

Matuš Kotry

Alchimistes

Le Golem du Roi



Mais que sont en train de faire mes collègues ? Cela fait des semaines qu'ils sont enfermés dans leurs laboratoires, n'en sortant que pour se rendre en toute discrétion dans la Bibliothèque Royale. Travailleraient-ils, eux aussi, à résoudre l'énigme posée par le Roi ? Les imbéciles ! Les formules qu'ils recherchent dans l'Encyclopédie Royale ont été écrites de ma main ! Je suis le seul à connaître la vraie nature de la racine de mandragore, je serai donc le seul à réussir à donner vie au Golem du Roi !

À propos de cette extension

L'extension « Le Golem du Roi » regroupe en fait 4 extensions :

Avec l'extension **Financement de départ**, les joueurs peuvent personnaliser les ressources initiales de leurs laboratoires.

L'extension **Journées Studieuses** rend chaque manche différente en proposant de nouvelles récompenses (et de nouveaux coûts !) pour les emplacements d'ordre du tour.

L'**Encyclopédie Royale** vous propose une toute nouvelle façon de publier vos recherches.

Enfin, avec le **Projet Golem**, les joueurs tentent de donner vie à une créature faite de magie et d'argile.

Ces extensions sont présentées par ordre de complexité. *Financement de départ* et *Journées Studieuses* conviendront parfaitement à des joueurs débutants. *L'Encyclopédie Royale* sera davantage adaptée aux joueurs déjà accoutumés au jeu de base. Le *Projet Golem* réglera, quant à lui, les joueurs expérimentés désireux de corser un peu le cheminement de leurs déductions. Les quatre extensions peuvent être combinées à votre guise. Seul le *Projet Golem* nécessite d'inclure également *L'Encyclopédie Royale*.

La plupart des extensions utilisent les jetons Grimoire de **La Bibliothèque Royale**. Ces jetons sont présentés en page suivante.

Utilisez la même application

Si l'application que vous utilisez est à jour (version 2.0 ou supérieure), vous êtes prêt à jouer. L'application propose désormais la possibilité de jouer avec cette extension. Les parties incluant l'extension nécessitent un code à 5 lettres (celles du jeu de base utilisent un code à 4 lettres).



La Bibliothèque Royale

Si vous souhaitez vous imprégner corps et âme de la sagesse des Anciens, vous devez d'abord travailler des semaines durant penché au-dessus d'un chaudron bouillant. Ou vous pouvez aussi prendre une carte à la Bibliothèque.

Nouvelle grille de déduction

Les Anciens classaient les Molécules en deux catégories, symbolisées par le Soleil et par la Lune. Pour utiliser judicieusement la Bibliothèque Royale, vous devez savoir à quelle catégorie appartiennent vos Molécules. La catégorie de chaque Molécule est indiquée sur la nouvelle grille de déduction.

Symbolisme secret : Les Molécules solaires sont composées de 0 ou de 2 Éléments négatifs (un peu comme si les deux Éléments négatifs s'annulaient l'un l'autre). Les Molécules lunaires, quant à elles, se composent de 1 ou de 3 Éléments négatifs. La partie inférieure de la grille n'est utilisée que pour le *Projet Golem*.

Jetons Grimoire

Trois des extensions vous permettent de récupérer des jetons Grimoire :

- **Financement de départ** peut vous octroyer un jeton Grimoire au début de la partie.
- **Journées Studieuses** permet de récupérer des jetons Grimoire sur certains emplacements d'ordre de tour.
- Le **Projet Golem** dispose d'une case Action « Visiter la Bibliothèque ».

Quelle que soit la manière dont vous gagnez un jeton Grimoire, utilisez-le immédiatement. Pour cela, **prenez en main le lecteur de carte de façon à ce que vous seul puissiez le voir**, puis cliquez sur **Visiter la Bibliothèque**. L'application affiche alors 4 Ingrédients au hasard. Sélectionnez l'un d'entre eux, puis cliquez sur **Confirmer**. Vous découvrirez alors si la Molécule de cet Ingrédients est lunaire ou solaire.



Exemple : Vous avez choisi un livre qui traite de la véritable nature du champignon. Le lecteur de carte vous indique que le champignon est lunaire. Vous pouvez donc éliminer toutes les Molécules marquées du symbole Soleil.

Conservez le jeton Grimoire sur votre plateau Joueur. Cela permet de rappeler aux autres joueurs que vous disposez d'une information supplémentaire, mais également de suivre le nombre de livres que vous avez lus (ce qui peut s'avérer utile en cas d'acquisition de l'Artefact « Bibliothèque »).

Journées Studieuses

Un alchimiste ambitieux peut abattre bien plus de travail avant son petit-déjeuner que ne le feraient la plupart des gens en toute une journée.

Contenu

Quelques jetons Grimoire



La nouvelle grille de déduction



6 des 18 plateaux Ordre du tour



Mise en place

Lors de la mise en place de la partie, créez une pile de plateaux Ordre du tour :

1. Si vous jouez sans le *Projet Golem*, retirez tous les plateaux marqués du symbole dans leur coin supérieur gauche.
2. Classez les plateaux par groupes 1-2, 3-4 et 5-6.
3. Choisissez au hasard 2 plateaux de chaque groupe, sans les regarder.
4. Empilez les 6 plateaux ainsi choisis, en plaçant sur le dessus de la pile les plateaux avec les plus petits chiffres, et au bas de la pile ceux présentant les chiffres les plus élevés.
5. Placez la pile de plateaux à côté des emplacements d'ordre du tour sur le plateau de jeu. Révélez le premier plateau de la pile et placez-le sur le plateau de jeu de façon à recouvrir les emplacements de base. Ces nouveaux emplacements sont ceux que vous utiliserez pour la première manche.
6. Révélez le second plateau, mais laissez-le sur le dessus de la pile. Ce plateau vous indique les emplacements d'ordre du tour qui seront disponibles lors de la manche suivante. Les manches 1 et 2 utiliseront les plateaux 1-2, et ainsi de suite.

Choix de l'ordre du tour

Le plateau Ordre du tour détermine quels emplacements pourront être choisis par les joueurs au début de la manche. Les règles de choix de l'ordre du tour sont identiques à celles du jeu de base. L'emplacement marqué ne peut être choisi qu'à partir de 3 joueurs. L'emplacement marqué n'est accessible que dans une partie à 4 joueurs. (Pour que les joueurs s'en souviennent, vous pouvez placer sur les emplacements inaccessibles des flasques d'une des couleurs non utilisées.)

Les nouveaux emplacements offrent de nouvelles opportunités, mais la plupart ont aussi un coût. Comme dans le jeu de base, les coûts sont à gauche et les gains à droite. Si vous ne pouvez pas payer le coût, vous ne pouvez pas choisir cet emplacement.

Perdre de la Réputation : Perdez le nombre indiqué de points de Réputation. Cette perte est affectée par la pénalité ou la compensation habituelles (indiquées sur les zones bleue, verte ou rouge du plateau des Théories).

Dépenser une Action : Placez l'un de vos cubes Action sur l'emplacement des cubes non utilisés. Il ne sera pas disponible ce tour.

Dépenser un jeton Agrément : C'est utile de connaître personnellement le Roi. Pour utiliser cet emplacement, remettez un jeton Agrément dans la réserve. Si vous n'utilisez pas le *Projet Golem*, vous ne disposez pas de jetons Agrément et ce plateau aura normalement été retiré du jeu lors de la mise en place.

Gagner de la Réputation : Gagnez le nombre indiqué de points de Réputation.

Gagner des Pièces d'Or : Gagnez le nombre indiqué de Pièces d'Or.

Consulter un Grimoire : Prenez un jeton Grimoire et utilisez-le immédiatement, comme expliqué plus haut dans la section *La Bibliothèque Royale*.

Fin d'une manche

Le plateau Ordre du tour change à la fin de chaque manche. Lorsque vous révélez la nouvelle tuile Aventurier, faites de même avec les plateaux Ordre du tour :

1. Retirez de la partie le plateau précédent.
2. Mettez en place le nouveau plateau.
3. Révélez le futur plateau (en le plaçant face visible sur la pile).

Contenu

Les 20 cartes de départ



La carte Artefact « Réplicateur »



Quelques jetons Grimoire

La nouvelle grille de déduction



Mise en place

Mélangez le Réplicateur dans le paquet des Artefacts pour qu'il ait une chance de sortir parmi les premiers Artefacts de la partie. Mettez en place les plateaux de jeu - y compris toutes les cartes et tuiles de départ - et choisissez un premier joueur. Les joueurs doivent connaître la mise en place initiale de la partie avant de choisir leur Financement de départ.

Les joueurs ne commencent pas la partie avec les 2 Pièces d'Or habituelles, 1 carte Faveur et 2 Ingrédients. Au lieu de ça, mélangez le paquet de cartes de départ et distribuez-en 4 à chaque joueur. **Chaque joueur choisit 2 cartes de départ** et défausse les deux autres. Les joueurs révèlent tous ensemble les cartes choisies avant le début de la première manche.

Vous commencez la partie avec les ressources indiquées sur chacune de vos cartes de départ :

Pièces d'Or : Prenez le nombre de Pièces d'Or indiqué.

Ingrédients : Piochez le nombre d'Ingrédients indiqué (pris au hasard sur le dessus du paquet des Ingrédients).

Cartes Faveur : Piochez autant de cartes Faveur qu'indiqué sur vos deux cartes de départ, puis piochez-en une de plus. Choisissez parmi toutes ces cartes celles que vous souhaitez conserver, et défaussez la carte supplémentaire.

Jetons Grimoire : Prenez un jeton Grimoire et utilisez-le immédiatement, comme indiqué plus haut dans la section *Bibliothèque Royale*. (Vous pouvez regarder vos cartes Ingrédients avant cela.)

Points de Réputation : Certaines sources de financement sont prestigieuses. D'autres sont plus discutables... mais plus généreuses. Décomptez les points de Réputation gagnés ou perdus sur vos deux cartes, et ajustez votre marqueur Réputation en conséquence.

Points de Réputation Retardés : Certaines cartes précisent que les points de Réputation ne seront acquis qu'à la fin de la première manche. Dans ce cas seulement, vous ne profitez de l'effet de la carte que lorsque la première manche est terminée.

Deux cartes de départ vous permettent de commencer la partie avec un Artefact :



Artefact Secret : Récupérez les Artefacts du paquet qui n'ont pas été sélectionnés pour la partie. Choisissez-en un et remettez les autres dans la boîte.

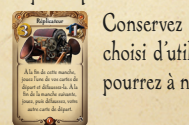
Votre choix reste **secret** et ne sera pas révélé aux autres joueurs pendant la partie. Révélez-le juste avant le décompte final. (Si vous choisissez l'Autel d'Or, révélez-le et utilisez-le juste avant de convertir les points de Réputation en points de Victoire. Le Chapeau à Plumes peut être révélé pendant la Grande Exposition.) Si votre Artefact Secret coûtait moins de 5 Pièces d'Or, marquez autant de points de Victoire que l'écart entre 5 et son coût. (Par exemple, un Artefact Secret qui coûtait 3 Pièces d'Or vous donnera 2 points de Victoire supplémentaires.)



Artefact de départ : Récupérez les Artefacts du paquet qui n'ont pas été choisis pour la partie. Choisissez-en un et remettez les autres dans la boîte.

Placez votre Artefact **face visible** devant vous. Cet Artefact est votre dès le début de la partie !

Malheureusement, vous n'échapperez pas à la jalousie de vos confrères. Les rumeurs vont bon train... Comment avez-vous pu acquérir quelque chose d'aussi précieux ? Si l'Artefact valait normalement 3 Pièces d'Or, perdez 5 points de Réputation. S'il valait 4 Pièces d'Or, perdez 7 points de Réputation. Cette perte de Réputation s'ajoute aux éventuels points de Réputation gagnés ou perdus via vos cartes de départ. Votre marqueur Réputation n'est déplacé qu'une seule fois.



Conservez les deux cartes de départ que vous avez choisi d'utiliser. Si vous achetez le Réplicateur, vous pourrez à nouveau les réutiliser toutes les deux.

Les ressources attribuées grâce aux cartes de départ sont prévues pour des parties en **mode Maître**. Si vous jouez en mode Apprenti, chaque joueur pioche en complément **1 Ingrédients bonus**.



Le Projet Golem

Silencieux et informé, le tas d'argile reste là, planté au milieu de votre laboratoire. Il constitue le but ultime de vos recherches, même s'il ne conduira à aucune publication. Toutes vos Théories sur ce sujet doivent demeurer secrètes, car il s'agit d'un projet très spécial... commandité directement par le Roi.

Matériel

Plateau Étude du Golem



Plateau Décompte Final

4 cartes Faveur « Courtisan »



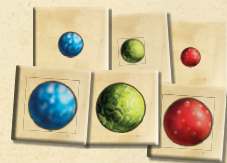
Les 16 jetons Agrément



6 des 8 tuiles Humeur du Roi (non utilisées à 2 joueurs)



6 jetons Rapport par joueur



Les 12 jetons Grimoire



1 marqueur flasque supplémentaire pour chaque joueur, permettant de suivre vos progrès dans l'Étude du Golem



1 nouvelle grille de déduction pour chaque joueur



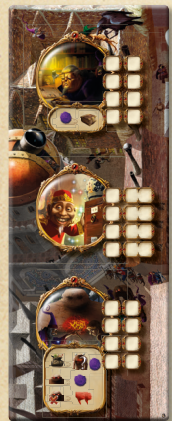
1 tuile Rapport de Progrès

Placez la tuile Rapport de Progrès sur l'emplacement Conférence.

Cartes Artéfact « Cachet du Roi » et « Bibliothèque »



3 tuiles Conférence



Plateau Projet Golem



Plateau Artéfact de Contrebande

Mise en place des plateaux



Mise en place recommandée pour tous les plateaux



Mise en place

Placez le plateau Projet Golem à côté du plateau principal : il ajoute deux nouvelles cases Action. Recouvrez ensuite la case Acheter un Artéfact du plateau principal avec le plateau Artéfact de Contrebande.

Placez le plateau Étude du Golem à proximité, là où vous trouvez un peu de place. Chaque joueur doit placer une de ses flasques sur la case d'avancement la plus basse (voir ci-dessous).



Tuiles Conférence

Chaque Conférence utilisera une paire de tuiles. N'utilisez que la première tuile de jeu de base. Associez-la avec la tuile représentée ci-dessous. Pour chacune de ces tuiles, choisissez la face, Apprenti ou Maître, correspondant au type de votre partie.



POUR LA PREMIÈRE CONFÉRENCE, UTILISEZ CETTE PAIRE DE TUILES.

Pour la deuxième Conférence, utilisez la paire de tuiles représentée ci-dessous. Celle ressemblant à une tuile standard possède deux faces : Apprenti ou Maître.



CETTE PAIRE DE TUILES EST UTILISÉE POUR LA DEUXIÈME CONFÉRENCE.

Glissez simplement les paires de tuiles Conférence parmi les tuiles Aventurier comme vous le feriez avec le jeu de base.

Cartes Faveur

Mélangez les 4 Courtisans dans la pioche correspondante.

Jetons

Les jetons Agrément sont placés à côté de la case Étudier le Golem.

Les jetons Grimoire sont placés non loin de la case Visiter la Bibliothèque.

L'Encyclopédie Royale

Préparez l'Encyclopédie Royale comme indiqué en page 4. Elle est nécessaire pour le Projet Golem. N'oubliez pas d'utiliser la face du plateau Encyclopédie marquée d'un golem.

Tuiles Humeur du Roi

Il vous faut tout d'abord écarter deux tuiles Humeur du Roi en les replaçant dans la boîte. À 3 joueurs, retirez les deux tuiles marquées 3. À 4 joueurs, retirez celles marquées 4. Au final, vous aurez une pile de six tuiles. Mélangez-les et placez-les, face cachée, à côté de la case Étudier le Golem.

Révélez la première tuile et placez sur la case Étudier le Golem autant de jetons Agrément qu'indiqué sur cette tuile. Défaussez ensuite la tuile. Le nombre de jetons disponibles sera variable d'une manche à l'autre.

Dans une partie à 2 joueurs, un seul jeton Agrément est disponible à chaque manche. Laissez les tuiles dans la boîte et placez simplement un jeton Agrément sur la case Étudier le Golem.

Jetons Rapport

Ils sont utilisés pour faire état de vos progrès au Roi. Conservez-les face cachée avec vos Sceaux.



Nouvelle grille de déduction

La nouvelle grille de déduction est prévue pour remplacer celle du jeu de base. Elle prévoit des cases supplémentaires vous permettant de suivre l'avancée de vos recherches sur le *Projet Golem*.

Planification des actions

Le *Projet Golem* offre 2 nouvelles actions que vous pouvez choisir lors de votre planification : Étudier le Golem et Visiter la Bibliothèque. **Ces deux nouvelles actions sont disponibles dès la première manche.** Vous aurez aussi l'opportunité de faire état de vos progrès à la fin de chaque manche, bien qu'aucune planification, et donc aucun cube, ne soit nécessaire pour cela.

Résolution des cases Action

Une fois la phase de planification terminée, les actions sont résolues dans l'ordre suivant :

1. Récolter un Ingrédient
2. Transmuter un Ingrédient
3. Vendre une Potion*
4. **Étudier le Golem**
5. Acheter un Artefact
6. **Visiter la Bibliothèque**
7. Réfuter une Théorie*
8. Publier une Théorie*
9. Tester sur un Étudiant
10. Boire une Potion

Les joueurs peuvent ensuite faire des **rappports sur leurs progrès**.

* Bien entendu, ces trois actions ne sont pas disponibles lors de la première manche.

Étudier le Golem



Le Roi s'est découvert une passion pour l'étude des golems. Il considère avec bienveillance tous ceux qui s'y intéressent... tant qu'ils finissent leurs travaux avant qu'il ne s'ennuie.

Cette action vous permet soit de tester un Ingrédient sur le golem, soit de tenter de lui donner vie. Ces deux actions peuvent vous permettre d'obtenir un jeton Agrément. Les agréments du Roi sont limités, d'où l'intérêt de jouer en premier. (Voir *Tailes Humeur* du Roi en page 7).

Cubes Action

Le nombre de cubes Action disponibles dépend à la fois du nombre de joueurs et de la manche :

	Manche 1	Manches 2 et 3	Manches 4, 5 et 6
2 joueurs	3	6	6
3 joueurs	3	5	6
4 joueurs	3	5	5

Concrètement :

2 joueurs : Comme d'habitude, vous commencez la première manche avec 3 cubes et vous disposez de 6 cubes à chacune des manches suivantes.

3 joueurs : Comme d'habitude, vous commencez la première manche avec 3 cubes et vous disposez de 5 cubes pour les deux manches suivantes. Après la première Conférence, vous utilisez 6 cubes jusqu'à la fin de la partie.

4 joueurs : Comme d'habitude, vous commencez la première manche avec 3 cubes. Utilisez ensuite 5 cubes à chacune des manches suivantes.



Résultat

Il se peut que le golem réagisse à votre Ingrédient : sa poitrine peut se mettre à briller, ou bien de la fumée peut sortir de ses oreilles. Il peut même avoir ces deux réactions simultanément, ou bien n'en avoir aucune.

Mais que signifient ces réactions étranges ? D'après les légendes ancestrales, la poitrine réagit à un Élément d'une certaine taille, et les oreilles à un autre Élément d'une certaine taille. Ces deux Éléments sont toujours de couleurs différentes, mais leurs tailles peuvent être identiques ou différentes. N'oubliez pas que le golem réagit à la **taille** de l'Élément, et non pas à son signe.

Exemple :

Si de la fumée sort de ses oreilles lorsque vous testez un petit Élément vert, seules ces quatre Molécules peuvent en être la cause :



L'Élément faisant briller sa poitrine doit être rouge ou bleu. Il peut être aussi bien gros que petit.

Bien entendu, jusqu'à ce que vous ayez découvert cette information, vous n'avez aucune idée quant à ce qui fera réagir le golem. Considérez cependant l'exemple suivant :

Exemple :

Supposons que vous savez déjà que le crapaud est une Molécule lunaire et qu'il contient . Il doit donc correspondre à l'une de ces deux Molécules :



Vous nourrissez le golem avec un crapaud et de la fumée sort de ses oreilles.



Qu'est-ce que ce phénomène nous apprend ? Eh bien, nous savons que le crapaud possède un petit Élément rouge, et nous sommes donc sûrs que les oreilles ne réagissent pas à un grand Élément rouge. Toutes les autres tailles et couleurs sont possibles pour le crapaud, et toutes peuvent donc être la cause de cette réaction.

Nous pouvons également statuer sur l'autre réaction : un petit Élément rouge n'a aucune influence sur le rayonnement de la poitrine.

Nous notons ces deux informations sur notre grille de déduction :



Exemple :

Supposons maintenant que nous avons découvert la vraie nature du champignon :



Nous utilisons une de nos autres actions pour tester la réaction du golem vis-à-vis du champignon, et nous découvrons que le champignon entraîne à la fois un dégagement de fumée et un rayonnement de la poitrine :



Cela nous permet d'éliminer le petit Élément rouge, le grand Élément bleu et le grand Élément vert comme cause des réactions aussi bien de la poitrine que des oreilles.



Molécules opposées

Si vous êtes suffisamment expérimenté pour jouer avec le *Projet Golem*, les **Molécules opposées** n'ont plus de secret pour vous. Vous savez, ces Molécules qui, lorsqu'elles sont combinées, permettent de créer une potion neutre. Jetez un œil sur votre grille de déduction, sur laquelle ces Molécules sont inscrites l'une au-dessus de l'autre : leurs Éléments sont de même taille.

Donc, si vous savez que deux Ingrédients permettent de créer une potion neutre, vous savez qu'ils auront le même effet sur la poitrine et sur les oreilles du golem. Le corollaire est également vrai : deux Ingrédients ayant un même effet sur le golem sont forcément des Molécules opposées.

Marqueurs de Progrès



Il vous faut tester au moins deux fois le golem avant que vous ne puissiez envoyer un Rapport de Progrès ou tenter de lui donner vie. La flasque supplémentaire du *Projet Golem* vous permet de suivre vos progrès. Chacun de vos deux premiers tests fait avancer votre flasque d'une case vers le haut. Si vous parvenez à donner vie au golem, votre flasque est placée sur la case la plus haute de la piste.

Même si vous avez déjà réalisé deux tests sur le golem, vous pouvez toujours effectuer des tests supplémentaires et gagner des jetons Agrément (s'il y en a de disponibles), mais votre flasque n'est pas déplacée sur la case supérieure.

Donner vie au Golem

Vous n'avez pas besoin de savoir tout de suite comment donner vie au golem. En effet, vous devez avoir, au préalable, fait au moins 2 tests avant de pouvoir tenter de l'animer. **C'est pourquoi nous avons détaillé cette action en page 11.** Vous pouvez tourner la page et la consulter dès maintenant, si vous le souhaitez, mais lorsque vous présentez cette extension à de nouveaux joueurs, nous vous recommandons de ne pas expliquer cette action tant qu'aucun n'a réalisé 2 tests.

Acheter un Artefact



Une large sélection d'Artefacts est disponible auprès de votre sympathique voisin, le vendeur d'Artefacts. Si vous êtes dans les petits papiers du Roi, la sélection est encore plus généreuse et le vendeur encore plus sympathique.

L'action Acheter un Artefact fonctionne normalement. Toutefois, si vous possédez un jeton Agrément, elle peut fonctionner encore mieux.

Au lieu d'acheter une carte de la rangée des Artefacts, vous pouvez acheter la carte sur l'emplacement Artefact de Contrebande. Cet Artefact coûte 1 Pièce d'Or de moins qu'habituellement, mais vous devez payer 1 jeton Agrément à la banque.

L'Artefact de Contrebande sera remplacé lorsque les autres cartes Artefact seront remplacées.

Visiter la Bibliothèque



J'ai parfois l'impression que mes collègues ont accepté de travailler sur le *Projet Golem* dans le seul but d'avoir accès à la bibliothèque du palais.

Lorsque vous réalisez cette action, payez un jeton Agrément à la banque et prenez un jeton Grimoire. Lisez immédiatement ce livre, comme expliqué dans la section *La Bibliothèque Royale* en page 2.

Remarque : S'il n'y a plus de jetons Grimoire, vous pouvez tout de même réaliser cette action. Utilisez n'importe quels substituts appropriés pour représenter ces jetons.

Publier une Théorie



C'est vraiment frustrant d'en savoir autant sur les golems et de ne pas être autorisé à publier le moindre mot à leur sujet. Au moins, vos travaux sur ce projet vous donnent suffisamment de prestige pour avoir le droit d'écrire des Articles pour l'Encyclopédie Royale.

Publier sur le plateau des Théories se fait comme dans le jeu de base. Cependant, pour publier ou confirmer un Article dans l'Encyclopédie Royale, vous devez payer un jeton Agrément à la banque au lieu de payer une Pièce d'Or. Bien entendu, lorsque vous confirmez un Article, vous payez toujours une Pièce d'Or à chaque joueur ayant déjà un Sceau sur cet Article.

Fin de la manche

La fin de la manche se déroule globalement comme dans le jeu de base. Les seules différences sont détaillées ci-contre.

Rapport de Progrès



Le Roi vous a laissé accéder à sa bibliothèque. Il vous a même donné l'opportunité d'écrire dans l'Encyclopédie Royale. Et maintenant, il veut savoir comment avance votre projet de recherche si particulier.

À chaque manche, après avoir résolu les effets de l'action Boire une Potion, chaque joueur a l'opportunité de présenter un rapport faisant état de ses progrès. Cela ne nécessite pas de cube Action. Vous ne pouvez soumettre un Rapport de Progrès **que si vous avez déjà effectué deux tests sur le golem**. Vous pouvez soumettre un rapport même si vous êtes déjà parvenu à donner vie au golem. Tous les joueurs qui souhaitent présenter un Rapport de Progrès peuvent le faire simultanément. (Attention, si la décision d'un joueur dépend de celles des autres, les joueurs doivent soumettre un rapport - ou choisir de ne pas en soumettre - en commençant par le joueur le plus bas dans l'ordre du tour et en poursuivant dans l'ordre inverse.)

Les rapports sont représentés par ces jetons. Vous les placez, face cachée, sur le plateau pour indiquer la couleur et la taille des Éléments auxquels le golem réagit. (Les réactions du golem sont détaillées en page 8.)

Chaque paire de cases, peu importe laquelle, peut accueillir le rapport d'un joueur. **Un rapport est constitué de 1 ou 2 jetons Rapport**. Chaque joueur ne peut faire qu'un seul rapport sur le rayonnement de la poitrine et un seul sur la fumée sortant des oreilles. Vous ne pouvez présenter que 1 seul rapport par tour. Vous avez 3 façons de le faire :

- Placer 2 jetons Rapport sur vos 2 cases vides sous la poitrine étincelante ou les oreilles fumantes. Cela signifie que vous pensez que la combinaison taille-couleur produisant cette réaction est l'une de deux possibilités indiquées par vos jetons Rapport.
- Placer 1 jeton Rapport sur vos 2 cases vides. Cela signifie que vous êtes certain que c'est cette combinaison taille-couleur d'Élément qui produit cette réaction.
- Retirer 1 jeton Rapport de l'une de vos cases où vous en aviez 2. Cela signifie que vous êtes désormais certain que le jeton restant indique la taille et la couleur correctes.

Bien entendu, vous n'êtes pas obligé de soumettre des rapports corrects, mais vous serez pénalisé à la fin de la partie si vos rapports se révèlent faux. Il n'est pas possible d'ajouter un deuxième jeton Rapport sur une case en contenant déjà un. Il n'est pas possible non plus de retirer un jeton Rapport d'une case n'en contenant qu'un. Vous ne pouvez faire au maximum que deux rapports : un sur la poitrine et un sur les oreilles.

Conférences

Comme d'habitude, des Conférences ont lieu aux manches 3 et 5. Les Conférences se composent de 2 tuiles, comme indiqué en page 7. Lorsque vous préparez les tuiles Conférence pour la manche à venir, placez celle vous rappelant de soumettre vos rapports au sommet de la tour incroyablement haute du plateau central, et placez l'autre tuile en dessous.

Ce symbole vous rappelle que les joueurs auront la possibilité de soumettre leurs Rapports de Progrès avant que les tuiles Conférence ne soient résolues. L'une des tuiles Conférence évaluera les joueurs en fonction du nombre de rapports qu'ils ont soumis.

Première Conférence



Dans le mode Apprenti, chaque joueur qui a soumis **au moins un rapport** gagne 1 point de Réputation et pioche 1 carte Faveur.



Dans le mode Maître, chaque joueur qui a présenté **au moins un rapport** pioche 1 carte Faveur. Il n'y a pas de bonus de Réputation, mais il y a une pénalité. Tout joueur qui n'a soumis **aucun rapport** perd 2 points de Réputation !



La deuxième partie de la première Conférence utilise les tuiles du jeu de base.

Deuxième Conférence



Lors de la deuxième Conférence, les Rapports de Progrès sont décomptés différemment : un rapport ayant 1 seul jeton Rapport compte pour 1. **Pour cette Conférence, un rapport ayant 2 jetons Rapport compte pour ½**, car il est moins précis. Le joueur ayant le total le plus élevé gagne 2 points de Réputation. Le joueur ayant le total le plus faible perd 2 points de Réputation.

Si plusieurs joueurs sont à égalité pour le total le plus élevé, ils gagnent tous 2 points, à moins qu'ils ne soient à égalité à zéro. Si plusieurs joueurs sont à égalité pour le total le plus faible, ils perdent tous 2 points. (Surtout s'ils sont à égalité à zéro. Honte à eux !)

De plus, à cette étape, **tout joueur qui a réussi à donner vie au golem gagne 3 points de Réputation**.



La deuxième Conférence utilise également cette nouvelle tuile, qui demande une Théorie de plus qu'à l'accoutumée si vous voulez gagner de la Réputation.

Exemple :



Rouge gagne 2 points de Réputation, car son total de rapport est de 1 ½. Bleu et Jaune sont à égalité à 1. Leur Réputation ne change pas. Vert perd 2 points, car son Rapport de Progrès ne compte que pour ½.

Gains et pertes nets

Faites le cumul des gains et pertes des deux tuiles Conférence, et appliquez le résultat comme un seul gain ou une seule perte de Réputation. Si c'est une perte, toute pénalité additionnelle ou compensation n'est appliquée qu'une seule fois. Dans le cas d'un gain, tout bonus, comme celui de la Robe de Défiance, ne compte qu'une fois.

De manière générale, à chaque fois que vous avez des pertes ou gains simultanés, vous devez les cumuler avant d'appliquer, en une seule fois, toute pénalité, compensation ou bonus.

Nouvelles Cartes Artefact

Après chaque Conférence, retirez toutes les cartes Artefact restantes et remplacez la rangée avec celles du paquet suivant. N'oubliez pas de faire de même pour l'Artefact de Contrebande.

Mise en place de la manche suivante

Retirez tous les jetons Agrément présents sur la case Étudier le Golem et révélez une nouvelle tuile Humeur du Roi. Placez les jetons indiqués sur la case. **Les jetons Agrément ne s'accumulent pas d'une manche à l'autre**.

Dans une partie à 2 joueurs, un seul jeton Agrément est disponible à chaque manche.

Décompte final

Lors du décompte final, vous avez de nouvelles possibilités de marquer (ou de perdre !) des points.

S'il vous reste des jetons Agrément non utilisés, **échangez chacun d'eux contre 2 Pièces d'Or** avant de décompter vos points pour les Pièces d'Or.

Avant la Grande Révélation, le Roi vous récompense (ou vous punit) selon la précision et la justesse de vos Rapports de Progrès :

- Un rapport correct avec 1 seul jeton Rapport vous fait gagner **4 points de Victoire**.
- Un rapport correct avec 2 jetons Rapport vous fait gagner **2 points de Victoire**.
- Un rapport faux avec 2 jetons Rapport vous fait perdre **6 points de Victoire**.
- Un rapport faux avec 1 seul jeton Rapport vous fait perdre **8 points de Victoire**.

Décomptez séparément les rapports concernant la poitrine et ceux des oreilles. Vous pouvez gagner un maximum de 8 points de Victoire, mais, en cas d'erreur, vous pouvez en perdre jusqu'à 16 ! Quels que soient vos Rapports de Progrès, vous marquez **5 points de Victoire** supplémentaires si vous êtes parvenu à donner vie au golem pendant la partie.

Comment donner vie au Golem ?

Donner vie au golem est une tâche compliquée pendant laquelle les alchimistes observent de la fumée sortir, non seulement des oreilles du golem, mais également des leurs. Ne déprimez pas trop si vous n'y parvenez pas du premier coup.

Il y a exactement deux Ingrédients qui, lorsqu'ils sont combinés, permettront de donner vie au golem. Lesquels ? Pour répondre à cette question, il vous faudra découvrir à quoi sont sensibles la poitrine et les oreilles du golem :

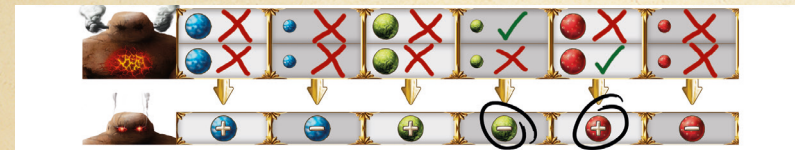
Exemple :



Les oreilles réagissent aux petits Éléments verts, et la poitrine réagit aux gros Éléments rouges.

Votre grille de déduction vous indique comment transformer les informations concernant les **tailles** en informations concernant les **signes**. Si le golem réagit à un gros Élément, lui donner vie nécessitera que cet Élément soit de signe positif. S'il réagit à un petit Élément, l'animer demandera que cet Élément soit de signe négatif.

Exemple :



Si cette grille est correcte, il faudra **+** et **-** pour donner vie au golem.

À partir de là, on ne considère plus que les signes des Éléments (et plus leurs tailles). Vos tests ont démontré quelles sont les deux couleurs importantes. La grille de déduction vous a indiqué de quel signe chaque couleur devait être. **Vous devez désormais trouver quelles Molécules possèdent les Éléments ayant ces signes**. Il existe exactement 2 Molécules répondant à ces critères.

Exemple : Voici les deux Molécules possédant **+** et **-**.



Une fois que vous avez déterminé les Molécules, il vous reste une dernière chose à faire : vous devez découvrir quels Ingrédients correspondent à ces deux Molécules !

Remarque : Vous pourriez penser que tout ce qui fait réagir à la fois la poitrine et les oreilles doit être un de ces Ingrédients permettant de donner vie au golem, mais il n'en est rien.

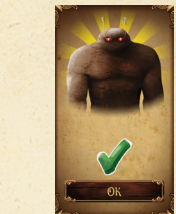


Donner vie au Golem

Si vous avez déjà réalisé deux tests sur le golem, vous pouvez tenter de l'animer. Donner vie au golem est l'une des deux options de la case Étudier le Golem.

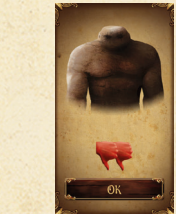
Pour tenter de donner vie au golem :

1. Annoncez que vous allez donner vie au golem.
2. Sur le lecteur de carte, cliquez sur **Étudier le Golem**.
3. Puis cliquez sur **Donner vie au Golem**.
4. **Choisissez secrètement les 2 Ingrédients que vous pensez capables d'animer le golem**. (Le Roi vous les fournit, vous n'avez pas besoin d'avoir les cartes dans votre main.)
5. Révélez à tous le résultat.



Si le résultat est un golem vivant :

6. Avancez votre flasque sur la dernière case du plateau Étude du Golem.
7. S'il reste au moins un jeton Agrément sur la case Action, prenez-en 1 et placez-le sur votre plateau Joueur.



Mais si les deux Ingrédients ne donnent pas vie au golem, vous perdez 2 points de Réputation.

Parvenir à donner vie au golem rapporte 5 points de Victoire en fin de partie. Cela rapporte également 3 points lors de la deuxième Conférence. C'est donc un défi que vous avez vraiment tout intérêt à réussir.



Rappel de mise en place

Avec le *Projet Golem*, le nombre de cubes Action à utiliser est variable. Chaque joueur dispose de :

	Manche 1	Manches 2 et 3	Manches 4, 5 et 6
À deux joueurs	3	6	6
À trois joueurs	3	5	6
À quatre joueurs	3	5	5

Le *Projet Golem* utilise des tuiles Conférence spécifiques : Utilisez ces deux tuiles pour la première Conférence.



Utilisez ces deux tuiles pour la seconde Conférence.



Cartes de l'extension

De nouvelles cartes sont utilisées en fonction des extensions avec lesquelles vous jouez :

Financement de départ

- Artefact « Réplicateur »

Le Projet Golem

- Artefact « Bibliothèque »
- Artefact « Cachet du Roi »
- 4 cartes Faveur « Courtisan »

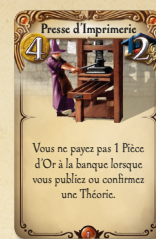
Notamment, vous ne devez pas utiliser la Bibliothèque sans le *Projet Golem*. Son effet est bien trop faible si vous n'avez pas accès à l'action « Visiter la Bibliothèque ».

Réplicateur



Lorsque vous répliquez une carte de départ qui vous permet de gagner de la Réputation à la fin de la première manche, vous gagnez cette Réputation sans attendre. Si une carte de départ vous permet de commencer la partie avec le Réplicateur, alors son effet se déclenche à la fin des manches 1 et 2.

Presse d'Imprimerie et Articles de l'Encyclopédie



Avec le *Projet Golem*, vous ne pouvez pas utiliser la Presse d'Imprimerie lorsque vous publiez ou confirmez un Article de l'Encyclopédie, puisque cela nécessite un jeton Agrément. Cependant, si vous jouez sans le *Projet Golem*, la Presse d'Imprimerie fonctionne avec les Articles de la même façon qu'avec les Théories.

Boite Alchimique aux Questions (sur le jeu de base)

Comment fonctionne l'Herboriste si je pioche des Ingrédients en même temps ?

Finissez ce que vous êtes en train de faire avant de jouer l'Herboriste. Si un emplacement Ordre du tour vous procure des Ingrédients et l'Herboriste, piochez tous les Ingrédients avant d'utiliser l'Herboriste. De la même façon, au début de la partie, piochez toutes vos cartes, choisissez les cartes Faveur que vous conservez, et ensuite seulement jouez l'Herboriste.

Les cartes Faveur défaussées en début de partie sont-elles défaussées face cachée ou face visible ?

Toutes les cartes Faveur sont défaussées face visible.

Mon estimé collègue et moi-même avons placé nos Sceaux sur une Théorie sur laquelle se trouve un jeton Conflit. L'action Réfuter une Théorie a permis de retirer ce jeton Conflit. Cette Théorie peut désormais permettre d'obtenir une Subvention. Qui la reçoit ?

Vous ne pouvez obtenir une Subvention qu'après avoir effectué les actions Réfuter une Théorie ou Publier une Théorie. Dans ce cas particulier, vous obtenez la Subvention si c'est vous qui avez réalisé l'action Réfuter une Théorie. Votre collègue obtient la Subvention si c'était son action. Si c'est un joueur tiers qui a réalisé l'action, la Subvention revient à celui de vous deux qui réalisera en premier l'action Publier une Théorie ou Réfuter une Théorie (même si la tentative se solde par un échec).

J'ai utilisé mon Périscope pour voir sur quoi travaille mon collègue. Sait-il quel Ingrédient j'ai vu ?

Bien sûr que non. Vous l'espionnez. Votre collègue vous transmet deux cartes face cachée. Vous les mélangez et regardez l'une d'elles. Vous les défaussez ensuite toutes les deux.

J'avais un cube sur l'action Publier une Théorie, mais je l'ai utilisé pour réaliser une Publication Immédiate (action Réfuter une Théorie). Puis-je tout de même utiliser mes Bottes de Célérité pour réaliser une seconde action Publier une Théorie ?

Oui, mais vous devez attendre que tous les cubes placés sur la case Publier une Théorie aient été enlevés.

J'ai abandonné mon action. Puis-je tout de même utiliser mes Bottes de Célérité pour effectuer cette action ?

Oui, mais vous la réaliserez après que tous les joueurs ayant des cubes sur cette action auront terminé.

Comment fonctionnent les Bottes de Célérité avec le Conservateur ?

Considérez la carte Conservateur comme une case Action. Si vous avez placé un cube dessus, vous pouvez utiliser les Bottes de Célérité pour réaliser à nouveau l'action.

Que signifie la phrase « Aucune potion négative ne peut vous affecter deux fois dans une même manche » ?

La potion bleue ne peut pas vous affecter deux fois dans une même manche. La potion rouge ne peut pas vous affecter deux fois dans une même manche. La potion verte ne peut pas vous affecter deux fois dans une même manche. Mais deux potions négatives différentes peuvent vous affecter dans une même manche. Par exemple, vous pouvez être empoisonné et paralysé. L'avantage, c'est que votre immunité dure ensuite toute la manche : si vous vous êtes empoisonné rapidement via la carte Conservateur, vous serez immunisé contre le poison quand vous utiliserez l'action Boire une Potion, plus tard dans cette même manche.

Un jeu de Matúš Kotry

Illustrations : David Cochard

Illustrations additionnelles : Jakub Politzer

Conception graphique : Filip Murmak

Design complémentaire : František Horálek

Traduction française : MeepleRules.fr

Testeur en chef : Petr Murmak

Testeurs : Jirka, Filip, Vitek, Dilli, David, Ivka, Chasník, Petr, Vlaada, Marcela, Alenka, Dita, Zdenka, Michal, Ondra, et tous les participants aux différents événements ludiques de République tchèque et dans le monde.

Remerciements : Je voudrais remercier toutes les personnes qui ont travaillé sur ce jeu, et tout spécialement les testeurs, qui ont frôlé la migraine à force de se lancer dans des casse-tête complexes !

© Czech Games Edition, octobre 2016.
www.CzechGames.com

Suivez-nous sur



© 2016 Czech Games Edition

© 2017 IELLO pour l'édition française

www.iello.com

