléon. Défausser un jeton Caméléon immédiatement avant votre action, permet d'accomplir cette action en appliquant un symbole et une couleur différente (ce qui peut ensuite impliquer de dépenser plusieurs unités de Puissance comme expliqué plus haut). Ne changez pas le dé lui-même, car le jeton Caméléon n'affecte ni les actions suivantes réalisées avec ce dé, ni les réactions des autres joueurs (les adversaires réagissent en utilisant symbole et/ou couleur en ignorant le jeton Caméléon).



Par exemple, défausser un jeton Caméléon autorise la transmutation par une flèche rouge en dépensant les unités de Puissance d'un dé noir, plusieurs fois durant la même action.

Actions Gratuites

A votre tour vous êtes aussi autorisé à effectuer une des trois actions gratuites (dans n'importe quel ordre et autant de fois que souhaité, immédiatement avant ou après votre action principale, mais sans l'interrompre) :

- ~ Achetez une Formule de votre Laboratoire pour la placer dans votre coffre. Référez-vous à la section *Pierre Philosophale* pour plus de détails.



- ~ Activez une Formule de votre coffre (retournez-la face cachée) pour bénéficier de sa capacité spéciale.



- ~ Réalisez une Expérience disponible à coté de votre plateau Laboratoire ou votre Expérience Chef-d'œuvre en payant le coût en matériaux. Référez-vous à la section *Réalisation des Expériences* pour plus de détails.

Réactions Adverses

Après que vous ayez réalisé votre action principale (et les actions gratuites), chaque adversaire peut décider de retourner un de ses jetons Réaction pour accomplir **exactement** 1 des réactions suivantes :

- ~ Obtenir de la réserve 1 Cube ressource correspondant **au symbole du dé** pour le placer sur l'espace matériau brut (cercle) de **son** plateau Laboratoire.
- ~ Obtenir de la réserve 1 jeton Essence. Le type de l'essence est affiché à coté du bol correspondant au symbole du dé.
- ~ Transmuter 1 matériau brut ou raffiné en suivant une flèche de la même couleur que **votre** dé (les essences sont dépensées normalement).
- ~ Recharger un unique Artefact de **son** plateau Laboratoire.

Note : le dé du joueur qui décide d'une réaction n'a aucune incidence sur la réaction et la réaction ne coûte aucune unité de Puissance.

Important :

Les impacts des réactions sont en majorité restreints au plateau Laboratoire des joueurs, sans influence sur le plateau principal. Cela signifie que tous les joueurs peuvent réagir simultanément. Toutefois, un joueur peut demander que les réactions soient effectuées dans l'ordre. Les réactions sont alors accomplies du joueur immédiatement à votre gauche et dans le sens horaire jusqu'à ce que chacun ait pu choisir de réagir.

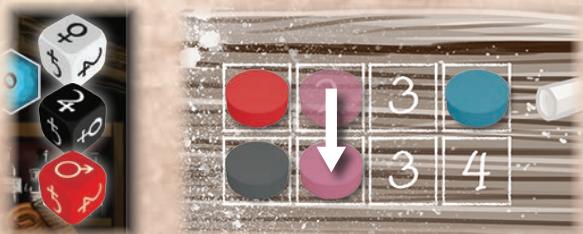
Nettoyage du Laboratoire

Après avoir réalisé votre action et permis aux adversaires de réagir :

- 1 Vérifiez la position de votre dé sur la piste de Puissance. S'il est sur 0, déplacez-le vers l'emplacement des dés utilisés de votre plateau Laboratoire.



- 2 Si les trois emplacements des dés utilisés sont occupés, déplacez votre Marqueur sur la première position libre de l'ordre des manches.



Vous ne sélectionnez plus aucun dé et ne réalisez plus d'action pour cette manche mais **les réactions au tour des adversaires sont autorisées** (dépensez les jetons Réaction, encore face visible, normalement). Notez qu'aucune action gratuite n'est possible jusqu'à la prochaine manche.

- 3 Si un **quelconque** marqueur est situé sur la case d'un jeton Bonus ou plus loin sur la piste de Maîtrise des quatre Éléments, retirez ces jetons Bonus - ils ne seront plus disponibles pour le reste de la partie.

Important :

Tous les joueurs qui atteignent un jeton Bonus **dans le même tour** (suite à une réaction) bénéficient de son effet. C'est seulement lorsque le tour est terminé que les jetons sont retirés des pistes de Maîtrise des quatre Éléments.

Après cette étape, c'est au tour du prochain joueur selon les positions sur la piste de l'ordre de la manche. **La manche se termine** quand le dernier joueur a terminé son tour.

Fin de Manche

Une fois la manche terminée, suivez les étapes suivantes pour préparer la prochaine manche.

- 1 Tous les joueurs retournent, face visible, leur tuiles Artéfact et leurs jetons Réaction.
- 2 À la fin de la 3^{ème} manche, ignorez les autres étapes de cette section et procédez immédiatement au **décompte de fin de partie**.
- 3 Retirez toutes les tuiles Artéfact, face visible, du marché des Artéfacts sur le plateau principal (pas les Artéfacts des plateaux Laboratoire).
- 4 Remplacez la pile des tuiles Artéfact par celle du niveau correspondant au numéro de la manche.
- 5 Tirez 6 nouveaux Artéfacts du niveau de la manche pour remplir le marché.
- 6 Retirez du plateau principal, toutes les cartes Expérience face visible dont le niveau est inférieur au numéro de la manche (mais **ne retirez aucune** carte Expérience, réalisée ou non, appartenant au joueur). Cela signifie qu'à la fin de la manche 1 vous **ne retirez aucune** carte Expérience et qu'à la fin de la manche 2 vous retirez toutes les cartes Expérience de niveau 1, s'il en reste sur le plateau principal.



Exemple : à la fin de la manche 2, retirez toutes les cartes Expérience Niveau 1 sur le plateau principal.

- 7 Remplacez le paquet de carte Expérience par le paquet dont le niveau correspond au niveau de la manche suivante.



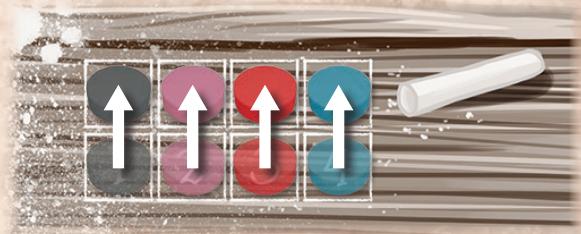
Exemple : à la fin de la manche 2 remplacez le paquet de cartes Expérience Niveau 2 par le paquet de cartes Expérience Niveau 3.

- 8 Ajoutez, sur chaque emplacement du plateau principal, une nouvelle carte Expérience tirée du paquet de cartes Expérience.



Exemple : à la fin de la 2^{ème} manche, ajoutez une carte Expérience Niveau 3 sur chaque emplacement du plateau principal.

- 9 Sans changer l'ordre, faites glisser les Marqueurs depuis la piste d'ordre de la manche courante vers la suivante.



- 10 Récupérez tous les dés en jeu (dans les bols et sur les plateaux Laboratoire). Lancez-les en suivant la procédure décrite dans la section *Préparation des Bols Alchimiques* que vous trouverez à la page 8 de ces règles.



Règles Additionnelles

Cette section détaille quelques concepts les plus importants de Trismegistus : les Transmutations, les Expériences et l'utilisation appropriée de la Pierre Philosophale.

Matériaux Bruts et Raffinés

- ~ Tout cube Ressource placé dans un cercle est un **matériau brut**. Les matériaux bruts sont désignés par un cercle :



- ~ représente **n'importe quel matériau brut**.
- ~ Tout cube Ressource placé dans un carré est un matériau raffiné. Les **matériaux raffinés** sont désignés par un carré :



- ~ représente **n'importe quel matériau raffiné**.
- ~ Le plomb est toujours un matériau brut.
- ~ L'Argent et l'Or sont toujours des matériaux raffinés. Tout effet autorisant le gain d'un matériau quelconque n'autorise JAMAIS le gain d'un ou d'un .
- ~ L'Or est un joker qui remplace n'importe quel matériau, quelque soit la raison.
- ~ Un matériau raffiné peut toujours être utilisé comme son équivalent brut, mais jamais l'inverse.

Transmutation et Activation des Artefacts

Une Transmutation consiste à déplacer un cube Ressource depuis un espace du plateau Laboratoire, en suivant une flèche Transmutation, vers un autre espace, changeant ainsi un matériau en un autre ou améliorant un matériau de son état brut vers son état raffiné.

Lorsqu'elle est le résultat d'une action, chaque Transmutation coûte 1 unité de Puissance. Les Transmutations, qu'elles soient le résultat d'une action ou d'une réaction, sont contraintes par la couleur du dé utilisé. Cependant, certaines Expériences, Artefacts, Formules peuvent autoriser une Transmutation *Joker* , qui ne coûte pas de Puissance mais nécessite les étapes suivantes :

- 1 Choisissez 1 matériau brut ou raffiné sur votre plateau Laboratoire (excepté).
- 2 Déplacez le cube Ressource en suivant une flèche de Transmutation (**sens horaire**) vers le matériau suivant (devient , devient , devient , etc).
- 3 La couleur de la flèche de Transmutation **doit être identique** à la couleur du dé sur votre piste de Puissance (si vous exécutez une action) ou la couleur du dé du joueur dont c'est le tour (si vous exécutez une réaction). Si vous utilisez une Transmutation Joker, ignorez cette étape.
- 4 Payez un jeton Essence ou 1 (Mercure), en le remettant dans la réserve.
- 5 Déplacez votre marqueur d'une case vers la droite (augmenter de 1) sur la piste de Maîtrise marquée du symbole Essence du jeton dépensé.
Note : si vous avez déjà atteint la dernière case de cette piste de Maîtrise des Éléments, recevez à la place 1 Point de Victoire, quel que soit le nombre de cases sur lesquelles le marqueur aurait progressé).

- 6 Si votre marqueur atteint une case avec un jeton Bonus, appliquez son effet immédiatement, soit en progressant d'une case sur une piste de Maîtrise des Éléments (pour le jeton Bonus) soit en prenant un jeton Caméléon ou un jeton Dé Ethéré (selon le jeton Bonus ).
- 7 Si la flèche de Transmutation utilisée est liée par un Artefact actif (face visible), vous **pouvez** déclencher son effet. Dans ce cas, retournez la tuile face cachée.

Règles de Transmutation Importantes

- Vous pouvez transmuter les matériaux bruts et raffinés.
-  (Mercure) peut être utilisé comme une Essence.
-  (Or) peut être substitué à tout matériau et peut donc être défaussé à la place d'un  (Mercure).
- Si vous ne pouvez payer d'Essence ou de Mercure , vous **ne pouvez pas effectuer de Transmutation**.
- Pendant une même action, vous pouvez réaliser plusieurs Transmutations (en dépensant 1 unité de Puissance pour chacune). Les Transmutations doivent suivre la même flèche mais peuvent provenir de l'emplacement brut ou raffiné du type de matériau transmuté (un des 2 départs de la flèche) et peuvent **utiliser des Essences différentes**.
- Les Transmutations ne sont réalisées qu'en suivant les flèches. Vous **ne pouvez pas** simplement améliorer un matériau brut vers son état raffiné.
- Lors d'une Transmutation comme réaction à l'action d'un adversaire, vous devez utiliser la couleur du dé de la piste de Puissance du joueur actif et **pas** celle de votre piste de Puissance.
- Si un effet spécial accorde de multiples Transmutations joker, elles ne suivent pas nécessairement la même flèche.

Exemple : Anna décide d'effectuer une Transmutation à son tour de jeu. Elle dépense 2 unités de Puissance pour transmuter  (Argent) en  (Or) deux fois. Elle y est autorisée puisque le dé sélectionné est rouge (identique à la couleur de la flèche utilisée) et qu'elle exécute les deux Transmutations en suivant la même flèche.



Anna transmute d'abord 1  en 1 . Comme elle n'a pas de jeton Essence, elle dépense 1 Mercure  et progresse d'une case sur la piste de Maîtrise Terre. Elle déplace le cube Ressource depuis l'espace  de son plateau Laboratoire en suivant la flèche rouge vers l'espace .

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
				x				x					
				x				x					

Puisque cette Transmutation se produit en suivant une flèche liée à un Artefact actif, Anne consomme l'Artefact (en le retournant face cachée) et ajoute immédiatement 2 cubes Ressource sur l'espace .



Anna transmute de nouveau un matériau en déplaçant un cube Ressource de l'espace  vers l'espace . Elle y est autorisée puisque les deux Transmutations sont exécutées en suivant la même flèche. Elle devrait d'abord payer un jeton Essence ou un  (Mercure) puisqu'elle ne possède aucun des deux, elle décide de payer avec 1 . Le  (Or) peut être substitué à tout matériau (mais pas une Essence), aussi elle l'utilise comme un  (Mercure) et déplace son marqueur vers la case bonus de la piste de Maîtrise de la Terre.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
		→	x					x		2	4	2	∞

Maintenant Anne déplace l'un des cubes Ressource depuis l'espace vers l'espace mais sans activer l'Artefact, déjà utilisé.



Anna pourrait dépenser 1 unité de Puissance de plus pour effectuer une Transmutation (de nouveau vers en dépensant un comme et en suivant la même flèche), mais elle choisit de terminer son tour ici.

Important :

Chaque piste de Maîtrise correspond à un symbole Élément et à une Essence. Le symbole élément est affiché sur la 12^{ème} case de la piste et l'essence figure sur le jeton Essence Dominante, juste au dessous. L'Essence est prise en compte pendant une Transmutation (comme vu ci-dessus). L'Élément est pris en compte pour les prérequis (voir plus bas) et pour certains effets de progression sur une piste en particulier (comme le Coffre ou les récompenses d'une Expérience).

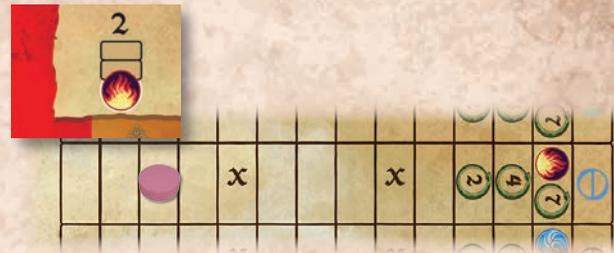
Réalisation des Expériences

Pendant votre tour, une des actions gratuites vous permet de réaliser une Expérience posée à côté de votre plateau Laboratoire ou de réaliser votre Expérience Chef-d'œuvre.

Pour réaliser une Expérience :

- 1 Vérifiez la condition de la piste de Maîtrise des Éléments. Si la position de votre marqueur sur

la piste est supérieure ou égale à la valeur sur la carte, vous pouvez réaliser l'expérience (voir *Remises sur les Maîtrises*).



- 2 Payez les matériaux requis en défaussant les cubes Ressource présents sur votre plateau Laboratoire. Rappel : vous pouvez utiliser 1 pour remplacer n'importe quel matériau.
- 3 Recevez les bonus indiqués sur la carte Expérience, dans n'importe quel ordre. Tous les effets instantanés (Transmutation joker ou progression sur les pistes de Maîtrise) sont soit appliqués immédiatement, soit ignorés. Certains effets impactent vos points de victoire sous certaines conditions : ajoutez-les immédiatement. Les PV affichés dans le coin inférieur droit seront comptés en fin de partie.



- 4 Glissez la carte dans la colonne Expérience correspondante. Si c'est la première Expérience dans la colonne, recevez un jeton Formule et placez-le dans votre Coffre (pour plus de détails sur le placement des jetons Formule dans votre coffre, voyez la section *Pierre Philosophale*, ci-dessous).



Réductions sur les Maîtrises

Il y a deux réductions que vous pouvez obtenir à chaque fois que vous réalisez une Expérience :

- ~ Vous pouvez réduire les prérequis des pistes de Maîtrise des Éléments en dépensant  (Argent). Pour chaque  dépensé, le prérequis est diminué de 1.
Note : cela n'augmente pas votre position actuelle sur la piste de Maîtrise des Éléments.
- ~ Ignorez un élément quelconque du coût de l'Expérience **OU** diminuez de 1 le prérequis de la piste de Maîtrise des Éléments pour chaque Formule déverrouillée dans la colonne de l'élément correspondant.

Exemple : Anna veut réaliser une Expérience niveau 2.



Cependant son marqueur est placé sur la 4^{ème} position de la piste de Maîtrise  et les matériaux en sa possession sont     . Elle est donc une 1 case en dessous du prérequis de la piste de Maîtrise des Éléments et il lui manque un .

Toutefois, puisque la colonne Expérience  contient



une Formule déverrouillée, elle peut utiliser la réduction pour éviter de payer le matériau manquant  et elle peut aussi dépenser 1  pour diminuer de 1 le prérequis de la piste de Maîtrise de l'élément . Anna a maintenant tout ce qu'il faut pour réaliser l'Expérience.

La Pierre Philosophale

Le quadrillage au milieu de chaque plateau Laboratoire représente le Coffre où les joueurs façonnent leur Pierre Philosophale. Chaque alchimiste possède son propre

Coffre et son ensemble de Formules. Chacune des Formules est placée, lors de la préparation, sur l'un des socles en haut du plateau Laboratoire. Les Formules ne peuvent pas être utilisées avant d'être déverrouillées :

- ~ Vous déverrouillez 1 des Formules d'une colonne Expérience à la première Expérience réalisée dans cette colonne.
- ~ A votre tour, une action gratuite permet de déverrouiller 1 ou plusieurs Formules en payant le nombre de , comme expliqué ci-dessous.

Déverrouiller les Formules avec l'Or

Le coût en Or  pour déverrouiller une Formule dépend du nombre de Formules déjà déverrouillées.

- ~ 1  pour la première Formule,
- ~ 2  pour la deuxième Formule,
- ~ 3  pour la troisième Formule,
- ~ 4  pour la quatrième Formule.

Chaque fois que vous déverrouillez une Formule avec de l'Or , placez 1 Cube Ressource à côté de l'espace de Formule vide (évitiez de cacher l'icône réduction) pour indiquer qu'elle a été achetée avec de l'or  et non libérée par la réalisation d'une Expérience. Les cubes Ressource indiquent ainsi le prix pour déverrouiller la Formule suivante avec de l'Or .

Important :

Vous ne pouvez déverrouiller qu'une seule Formule par colonne en payant avec de l'Or . De même, vous ne pouvez déverrouiller qu'une seule Formule par colonne en réalisant une Expérience. Vous devez donc utiliser les **deux méthodes différentes** pour déverrouiller les deux Formules de chaque colonne (payer avec de l'Or  et réaliser une Expérience dans n'importe quel ordre).

Placer les Formules dans le Coffre

Une fois déverrouillée, la Formule doit être placée immédiatement dans un espace libre du Coffre du joueur, où elle contribue à façonner la Pierre Philosophale. Une fois placée, vérifiez les lignes et les colonnes complétées (composants de la Pierre) :

- ~ Si une ligne est complétée, recevez immédiatement tous les bonus des cotés gauche et droit de la ligne.
- ~ Si une colonne est complétée, recevez immédiatement tous les bonus du haut et du bas de la colonne.
- ~ Si une ligne et une colonne sont complétées, appliquez les deux règles ci-dessus.

Important :

Tous les bonus sont résolus immédiatement après avoir complété une ligne et/ou une colonne. S'il n'est pas possible d'appliquer tous les bonus, leurs effets ne pourront pas être appliqués plus tard. Cependant, le bonus d'une Formule (celui imprimé sur la tuile elle-même) peut être appliqué ultérieurement. Vous n'êtes pas obligés d'utiliser l'effet immédiatement après avoir placé la Formule.

Cartes Publication

Les Publications sont un type de carte spécifiques acquises durant le jeu, tenues secrètement en main et jouées pour **marquer des points à la fin de la partie** (voir la section *Score de Fin de Partie* pour plus de détails). A chaque fois que vous devez de tirer une carte Publication (grâce au symbole) :



- ~ Tirez 2 cartes Publication du paquet pour les ajouter à votre main.
- ~ Remettez une carte de votre main sous le paquet.
- ~ S'il ne reste qu'une carte Publication, prenez-la sans remettre de carte sous le paquet.
- ~ Dans le cas peu probable où le paquet de cartes Publication serait vide, ignorez cette possibilité pour la suite de la partie.

Important :

Les cartes Publication ne sont jamais retirées du jeu et il n'y a jamais de limite au nombre de cartes de votre main.

Règles du Temps

De nombreux effets dans Trismegistus peuvent survenir au même moment. Vous trouvez ci-dessous une liste pour résoudre les conflits entre les effets :

- ~ Aucun effet ne peut être appliqué pendant le déplacement d'un cube Ressource suivant une flèche de Transmutation et l'activation d'un Artefact. Même si vous recevez un jeton Bonus lors de la progression sur la piste de Maîtrise des Éléments, vous ne pourrez en profiter qu'une fois la Transmutation accomplie et l'activation de l'Artefact résolue.
- ~ Lorsque vous exécutez une Transmutation multiple au cours d'une **Action unique**, vous êtes autorisé à utiliser tous les gains de ces Transmutations pour les Transmutations suivantes. Si la première Transmutation accorde des jetons Essence, ils peuvent être dépensés pour les Transmutations suivantes.
- ~ Aucun effet obtenu grâce à un jeton Bonus et à une Formule ne peut interrompre une Transmutation.
- ~ Les Formules et les jetons Caméléon ne peuvent être utilisés et les Expériences ne peuvent être réalisées que pendant votre propre tour. Cependant, si pendant le tour d'un joueur adverse, une réaction est choisie pour exécuter une Transmutation, les Artefacts peuvent être activés.

Score de Fin de Partie

La partie se termine à la fin de la 3^{ème} manche. Tous les points alors obtenus sont ajoutés aux Points de Victoire accumulés pendant la partie. Indiquez-les en déplaçant votre marqueur sur la piste des PV.

1. Expériences

Ajoutez tous les Points de Victoire indiqués dans le coin inférieur droit des cartes Expérience **réalisées**. Les cartes Expérience laissées à côté du plateau Laboratoire ou une Expérience Chef-d'œuvre non accomplie ne rapportent aucun point.

2. Publications

Chaque joueur révèle ses cartes Publication. Pour obtenir les Points de Victoire des cartes Publication il est nécessaire de les valider avec les symboles Éléments du plateau Laboratoire.



Un symbole Élément inscrit sur un Artefact ou sur une Expérience réalisée ne peut compter que pour une seule Publication. (Mais chacun des deux symboles d'un même Artefact peut servir pour valider une Publication ou les deux symboles pour la même Publication). De plus, chaque joueur ayant atteint la dernière position (12^{ème} case) d'une piste de Maîtrise des Éléments, obtient un symbole Élément supplémentaire du type indiqué sur la piste. Une fois que tous les joueurs ont leurs Publications, ils reçoivent les PV correspondants. Les Publications validées par les autres joueurs ne vous rapportent **rien**.

3. Pierre Philosophale

Les Formules dans votre Coffre contribuent à façonner votre Pierre Philosophale.

En fonction de leur nombre dans votre Coffre, vous recevez les points ci-dessous :

Formules dans le Coffre

0-1	2	3	4	5	6	7
0	1	4	9	16	25	36

Points de Victoire

4. Points des Matériaux et Essences

Chaque Or  et chaque jeton Dé Ethéré  restant sur votre plateau Laboratoire compte pour 1 Point de Victoire. Les autres matériaux, les Artefacts, les jetons Essence ou Caméléon ne rapportent aucun point.

5. Piste de Maîtrise des Éléments

Chaque joueur ayant atteint l'une des 3 dernières cases (10/11/12) de chaque piste de Maîtrise des Éléments reçoit respectivement 2/4/7 PV.

6. Déterminer le Vainqueur

Le joueur avec le plus grand nombre de Points de Victoire est le meilleur Alchimiste et le vainqueur de la partie. En cas d'égalité, celui des joueurs qui a réalisé le plus grand nombre d'Expériences est vainqueur. En cas de nouvelle égalité, les joueurs partagent la victoire et publient ensemble une magnifique œuvre.

Variante : Accomplissements

Si vous recherchez plus de compétition dans le jeu, vous pouvez inclure les cartes Accomplissement qui vous permettront de concourir pour obtenir des points supplémentaires. *Note* : les cartes Accomplissements ne sont pas utilisées dans le mode solo.

Préparation

Pendant la préparation générale de la partie, mélangez les cartes Accomplissement et tirez-en 4 au hasard. Placez-les face visible à côté du plateau principal. Les autres cartes sont remises dans la boîte, elles ne serviront pas pour la partie.

Valider les Accomplissements

A votre tour de jeu (jamais pendant une réaction) vous pouvez valider un Accomplissement lors d'une action gratuite. Pour valider un Accomplissement, vous devez vérifier que vous possédez tous les composants nécessaires sur votre plateau Laboratoire. Il peut s'agir de la réalisation d'Expériences d'un type donné (les Chefs-d'œuvre, une fois réalisés sont considérés comme les autres Expériences), d'un nombre d'Artefacts, d'une position spécifique sur une piste de Maîtrise des Éléments (voir *Légende des Symboles* pour plus de détails).

Si vous réussissez à valider un Accomplissement, retournez immédiatement la carte correspondante, face cachée à côté de votre plateau. Certains Accomplissements accordent des bonus immédiats indiqués dans le coin inférieur gauche de la carte. Appliquez-les immédiatement après leur validation (sinon ils sont perdus). Les Points de Victoire de l'Accomplissement seront ajoutés à votre score au décompte final. Les Accomplissements validés ne sont pas remplacés et les autres joueurs ne pourront plus les valider.

Important :

Pour valider un Accomplissement vous **ne dépensez aucun** des composants requis. Seule leur possession est nécessaire. De plus l'Accomplissement est conservé même si les composants sont perdus plus tard dans la partie. Une fois validé, aucune autre action n'est requise. Vous obtiendrez les Points de Victoire de la même manière que pour les cartes Expérience.

Crédits

Auteurs : Daniele Tascini & Federico Pierlorenzi
Mode Solo : Dávid Turczy & Nick Shaw
Développement : Andrei Novac, Błażej Kubacki, Dávid Turczy, Rainer Åhlfors, Małgorzata Mitura
Direction artistique : Kuba Polkowski
Illustrations : Paulina Wach
Conception Graphique : Zbigniew Umgelter, Paulina Wach
Règles du jeu : Błażej Kubacki, Dávid Turczy, Rainer Åhlfors
Version française : Jean-François Metzger, Jean Dorthe / Pixie Games

Board & Dice Team
Manager Exécutif : Andrei Novac
Localisation et direction artistique : Kuba Polkowski
Responsable Marketing : Filip Głowacz
Responsable Vente : Ireneusz Huszcza
Responsable Développement : Błażej Kubacki

Remerciements

Nous souhaitons remercier particulièrement John Albertson et Philippe Léger pour les tests additionnels du mode Solo.

Matériel manquant ou endommagé

Bien que nous prenions le plus grand soin de votre jeu, il peut arriver qu'une pièce manque ou soit endommagée. Si cela se produit, veuillez accepter nos excuses et nous contacter par e-mail (contact@pixiegames.fr) pour recevoir rapidement le matériel manquant ou défectueux.

Pour plus d'informations sur Trismegistus, visitez
WWW.PIXIEGAMES.FR
© 2019 Pixie Games

Botmegistus, l'Adversaire du Mode Solo

Botmegistus est un adversaire virtuel qui permet de jouer en mode solo. Dans les règles qui suivent, l'utilisation du "vous" fait référence au joueur humain solitaire.

Préparation du Mode Solo

- ~ Utilisez la mise en place d'une partie à 2 joueurs et placez votre marqueur sur la case premier joueur de l'ordre de la manche ;
- ~ Mettez de coté les 4 cartes Spécialisation pour le moment, elles seront utilisées plus tard ;
- ~ Installez la carte Botmegistus à proximité du plateau principal ;
- ~ Mélangez les cartes de Base et placez cette pioche face cachée à coté de la carte Botmegistus ;
- ~ Placez sur la carte Botmegistus 1 jeton Dé Éthéré et 2 cubes Or (jusqu'à leur utilisation) ;
- ~ Ne lui donnez pas de plateau Laboratoire, de jeton Essence, de jetons Formule, ni aucun cube Ressource (autres que ceux indiqués ci-dessus) ;
- ~ Ne lui donnez pas d'Artefact, ni de cartes Publication ou Expérience ;
- ~ Après avoir choisi *votre* Artefact de départ parmi les deux de votre main, donnez l'autre à Botmegistus. Ensuite trouvez la carte Personnalité correspondant aux symboles indiqués sur son Artefact. Mélangez cette carte avec la pioche des cartes de Base. Écartez les trois autres cartes, elles ne serviront pas pour cette partie. *Note* : pour votre première partie contre Botmegistus vous pouvez ignorer cette étape pour jouer sans les cartes Personnalité. Voir *Ajuster la Difficulté* pour plus de détails.
- ~ Lancez deux fois un des dés non utilisés et avancez Botmegistus sur les pistes de Maîtrise des Éléments: Si le dé indique ♄, ♃, ♁, ou ♀, avancez respectivement sur les pistes Terre/Feu/Eau/Air (correspondant à l'Essence associé au bol du symbole du dé). Si le dé indique ♂ ou ♁, alors avancez sur la piste la moins élevée (Voir *Progression sur les Pistes* pour plus de détails).

Modification du Déroulement

Vous jouez vos tours normalement.

Lorsque le tour de Botmegistus intervient, retournez, face visible, la première carte de la pioche de Base pour déterminer ce qu'il entreprend pour ce tour. Si la pioche est épuisée, mélangez à nouveau toutes les cartes pour former une nouvelle pioche.

Variante Planification Avancée

Après avoir joué plusieurs fois contre Botmegistus et si vous souhaitez une meilleure prédictibilité du comportement de votre adversaire, vous pouvez appliquer cette variante. Au début de la partie retournez 2 cartes de la pioche et placez les côte à côte. Au tour de Botmegistus, lancez le dé à 6 faces. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, utilisez la carte de gauche pour les actions de Botmegistus. Sur un résultat de 4, 5 ou 6, utilisez celle de droite. Défaussez ensuite la carte utilisée et remplacez-la. Toutes les autres règles demeurent inchangées.

Note générale : Botmegistus ne gagne que des cartes Expérience, des Artefacts, de l'Or et parfois des jetons Dé Éthéré. Il ignore toutes les autres ressources.

Phase de Sélection

S'il n'y a aucun dé sur la carte Botmegistus, il faut en sélectionner un, correspondant à la couleur et au symbole de la carte de Base active, en suivant la liste des priorités ci-après :

- ~ Prenez l'un des dés, quelque soit la Puissance :
 - Un dé avec la face ∞ de la même couleur, qui sera converti vers le symbole (le plus à gauche si plusieurs) présent sur la carte.
 - Un dé identique au symbole (le plus à gauche si plusieurs) présent sur la carte et de même couleur.
 - (S'il y a deux symboles sur la carte) : Un dé avec le symbole correspondant à celui de droite sur la carte et de même couleur.
- ~ Si aucun des cas ci-dessus n'est vérifié, alors prenez un dé, quelque soit la Puissance : (Priorité des couleurs : ● > ◐ > ●).
- Un dé avec la face ∞ d'une couleur différente, qui sera converti vers le symbole (le plus à gauche si plusieurs) présent sur la carte.
- Un dé identique au symbole (le plus à gauche si plusieurs) présent sur la carte et de couleur différente.
- (S'il y a deux symboles sur la carte) : un dé avec le symbole correspondant à celui de droite sur la carte et de couleur différente.
- ~ Si aucun des cas ci-dessous n'est vérifié, prenez un dé correspondant à la Puissance la plus forte, de la même couleur. En cas d'égalité, appliquez l'ordre ♂ > ♀ > ♀ > ♂ > ♀.

Les cartes qui affichent "max" à la place d'un symbole de dé, ordonne à Botmegistus de prendre le dé de la couleur correspondant à la plus forte Puissance. Si c'est un dé avec la face ∞, alors Botmegistus convertira la face pour le symbole ♂. Si aucun dé de même couleur n'est présent, il sélectionnera un dé de couleur différente en respectant l'ordre des symboles ci-dessus.

Placez le dé sélectionné sur la case appropriée de la piste de Puissance. S'il reste un jeton Dé Ethéré à Botmegistus et que le dé est placé avant la case 5 de sa piste de Puissance, alors le jeton est dépensé et la Puissance augmentée de 1.

Phase Action

Dépenser la Puissance

Botmegistus dépense autant d'unités de Puissance qu'indiqué sur la carte piochée (soit 1, 2 ou 3). Si le nombre d'unités de Puissance indiqué sur la carte est supérieur à la Puissance restante alors toute la Puissance restante est dépensée (il effectuera ses actions même s'il ne peut pas dépenser toutes les unités de Puissance).

Effectuer son Action

Botmegistus peut maintenant effectuer l'action indiquée sur la carte, parmi celles-ci :

Cartes de Base :



Obtenir un Artéfact



Progresser sur une piste de Maîtrise des Éléments, soit une spécifiée, soit celle de plus faible niveau.



Prendre une carte Expérience (ou 1 Or s'il possède déjà 2 Expériences non réalisées)



Obtenir 1 Or (placez un cube Ressource sur la carte Botmegistus)

Cartes Spécialisation :



Obtenir 1 Artéfact et un 1 Or



Progresser d'une case sur chaque piste de Maîtrise des Éléments



Gagner 5 points de Victoire et obtenir 1 Or



Prendre une carte Expérience (ou 1 Or s'il a déjà 2 Expériences non réalisées) et progresser 2 fois, d'une case sur la piste de plus faible niveau (réévaluez la plus faible après la 1^{ère} progression)

Cartes Personnalité :

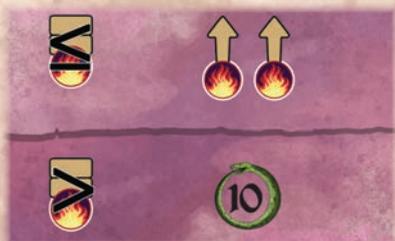
(1 seule en jeu par partie)



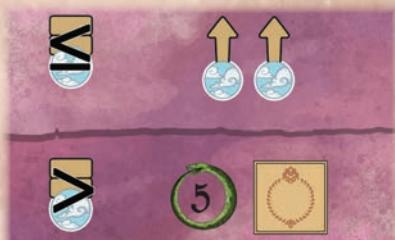
Si le niveau de Botmegistus sur la piste de Maîtrise de la Terre est inférieur ou égal à votre niveau, alors il progresse de 2 niveaux sur cette piste, sinon il gagne 5 Points de Victoire et obtient 3 Or.



Si le niveau de Botmegistus sur la piste de Maîtrise de l'Eau est inférieur ou égal à votre niveau, alors il progresse de 2 niveaux sur cette piste, sinon il gagne 5 Points de Victoire et progresse d'un niveau sur chaque piste Feu, Terre, Air.



Si le niveau de Botmegistus sur la piste de Maîtrise du Feu est inférieur ou égal à votre niveau, alors il progresse de 2 niveaux sur cette piste, sinon il gagne 10 Points de Victoire.



Si le niveau de Botmegistus sur la piste de Maîtrise de l'Air est inférieur ou égal à votre niveau, alors il progresse de 2 niveaux sur cette piste, sinon il gagne 5 Points de Victoire et obtient 1 Arterfact.

Obtenir un Arterfact

Quand Botmegistus choisit un Arterfact, il doit en prendre un qui correspond à la couleur de son dé courant et au plus grand nombre de symboles Élément. En cas d'égalité, lancez le dé ordinaire. Avec 1, 2 ou 3, il prend l'Arterfact de gauche, avec 4, 5 ou 6, celui de droite.

Placez l'Arterfact choisi face visible à coté de la carte Botmegistus .

Obtenir une Carte Expérience

Si Botmegistus doit obtenir une nouvelle carte Expérience et qu'il en a déjà 2 à réaliser, il obtient 1 Or à la place (comme indiqué sur la carte).

Quand il faut choisir une carte Expérience, Botmegistus prend celle qui correspond au symbole du dé courant. S'il y a plus d'une possibilité, appliquez les priorités suivantes:

- ~ Une Expérience de type (Terre/Feu/Eau/Air) qu'il n'a pas déjà ;
- ~ Une Expérience qu'il peut immédiatement réaliser (y compris en remplaçant un matériau requis sur la piste de Maîtrise par de l'Or. Voir *Réaliser les Expériences* ci-dessous).
 - Si les 2 Expériences peuvent être réalisées, il réalise celle qui rapporte le plus de PV ;
- ~ L'Expérience pour laquelle Botmegistus possède le prérequis de la piste de Maîtrise le plus élevé ;
- ~ L'Expérience correspondant au prérequis que vous avez déjà dépassé ou le plus proche à atteindre ;
- ~ L'Expérience qui rapporte le plus de PV ;
- ~ L'Expérience située à gauche.

Progresser sur une Piste de Maîtrise des Éléments

Pour progresser sur la plus faible des pistes de Maîtrise, en cas d'égalité entre plusieurs pistes, il faut appliquer ces priorités :

- ~ La piste où le niveau est le plus proche d'un jeton Bonus ;

- ~ La piste où il possède le plus d'avance sur votre niveau ;
- ~ La piste où il est le plus proche de votre niveau ;
- ~ La piste valide la plus à gauche.

Lorsqu'il doit progresser plusieurs fois sur les pistes où son niveau est le plus faible, il faut réévaluer le niveau le plus faible après chaque progression. Si Botmegistus atteint une case avec un jeton Bonus avant vous, il profite immédiatement de son effet :



Obtenir un jeton Dé Ethéré ;



Progresser d'une case sur la piste de Maîtrise sur laquelle son niveau est le plus proche du prérequis de ses Expériences non réalisées ou sur la piste la plus faible s'il n'a aucune Expérience non réalisée ;



Gagner immédiatement 5 Points de Victoire.

Si Botmegistus doit progresser sur une piste mais a déjà atteint le niveau maximum de la piste indiquée, il progresse sur une autre piste en appliquant les priorités décrites précédemment.

Réaliser les Expériences

Après avoir exécuté son action, vérifiez si Botmegistus peut réaliser une de ses Expériences. Pour compléter une expérience, il ignore tous les matériaux requis pour se conformer seulement aux **prérequis des pistes de Maîtrise des Éléments**. S'il a de l'Or disponible, il peut dépenser 1 Or pour réduire le niveau requis et combler la différence. L'Or dépensé retourne dans la réserve.

Il *peut* réaliser les deux expériences à la fois, si c'est possible. S'il ne peut compléter qu'une des deux Expériences, (en dépensant de l'Or pour réduire les prérequis pour l'une sans laisser suffisamment pour l'autre) il choisira de réaliser une Expérience d'un type (Terre/Feu/Eau/Air) qu'il n'a pas encore réalisé ou (en cas d'égalité) celle qui rapporte le plus de Points de Victoire.

Botmegistus n'obtient aucun effet d'une Expérience réalisée autre que les Points de Victoire. Rangez les cartes Expérience réalisées sous la carte Botmegistus (en laissant apparaître le type des Expériences).

Phase de Réaction

Vous pouvez utiliser les jetons Réaction pendant le tour de Botmegistus normalement. Botmegistus ne peut jamais réagir pendant votre tour.

Nettoyage du Laboratoire

Une fois ses actions accomplies (et d'éventuelles Expériences réalisées), si le dé utilisé descend à 0 sur la piste de Puissance, déplacez-le sur l'un des emplacements de dés utilisés. Si 3 dés occupent les emplacements de la carte Botmegistus, il passe son tour (déplacez son marqueur sur la seconde piste d'ordre de la manche).

Si **l'un** des marqueurs (y compris celui de Botmegistus) a atteint ou dépassé un jeton Bonus sur une piste de Maîtrise des Éléments, ce jeton est défaussé et inutilisable pour le reste de la partie.

Fin de la Manche

Réalisez normalement la phase de nettoyage de fin de manche pour vous et le plateau principal.

Jetons Dé Ethérés

À la fin de la manche 1, donnez à Botmegistus 2 jetons Dé Ethéré supplémentaires (il pourra les utiliser dans les prochaines manches). A la fin de la manche 2, donnez-lui 3 jetons Dé Ethéré supplémentaires.

Ajouter une Carte Spécialisation

À la fin de la manche 1, vérifiez quel type d'Élément compte le plus grand nombre de symboles (ceux indiqués sur les Artefacts. Chaque Expérience réalisée compte pour un symbole. Les égalités sont départagées aléatoirement). Mélangez la carte Spécialisation du type correspondant avec le paquet de la pioche restante (n'ajoutez pas les cartes défaussées).

À la fin de la manche 2, ajoutez une nouvelle carte Spécialisation de la même manière, mais ignorez les types d'Élément obtenus pendant la manche 1 (cette carte reste dans le paquet).

Décompte Final

Votre score est calculé normalement.

Avant le décompte final, tirez au hasard 2 cartes Expérience Chef-d'œuvre. Si Botmegistus atteint le niveau requis sur la piste de Maîtrise des Éléments (sans dépenser d'Or) pour en réaliser une, il obtient immédiatement les points qu'elle rapporte. S'il peut les réaliser les deux, il choisit celle qui rapporte le plus de points (l'autre est défaussée).

Botmegistus additionne ses points :

- ~ Les Points de Victoire indiqués sur les Expériences réalisées ;
- ~ Les Points de Victoire inscrits sur les cases atteintes par les marqueurs de Botmegistus sur les pistes de Maîtrise des Éléments ;
- ~ 3 Points de Victoire par symbole Élément sur ses Artefacts ;
- ~ 3 Points de Victoire pour chaque jeton Dé Ethéré non utilisé ;
- ~ Comptez le nombre de Formules qu'il peut déverrouiller. Chaque type (Terre/Feu/Eau/Air) d'expérience réalisée (Chef-d'œuvre compris) compte pour 1. Il augmente ce total au prix de 2 Or pour 1 formule (maximum 7). Il gagne les Points de Victoire selon le tableau ci-dessous.

Formules déverrouillées						
0-1	2	3	4	5	6	7
						
Points de Victoire						

- ~ Chaque Or restant (si c'est le cas) après en avoir dépensé pour les Formules, compte pour 1 Point de Victoire.

Si vous battez le score de Botmegistus, vous gagnez !

Ajuster la Difficulté

Augmenter la Difficulté

Combinez librement ces options pour permettre à Botmegistus de marquer plus facilement des PV :

- ~ Botmegistus commence avec un Or supplémentaire.
- ~ Donnez à Botmegistus une carte Expérience de départ, tirée aléatoirement.
- ~ Botmegistus commence au niveau 1 sur toutes les pistes de Maîtrise (et 0 pour vous). Il ajoute ensuite les 2 lancers du dé de la préparation.
- ~ Lancez les dés 4 fois ou plus au lieu de 2 pour déterminer la position de départ de Botmegistus sur les pistes de Maîtrise des Éléments.
- ~ Les cartes de Personnalité lui rapportent des PV même en cas d'égalités sur les pistes de Maîtrise.
- ~ À la fin de la partie, tirez 3 Expériences Chefs-d'œuvre (au lieu de 2) pour déterminer les Chefs-d'œuvre que Botmegistus tente de réaliser.
- ~ Autorisez Botmegistus à dépenser de l'Or pour compléter une Expérience Chef-d'œuvre.

Combinez librement ces options pour rendre votre affrontement plus difficile :

- ~ Botmegistus devient premier joueur, mais ne prenez pas de Dé Ethéré pour compenser.
- ~ Retirez un dé blanc de plus lors de la préparation (gardez 5 dés noirs, 4 dés blancs et 4 dés rouges).
- ~ Tirez au sort 1 seule carte Publication et/ou 1 seule Expérience Chef-d'œuvre lors de la préparation.

Diminuer la Difficulté

Combinez librement ces options pour diminuer les possibilités de Botmegistus de marquer des PV :

- ~ Botmegistus commence avec un Or de moins.
- ~ Ne lancez pas de dés pour la position de départ de Botmegistus sur les pistes de Maîtrise.
- ~ Botmegistus ne peut pas réaliser d'expérience Chefs-d'œuvre avant le décompte final.
- ~ N'utilisez pas de cartes Spécialisation.
- ~ N'utilisez pas de cartes Personnalité.

Aide Mémoire

- ~ Un matériau raffiné peut toujours être utilisé à la place de son équivalent brut (jamais l'inverse).
- ~ En réaction au tour d'un adversaire, vous pouvez choisir une seule de ces possibilités : obtenir 1 matériau ou essence, recharger un Artefact ou effectuez une Transmutation. Aucune autre action n'est possible (même une action gratuite).
- ~ Lors d'une Transmutation vous devez vous souvenir que :
 - Vous pouvez transformer un matériau brut ou raffiné.
 - Vous devez utiliser un dé de la même couleur que la flèche suivie pour la Transmutation.
 - À la suite d'une Transmutation, vous recevez toujours un matériau raffiné.
 - Vous devez toujours payer 1 Essence pour chaque Transmutation. Ensuite, avancez sur la piste de Maîtrise des Éléments correspondant à l'Essence utilisée
- ~ Tout joueur qui atteint un jeton Bonus pendant le même tour (grâce aux réactions) peut bénéficier de sa capacité. Ensuite, les jetons Bonus utilisés sont retirés de la piste.
- ~ Après avoir sélectionné un dé , vous devez le tourner sur une face de votre choix.
- ~ Si vous utilisez un jeton Caméléon pour changer un dé, vous ne tournez pas le dé.
- ~ L'argent  peut être utilisé pour réduire le prérequis sur une piste de Maîtrise des Éléments afin de réaliser une Expérience (ne déplacez pas votre marqueur, dépensez simplement la différence avec ).
- ~ L'or  est une Ressource joker pour tout usage. Vous pouvez l'utiliser comme n'importe quelle autre ressource, y compris l'Argent  dépensé pour réduire les prérequis des pistes de Maîtrise.
- ~ Vous ne dépensez aucune ressource pour valider un Accomplissement. Il suffit de posséder les composants requis.
- ~ Lorsque vous déverrouillez les Formules, souvenez-vous que :
 - Vous ne pouvez en déverrouiller qu'une seule dans chaque colonne Expérience en réalisant une Expérience dans cette colonne.
 - Vous ne pouvez déverrouiller qu'une seule Formule dans chaque colonne Expérience en payant en .
 - Le prix en  pour déverrouiller une Formule augmente ainsi : la 1^{ère}/2^{ème}/3^{ème}/4^{ème} Formule coûte 1/2/3/4 Or .
- ~ Chaque Formule déverrouillée vous accorde une réduction de 1 matériau ou de 1 point sur les prérequis des pistes de Maîtrise pour la prochaine Expérience réalisée dans cette colonne.
- ~ Concernant les Expériences, rappelez-vous que :
 - Vous ne pouvez pas détenir en main plus de 2 cartes (prêtes à être réalisées).
 - Votre Expérience Chef-d'œuvre ne compte pas pour cette limite.
 - Réaliser une Expérience est une action gratuite qui peut être faite à n'importe quel moment pendant votre tour (mais jamais en réaction au tour d'un joueur adverse ou après avoir déplacé votre marqueur sur la seconde ligne de la piste d'ordre de la manche).

Légende des Symboles

	Matériau brut, Plomb		Feu/Eau/Terre/Air (Éléments)		Piochez 2 cartes Publication, ajoutez-les à votre main, Puis remettez sous la pioche une carte de votre main
	Matériau brut, Cuivre	5 3 8 6	Niveau requis sur les pistes de Maîtrise Feu/Eau/Terre/Air (pour les Expériences)		Points de Victoire (PV)
	Matériau brut, Etain		Niveau requis sur une piste de Maîtrise <i>quelconque</i>		Nombre de Formules composant votre Pierre Philosophale (face visible ou cachée)
	Matériau brut/Essence, Mercure		Votre niveau sur les pistes de Maîtrise Feu/Eau/Terre/Air		Jeton Réaction OU Gagnez un jeton Réaction
	Matériau brut, Fer		Votre niveau le plus faible sur toutes les pistes de Maîtrise		Jeton Réaction utilisé
	Tout matériau brut		+1 sur les pistes de Maîtrise Feu/Eau/Terre/Air		Réactivez un jeton Réaction
	Matériau raffiné, Cuivre		Expérience		Jeton Dé Ethéré. Utilisé pour augmenter de 1 la Puissance du dé sélectionné.
	Matériau raffiné, Etain		Expérience Feu/Eau/Terre/Air		Jeton Caméléon. Utilisé pour convertir la couleur ou le symbole du dé, le temps d'une action
	Matériau raffiné, Mercure		Échange d'un Matériau brut contre le même Matériau raffiné, 2 fois		Artefact
	Matériau raffiné, Fer		Échange d'un Matériau brut contre un Matériau brut différent		Artefact Feu/Eau/Terre/Air
	Tout matériau raffiné		Échange un Matériau raffiné <i>quelconque</i> contre 1 Or, 3 fois		
	Matériau raffiné, Or		Échange 1 Or contre un Matériau brut <i>quelconque</i> , 5 fois.		
	Tout matériau raffiné		Flèche de transmutation noire, blanche, rouge		Nombre de symboles Feu et Air sur vos Artefacts
	Essence, Sel		Flèche de transmutation de couleur <i>quelconque</i>		
	Essence, Sulfure				
	Essence, Ether				
	Essence, <i>quelconque</i>				
	+1 sur une piste de Maîtrise <i>quelconque</i>				
	+1 sur la piste Maîtrise la plus faible				
	+2 sur une piste de Maîtrise <i>quelconque</i>				
	+3 sur une piste de Maîtrise <i>quelconque</i>				
	+1 sur 3 pistes de Maîtrise <i>différentes</i>				
	-1 sur une piste de Maîtrise <i>quelconque</i>				