

Alchymia

LA QUÊTE DU CRISTAL NOIR

RÈGLES DU JEU POUR 2 À 5 JOUEURS

Progression

Il est possible d'élever progressivement le niveau de difficulté pour l'ensemble des joueurs après quelques parties pour les rendre plus intenses, ou uniquement pour certains joueurs expérimentés afin d'équilibrer les parties face à des joueurs découvrant le jeu.

NOVICE : C'est le niveau élémentaire, les règles s'appliquent tel quel.

APPRENTI : Il n'est plus possible de réorienter son plateau de jeu à tout moment, mais uniquement lorsque ce dernier est vide.

INITIÉ : Lorsqu'une pierre est posée sur le plateau, il n'est plus possible de la déplacer ou de revenir sur son action (normalement les pierres ne sont figées qu'après avoir annoncé la fin de son tour).

DISCIPLE : Lorsqu'un joueur se saisit d'une pierre il est dans l'obligation de la jouer. S'il est dans l'incapacité de le faire car il ne dispose pas des bonnes potions, son tour s'achève immédiatement.

MAÎTRE : Il n'est plus possible de vider son plateau et de passer son tour.

Lorsque tous les joueurs maîtrisent le niveau précédent, il est dès lors possible de passer au stade ultime...

GRAND MAÎTRE : Lors de la préparation du jeu on ne place au centre qu'un nombre limité de pierres, les autres restant dans la boîte durant toute la partie.

- à 2 ou 3 joueurs : 5 pierres de chaque couleur
- à 4 joueurs : 6 pierres de chaque couleur
- à 5 joueurs : 7 pierres de chaque couleur

À deux joueurs

A deux joueurs chacun dispose de deux plateaux, ce qui permet de composer deux cristaux en parallèle. Les règles de jeux restent identiques, avec les précisions suivantes :

- Chaque joueur ne doit réaliser qu'une seule fois les 5 cristaux, et n'a que trois cartes potion dans sa main.
- Chaque joueur ne peut poser qu'une seule carte potion à chaque tour, mais peut déplacer des pierres sur ses deux plateaux comme s'il s'agissait d'un seul.
- Il n'est pas possible d'utiliser les pouvoirs **ATTRACTION**, **PURIFICATION** et **INVERSION** entre les deux plateaux du même joueur.
- Le pouvoir de **DISPERSION** permet, avec une seule potion blanche, de déplacer les pierres sur les deux plateaux du joueur comme s'il s'agissait d'un seul.

© 2005 Frank Schwab – Tous droits réservés.
Auteur : Frank Schwab
Graphisme : colegram
Informations complémentaires et commandes sur le site www.alchymia.ch

Présentation

Dans Alchymia vous incarnez un savant en quête du Cristal Noir qui, selon la prophétie, permet à celui qui le possède de contrôler toutes les forces de l'Univers.

Vous devrez manipuler judicieusement vos potions et vos pouvoirs pour parvenir le premier à reconstituer les cinq cristaux élémentaires selon les formules du Livre des Cristaux car le Cristal Noir n'apparaîtra qu'une seule fois...

Contenu de la boîte

- 5 plateaux de jeu (1 par joueur)
- 55 cartes potion (de 1 à 4 potions par carte)
- 25 cartes cristal (5 par élément : Terre, Air, Eau, Feu et Temps)
- 40 pierres (8 de chaque couleur : Vert, Blanc, Bleu, Jaune et Rouge)

But du jeu

Etre le premier joueur à posséder une carte cristal de chaque élément – TERRE, AIR, EAU, FEU et TEMPS.

Préparation

1. Toutes les pierres sont placées au centre de la table et constituent la réserve. Les pierres symbolisent les atomes issus des cinq principales substances présentes dans les potions : mercure, cuivre, plomb, arsenic et soufre.
2. Les cartes potion sont mélangées et chaque joueur en reçoit trois qu'il conserve discrètement dans sa main. Les cartes restantes sont posées face cachée au centre et constituent le talon.

3. Les cartes cristal sont regroupées par élément – Terre, Eau, Air, Feu et Temps – en cinq tas distincts et disposés en cercle autour des pierres, titres côté réserve et textes côté joueurs. Une fois la partie commencée ces cinq tas ne peuvent plus être manipulés.
4. Chaque joueur dispose devant lui un plateau de jeu lui servant de support pour la réalisation des cristaux. A l'inverse des cartes cristal disposées au centre, les plateaux peuvent être réorientés durant toute la partie par les joueurs.
5. Un joueur est désigné pour entamer la partie, les suivants jouant à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Principe du jeu

Le principe du jeu est de gagner l'une après l'autre et dans l'ordre de son choix les cinq cartes cristal qui composeront le Cristal Noir.

Pour gagner une carte cristal il faut déplacer les pierres jusqu'à reproduire exactement sur son plateau le dessin représenté sur la carte cristal (la structure atomique).

A tour de rôle les joueurs déplacent les pierres sur leur plateau grâce à l'action conjointe d'une potion et d'un pouvoir. En début de partie les joueurs n'ont que deux pouvoirs à disposition :

INTÉGRATION : Permet de prendre une pierre dans la réserve et de la placer sur une position libre de son plateau. Ce pouvoir requiert une potion de couleur identique à celle de la pierre placée.

EXTRACTION : Permet de retirer une pierre de son plateau et de la remettre dans la réserve. Ce pouvoir requiert une potion de couleur identique à celle de la pierre retirée.

Par exemple, une potion VERTE permet au choix :

- soit de prendre une pierre VERTE dans la réserve et de la placer sur une position libre de son plateau (pouvoir de base INTÉGRATION) ;
- soit de retirer une pierre VERTE de son plateau et de la remettre dans la réserve (pouvoir de base EXTRACTION).

Par la suite chaque carte cristal gagnée confère au joueur un pouvoir supplémentaire qui vient s'ajouter aux précédents pouvoirs. Ainsi, plus la partie avance, plus les pouvoirs des joueurs sont nombreux et leurs possibilités de déplacement variées.

Si dans l'exemple précédent le joueur possédait la carte cristal TERRE, il aurait également la possibilité d'utiliser cette potion VERTE pour exercer le pouvoir avancé ATTRACTION.

Les cartes cristal peuvent être gagnées dans n'importe quel ordre, la seule condition étant de n'en posséder qu'une seule de chaque élément. Le premier joueur à posséder les cinq cartes est déclaré vainqueur.

À tour de rôle

Chaque joueur à tour de rôle réalise dans l'ordre les trois actions suivantes :

1. Choisir dans sa main une carte potion et la déposer face visible sur le tas formé par les cartes précédemment jouées – la défausse ;
2. Déplacer les pierres sur les plateaux en annonçant pour chaque potion utilisée le pouvoir exercé – il n'est pas nécessaire d'utiliser toutes les potions de la carte jouée, mais au minimum une ;

3. Piocher une carte potion sur le haut du talon de manière à en avoir toujours 3 en main.

Si le talon ne contient plus de cartes, le tas de défausse est retourné et devient le nouveau talon.

Lorsque le joueur annonce avoir terminé il ne peut plus déplacer les pierres qu'il vient de manipuler et le tour passe au joueur suivant.

Il est impératif qu'au moins une modification ait été apportée sur l'un des plateaux, quitte à placer une pierre inutile sur son plateau et à la retirer au tour suivant.

Retrait des pierres

Son tour venu un joueur a la possibilité, au lieu de jouer, de vider son plateau de toutes ses pierres et de les remettre dans la réserve. Dans ce cas, il conserve ses trois cartes potion et ne réalise aucune autre action durant ce tour.

Première partie

Si vous découvrez le jeu vous pouvez commencer la partie maintenant et lire les chapitres suivants dès qu'un joueur aura reproduit sur son plateau une structure atomique.

Réalisation d'un cristal

Lorsque un joueur parvient à reproduire exactement la structure atomique d'un cristal (le dessin sur la carte cristal) son tour s'arrête immédiatement et ce, même s'il lui reste des potions sur sa carte. Il doit dès lors :

1. Récupérer la carte cristal dont il vient de reproduire la structure atomique et la poser visiblement à côté de son plateau – la carte lui appartient désormais ;
2. Vider son plateau de toutes ses pierres en les remettant dans la réserve ;
3. Piocher une carte potion sur le haut du talon de manière à en avoir toujours 3 en main.

Dès le prochain tour le joueur pourra, et ce jusqu'à la fin de la partie, utiliser le pouvoir avancé conféré par cette carte cristal qu'il vient de gagner.

La carte cristal suivante est dévoilée sur le haut du tas avec une structure atomique différente, obligeant les joueurs qui reproduisaient la structure de la carte cristal gagnée, à modifier ou à vider leur plateau leur tour venu.

Pouvoirs Avancés

Chaque carte cristal gagnée confère au joueur un pouvoir avancé qu'il est possible d'exercer à chaque tour en utilisant une potion de la couleur du cristal. Les pouvoirs avancés des cristaux sont décrits de façon précise ci-dessous et résumés au bas de chaque carte cristal.

ATTRACTION

Cristal de TERRE + 1 potion VERTE

Permet de retirer une seule pierre de n'importe quelle couleur sur le plateau d'un adversaire et de la placer sur son plateau. Le joueur prend chez un adversaire la pierre de son choix et la place sur n'importe quelle position libre de son plateau.

DISPERSION

Cristal d'AIR + 1 potion BLANCHE

Permet de déplacer une ou plusieurs pierres de n'importe quelle couleur sur son plateau. Le joueur prend sur son plateau les pierres qu'il désire déplacer et les replace sur les positions de son choix.

TRANSFORMATION

Cristal de FEU + 1 potion JAUNE

Permet de remplacer une seule pierre de n'importe quelle couleur sur son plateau par une pierre de la réserve. Le joueur retire de son plateau la pierre de son choix, la repose dans la réserve et en choisit une nouvelle qu'il pose sur son plateau à la place de l'ancienne pierre.

PURIFICATION

Cristal d'EAU + 1 potion BLEUE

Permet de transférer une ou plusieurs pierres de n'importe quelle couleur de son plateau vers des plateaux adverses. Le joueur prend sur son plateau les pierres dont il veut se débarrasser et les place à son gré sur des positions libres de n'importe quels plateaux adverses.

INVERSION

Cristal de TEMPS + 1 potion ROUGE

Permet d'échanger une seule pierre de n'importe quelle couleur sur son plateau contre une pierre de n'importe quelle couleur d'un plateau adverse. Le joueur choisit non seulement la pierre qu'il va prendre à son adversaire, mais également celle qu'il va lui donner en échange. La pierre prise chez l'adversaire est posée à la place de la pierre donnée, et la pierre donnée est posée chez l'adversaire à la place de la pierre prise.

Exemple

Un joueur possède une carte cristal TERRE et une carte cristal FEU. S'il joue une carte contenant 2 potions VERTES et 2 potions JAUNES il peut par exemple réaliser les déplacements suivants :

- Avec la première potion VERTE prendre une pierre VERTE de la réserve et la placer sur son plateau grâce au pouvoir de base INTÉGRATION ;
- Avec la seconde potion VERTE prendre une pierre de n'importe quelle couleur sur un plateau adverse et la placer sur le sien grâce au pouvoir avancé ATTRACTION conféré par sa carte cristal TERRE ;
- Avec la première potion JAUNE échanger une pierre de n'importe quelle couleur de son plateau contre une de n'importe quelle couleur de la réserve grâce au pouvoir avancé TRANSFORMATION conféré par sa carte cristal FEU ;
- Et décider de ne pas utiliser la seconde potion JAUNE.