

# Les machines alchimiques - Multi

## Mise en place du champ de bataille

- 1) Le scénario se joue sur une table de 24x24 pouces. Les joueurs partagent la table en 4 quarts. Les joueurs placent 4 machines alchimiques (Diamètre 1 - taille 1) sur chaque médiane, à 8 pouces du centre (voir schéma). Déterminer aléatoirement à quel élément chaque machine est liée : 1 d'Eau, 1 de Terre, 1 d'Air et 1 de Feu.
- 2) Les quarts opposés en diagonale sont attribués à chaque joueur. Les joueurs délimitent 4 zones de déploiement dans chaque coin de table. Chacune d'entre elles se trouvant dans un rectangle à plus de 7,5 pouces des machines.
- 3) Les joueurs placent 6 éléments de décors (préconisation de la taille d'une carte de jeu) en respectant les règles suivantes :
  - Les joueurs placent les décors à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Déterminez aléatoirement quel joueur commence à poser un décor.
  - Un décor doit être placé à plus de 3 pouces d'un bord de table, d'un objectif ou d'un autre décor.
- 4) Les joueurs placent ensuite les pions de composants en respectant les règles suivantes :
  - on débute par le joueur se trouvant à droite de celui qui a commencé à poser les décors, puis on continue dans le sens des aiguilles d'une montre.
  - Les pions doivent être posés en contact d'un décor à au moins 4 pouces d'un autre pion.
  - Pour 4 joueurs, chacun dispose de 2 composants et doit poser 1 composant dans son quart de table et 1 composant dans un quart de table adverse. Pour 3 joueurs, chaque joueur possède 3 composants et doit en poser 1 dans son quart de table, 1 dans un quart de table adverse, le 3ème est placé librement.
  - Les joueurs DOIVENT pouvoir poser tous leurs pions (si ce n'est pas le cas, modifiez le nombre et le placement des décors).

## Déploiement

Le joueur qui possède le plus de cartes de profil qui commence à déployer 1 figurine. Si 2 joueurs ou plus possèdent le même nombre de cartes, les joueurs concernés font un jet d'esprit en opposition et le perdant commence à déployer 1 figurine, puis c'est le joueur à sa gauche qui déploie 1 figurine, et ainsi de suite. Les figurines furtives suivent les règles normales, elles sont déployées après toutes les autres figurines.

## Conditions de Victoire

- 1) A la fin d'un tour, si un joueur possède 16 PV, il remporte la victoire. Si un joueur n'a plus de figurines en jeu, ou que le temps imparti est écoulé, c'est un match nul. Si aucun joueur ne totalise 16 PV à la fin du 5ème tour, la partie s'arrête et le joueur ayant le plus de PV remporte la partie.
- 2) Nombre de PV Maximum à gagner : 31
- 3) A chaque fin de tour, les joueurs déterminent lequel d'entre eux contrôle chaque machine, on cumule les Points de Victoire comme suit :
  - 1 PV par machine contrôlée.
  - 2 PV par machine activée.
  - 4 PV par machine éveillée.

## Règles Spéciales

**Champs de Pierres Alchimiques :** une fois par tour lors de son activation, toute figurine peut dépenser 1 PA afin de ramasser une pierre alchimique d'un élément déterminé aléatoirement. Une figurine alchimiste ramasse autant de pierres que son niveau de concentration plus une. Par exemple, un alchimiste concentré au niveau 2 ramasse 3 pierres en dépensant un seul PA.

Lorsqu'une figurine ramasse des pierres alchimiques, jetez un dé blanc pour connaître le type de chaque pierre ramassée :

1-4 : Élément de son affinité / 5-6 : Au choix

Une figurine qui a dépensé 1 PA pour ramasser des pierres et qui ne fait pas "5-6" pour ramasser la pierre de son choix, peut dépenser IMMÉDIATEMENT un deuxième PA pour échanger UNE seule de ces pierres contre UNE seule pierre de l'élément de son choix.

Une figurine non alchimiste ne peut porter qu'une seule pierre alchimique récupérée de la sorte. Si la figurine est retirée du jeu, la pierre est retirée du jeu avec elle. Une figurine peut choisir au début de son activation de lâcher gratuitement une pierre alchimique.

Un alchimiste peut porter autant de pierres alchimiques qu'il le désire. Les pierres récupérées par un alchimiste issues de son affinité peuvent être utilisées pour ses formules. Les pierres qui ne sont pas de son affinité ne peuvent être utilisées pour ses formules (que ce soit pour les améliorations ou pour substituer des composants)

**Les Machines Alchimiques :** les machines sont considérées comme étant neutres en début de partie. Elles sont considérées comme étant de taille 1.

**Contrôler une machine :** durant un tour, une figurine à 1 pouce ou moins d'une machine neutre peut dépenser 1 Point d'Action pour en prendre le contrôle.

**Activer une machine :** une machine neutre (ou contrôlée précédemment par une figurine amie) peut être activée par une figurine à 1 pouce ou moins en dépensant 1 PA ainsi qu'une pierre alchimique. La pierre ainsi utilisée est détruite.



