

# LES ALCHEMISTES

2 à 4 Joueurs  
10 minutes / Joueurs  
10 ans

## But du jeu








Les alchimistes tentent de créer la Pierre Philosophale en maîtrisant parfaitement les 4 éléments que sont le feu, l'air, la terre et l'eau.

En associant habilement des artefacts composés des 7 métaux antiques ils pourront réaliser des actions en cascade et terminer la Pierre Philosophale avant leurs concurrents.

## Métaux Antiques :

Les 7 premiers métaux découverts par l'homme, appelés aussi métaux antiques, furent longtemps associés aux 7 premiers astres découverts.

Ils sont également à l'origine des premiers alliages.

						
Mars	Saturne	Jupiter	Venus	Lune	Soleil	Mercure
Fer	Plomb	Etain	Cuivre	Argent	Or	Vif Argent/Mercure

## **Matériel**

Le matériel dans le cadre d'un PNP peut être remplacé  
(un jeu de domino classique peut faire l'affaire)

- 28 Dominos représentant les artefacts composés de 28 combinaisons de 7 métaux

- Un plateau de jeu par joueur

- Un sac par joueur

Le Plateau de Jeu, laboratoire de l'Alchimiste est composé d'une zone de réserve

et de 4 zones d'éléments : Feu, Air, Terre, Eau

## **Mise en place**

Chaque joueur place devant lui son plateau de jeu (Laboratoire) et à côté son sac de pioche

On place face caché les 28 dominos (Artefacts) au milieu de la table (Réserve Commune)

Puis on retourne au hasard 4 artefacts

## **Actions**

à son tour un joueur a le choix entre 4 actions :

### **a) Feu : Prendre un artefact**

Le joueur prend l'artefact : dans la réserve commune Puis il le place dans son sac.  
Si nécessaire on retourne un artefact pour qu'il y ait toujours 4 artefacts face visible.

### **b) Eau : Piocher un artefact**

Le joueur pioche un artefact dans son sac et le pose dans sa réserve devant lui

### **c) Air : Défausser un artefact**

Le joueur défausse un artefact déjà posé sur une zone de son laboratoire et le place dans sa réserve

### **d) Terre : Poser des artefacts**

Le joueur pose 1 à 4 artefacts complémentaires dans une des 4 zones de son Laboratoire  
Puis il déclenche une action par liaison selon la zone

## **Actions de liaison :**

Les actions de liaison offrent un choix entre réaliser des actions classiques ou des actions agressives en panachant si souhaités.

Les 4 actions agressives sont :

- Feu : Le joueur prend l'artefact dans la réserve de l'adversaire et le met dans son sac
- Eau : Le joueur prend l'artefact dans la pioche de l'adversaire et le pose devant lui
- Air : Le joueur défausse un artefact posé sur une zone d'un laboratoire adversaire et dans la réserve de cet adversaire
- Terre : Le joueur pose 1 à 4 artefact sur une zone d'un laboratoire adversaire.  
Si il réalise une liaison il active l'action de liaison correspondante en sa faveur

## **Fin de Partie et Victoire**

Le jeu se termine immédiatement si un joueur a complété les 4 éléments.et gagne ainsi la partie

Si la réserve commune est vide on termine le tour puis on effectue un dernier tour pour terminer la partie.

Dans ce cas on départage ensuite les joueurs ainsi :

Le Joueur ayant le + d'éléments complets puis celui ayant les éléments les plus complets et le plus d'artefacts (Element avec 3 artefacts = 4 points / 2 artefacts = 3 points + 1 point par artefact posé )

Le matériel dans le cadre d'un PNP peut être remplacé  
(un jeu de domino classique peut faire l'affaire)  
Pensez à adapter les tailles de matériel à la taille de vos dominos

