

# 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 objectif, d'un autre décor et pas dans les zones de déploiement adverse.
- 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

Chaque joueur se déploie dans sa zone de déploiement, en commençant par celui qui possède le plus de cartes de profil. Si des joueurs possèdent le même nombre de cartes, le perdant d'un jet d'Esprit en opposition déploie l'une de ses figurines en premier. Les joueurs déploient ensuite leurs figurines à tour de rôle dans le sens du jeu.

## 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 IMMEDIATEMENT 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.

**Éveiller une machine :** une machine neutre (ou contrôlée, activée précédemment par une figurine amie) peut être éveillée uniquement par une figurine d'alchimiste à 1 pouce ou moins en dépensant 1 PA ainsi qu'une pierre alchimique (il peut s'agir d'une pierre récoltée ou d'une de ses pierres personnelles) du même élément que la machine. La pierre ainsi utilisée est détruite.

**Neutraliser une machine :** une figurine à 1 pouce ou moins peut neutraliser une machine qui est contrôlée par l'adversaire en dépensant 1 PA et une pierre alchimique de l'élément associé à la machine. Une machine perd son statut activée ou éveillée dès qu'elle redevient neutre.

#### REGLES MULTI-JOUEUR -----

**En combien ? -----** Possible de jouer au format blitz (180 points). Pour jouer plus rapidement et avec moins de figurines sur le terrain de jeu, jouez en 155 ou 120 points.

**Initiative ? -----** Les joueurs font un jet d'esprit en opposition et le gagnant décide quel joueur débute le tour. En cas d'égalité, les joueurs concernés refont le jet d'esprit en opposition.

**Dans quel sens ? -----** Le joueur qui débute le tour active une carte et joue la ou les figurines qui en dépendent, dépense le nombre de PA voulu pour la ou les figurines, puis on continue dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que tous les joueurs aient activé leurs figurines, pour terminer le tour.

**Passer ? -----** Il est possible de passer. Exemple : le 1er joueur active une carte, le 2ème joueur passe, le 3ème joueur passe et le 4ème joueur passe. Lorsque la main revient au 1er joueur, s'il passe aussi, le tour se termine et on recommence un nouveau tour.

