

Wolfgang Warsch

# Les Charlatans de Belcastel

## Le Duel



### Principe du jeu

La place du marché de Belcastel est en pleine effervescence. Vous jouez le rôle de deux charlatans qui, dans un grand tapage, haranguent les badauds pour gagner leurs faveurs. La plus grande concentration est de mise dans les deux camps. Car chaque tour est observé de près par le concurrent.

Vous essayez tous les deux d'attirer à votre stand les patients encore indécis. Chaque patient que vous y avez soigné vous permet en effet d'accroître votre réputation dans la maison de la guilde des charlatans.

Lequel d'entre vous deviendra le prochain maître de la guilde des charlatans de Belcastel ?

# Matériel et préparation du jeu

1. Posez le plateau de la place du marché entre vous sur la table comme le montre l'illustration.
2. Pour la 1re partie, recherchez dans les 15 livres d'ingrédients ceux qui portent le symbole  et posez-les à côté du plateau. Lors des parties ultérieures, vous pourrez aussi utiliser d'autres livres d'ingrédients. Les livres d'ingrédients portant le même chiffre romain sont conçus pour être combinés. Nous recommandons donc de toujours utiliser un ensemble complet (I-IV). Posez à côté les livres d'ingrédients pour la citrouille (orange), le plomb d'alchimiste (noir) et les claques-doigts (blanc).
3. Placez les 170 jetons d'ingrédients à côté des livres d'ingrédients. Placez en outre tous les jetons noirs, blancs et orange à côté du livre d'ingrédients correspondant. Triez les autres jetons par valeur (1, 2 et 4) et formez à chaque fois une pile.
4. Pour la 1re partie, prenez dans les 22 cartes à jouer (les cartes montrant une balance) celles qui portent les chiffres 1 à 6. Ajoutez la carte de la dernière manche (7) et formez une pioche, cartes posées face visible, en plaçant le 7 tout en bas et le 1 tout en haut. Posez également cette pioche à côté du plateau de la place du marché. Lors des parties ultérieures, prenez tout simplement 6 cartes à jouer au hasard. La dernière carte, pour la manche 7, reste cependant toujours la même. Remettez toutes les cartes restantes dans la boîte.
5. Placez les 5 marqueurs d'offre () à côté de la pioche de cartes à jouer.
6. Pour la 1re partie, placez la pièce d'argent et la pièce d'or sur la fontaine représentée sur le plateau. Remettez la pièce de cuivre dans la boîte. Lors des parties ultérieures, vous êtes libres de choisir les 2 pièces avec lesquelles vous souhaitez jouer.
7. Placez les 2 stands sur les cases de départ de couleur assortie sur le plateau.



2.



3.



9.



10.





8. Mettez les 11 patients dans le parc, au centre du plateau de la place du marché.  
Vous n'avez pas besoin de la maire lors de la 1re



partie. Remettez-la dans la boîte.

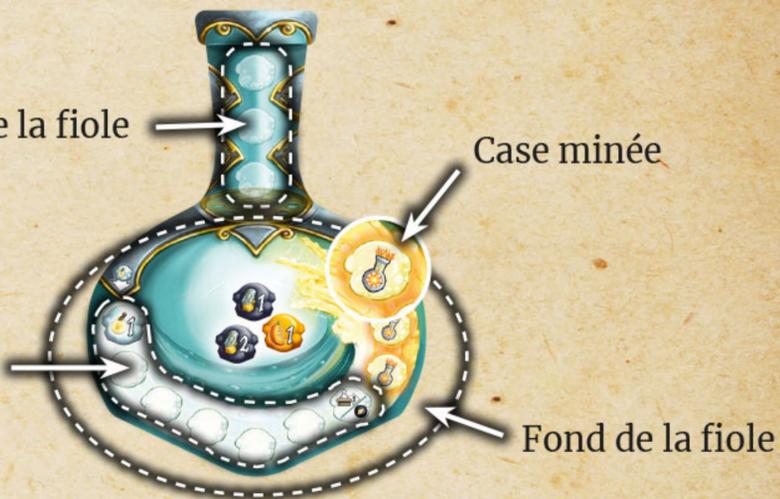
9. Réunissez les 25 pépites d'or et les 5 pépites d'or de 5 pour former la réserve générale.  
Prenez chacun 1 sac et remplissez-le des ingrédients suivants :



Goulot de la fiole

Case minée

Partie réservée aux jetons blancs



Fond de la fiole

### Répartition des ingrédients

Claque-doigt (blanc)	11x	4x	2x		
Plomb d'alchimiste (noir)	6x	7x	7x	7x	8x
Délicieuse citrouille (orange)	10x	6x	6x		
Œil de paon (bleu)	9x	4x	5x		
Sang de dragon (rouge)	7x	4x	4x		
Herbe de sorcière (vert)	7x	4x	5x		
Soie d'araignée (rose)	7x	4x	4x		
Ambre (jaune)	7x	4x	5x		
Morille du diable (violet)	7x	4x	5x		

Dans la suite du texte, nous évoquons souvent les « jetons de couleur ». Il s'agit de tous les jetons, exception faite des blancs.

# Déroulement du jeu

Le dernier d'entre vous qui a entendu une forte détonation commence la partie. L'autre personne prend 1 pépite d'or au début de la partie.

Vous jouez plusieurs manches. À chaque manche, vous passez par les 6 phases suivantes, dans l'ordre indiqué :



## 1. Lancer de pièces

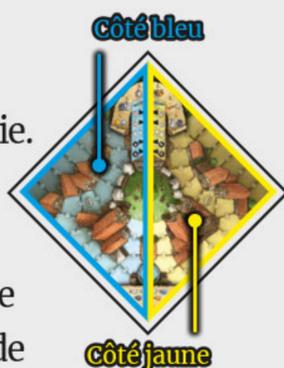
Lorsque tu commences la partie, tu prends les deux pièces et tu les lances une fois. Ensuite, tu choisis 1 des deux pièces. Ton adversaire prend l'autre pièce. Maintenant, vous recevez chacun le bonus représenté sur votre pièce.

Lors de toutes les manches ultérieures, c'est le joueur mené qui peut lancer les pièces et en choisir une.

### Qui est mené ?

Celui d'entre vous qui a le moins de patients dans la maison de la guilde est mené à ce moment de la partie. (Vous apprendrez un peu plus tard comment faire entrer des patients dans la maison de la guilde.)

Si vous avez soigné tous les deux le même nombre de patients, tu es mené si le patient actif sur le plateau de la place du marché se trouve du côté appartenant à ton adversaire. S'il n'y a pas de patient actif sur le chemin, le joueur mené est celui qui a remis la dernière carte à jouer dans la pioche.



Au total, il y a 6 bonus différents :

(Si vous lisez ces règles du jeu pour la première fois, vous pouvez passer la description pour le moment.)



Pose cette pièce sur la 1re case minée de ta fiole. Si tu dois placer un jeton blanc sur cette case, ta fiole n'explose pas. La pièce reste là pendant toute la manche.



Prends tout de suite 3 pépites d'or.



Place d'abord cette pièce directement sous le goulot de ta fiole. Au moment de ton choix pendant ou à la fin de **ton 1er tour**, tu peux remettre **une fois** dans le sac tous les jetons blancs contenus dans ta fiole. Remets ensuite la pièce sur la fontaine.



Avance tout de suite ton stand d'1 case (voir aussi « Déplacer son stand », page 5).



Place d'abord cette pièce directement sous le goulot de ta fiole. **À la fin de ton 1er tour**, tu peux remettre **une fois** dans le sac 1 jeton de couleur (pas blanc) contenu dans ta fiole. Remets ensuite la pièce sur la fontaine.



Place d'abord cette pièce directement sous le goulot de ta fiole. **À la fin de ton 1er tour**, tu peux augmenter **une fois** la valeur d'1 jeton noir dans le goulot de ta fiole ou déplacer le patient de 2 cases en direction de ton stand. (Cette action est également possible si ta fiole a explosé.) Remets ensuite la pièce sur la fontaine. (Nous t'expliquerons un peu plus tard comment augmenter la valeur des jetons et déplacer le patient.)



## 2. Préparer la potion

Cette phase se compose de plusieurs tours au cours desquels vous jouez toujours en alternance. Durant cette phase, vous préparez votre potion et essayez de l'utiliser pour attirer des patients.

Le premier tour dans cette phase revient à celui d'entre vous qui a lancé les pièces.

Lors de ton 1er tour, tu pioches un par un des jetons d'ingrédients dans ton sac pour les placer dans ta fiole.

**Remarque importante à l'intention des charlatans expérimentés :** ton tour ne se termine pas après le tirage d'1 jeton. Généralement, tu piocheras l'un après l'autre plusieurs jetons durant un même tour avant que ton adversaire reprenne le jeu.



Si tu tires 1 **jeton de couleur**, pose-le sur une case libre du goulot de la fiole.

Effectue alors **immédiatement l'action** prévue pour le jeton. Les actions sont décrites dans les livres d'ingrédients et dans l'almanach.



Si tu tires 1 **jeton blanc**, pose-le toujours immédiatement sur la partie blanche du bas, dans le fond de la fiole. Le chiffre sur le jeton détermine la case exacte à utiliser (en comptant de la gauche vers la

droite) : place le jeton de 1 sur la 1re case en partant de la gauche, le jeton de 2 sur la 2e case et le jeton de 3 sur la 3e case. Place chaque autre jeton blanc **derrière la dernière case occupée** en comptant le nombre de cases correspondant au chiffre indiqué sur lui. Ceci implique que certaines cases restent vides. Ces cases vides sont voulues et ne peuvent plus être occupées. Vous trouverez un exemple de tour dans l'almanach.



Si tu dois placer un jeton blanc sur cette case, tu peux choisir immédiatement entre deux options : soit avancer tout de suite ton stand d'1 case (voir aussi « Déplacer son stand » à la fin de cette page), soit augmenter la valeur d'un jeton noir dans ta fiole (voir « Augmenter la valeur des jetons », page 6).



Si tu dois placer un jeton blanc sur l'une des cases minées, ta fiole explose. Pour savoir ce qui arrive dans ce cas, consulte la colonne de droite sous « Ta fiole explose ».

**Tire ensuite ton prochain jeton.** Répète ces étapes jusqu'à ce que l'une des 3 conditions suivantes soit remplie :



• Le goulot de ta fiole contient 3 jetons de couleur.



• Tu choisis de terminer ta potion.



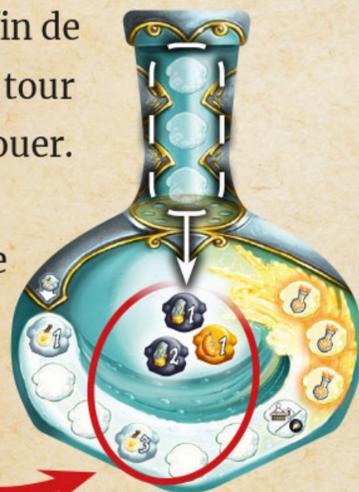
• Ta fiole explose.



**Le goulot de ta fiole contient 3 jetons de couleur**

Lors de ce tour, tu ne tires plus de jeton. Additionne les valeurs des 3 jetons contenus dans le goulot de ta fiole et celle du dernier jeton blanc posé dans le fond de ta fiole (même si tu l'as tiré avant le tour actuel) et déplace le patient du nombre de cases correspondant (voir « Déplacer le patient », page 6). Place ensuite dans le fond de la fiole les 3 jetons contenus dans le goulot, afin de libérer ce dernier pour ton prochain tour. Ton tour est alors terminé et c'est à ton adversaire de jouer. Lorsque ton tour revient, tu peux continuer à préparer cette potion. La collecte des jetons de couleur s'effectue dans le corps de la fiole. **Les jetons blancs restent sur leurs cases.**

**Exemple : tu peux déplacer le patient de 7 cases (2+1+1+3).**



**Tu choisis de terminer ta potion**

Tu peux décider à tout moment, avant de piocher un nouveau jeton, de terminer ta potion. Comme dans le cas précédent, tu déplaces le patient (du nombre de cases correspondant à la valeur totale des jetons conte-

nus dans le goulot de la fiole plus la valeur du dernier jeton blanc posé) et ton adversaire joue ensuite jusqu'à ce qu'il parvienne lui aussi au terme de cette phase (plusieurs tours successifs peuvent lui être nécessaires).

Cependant, si tu as terminé ta potion, tu ne peux plus jouer durant cette phase. Tous les jetons restent dans la fiole pour le moment.

**Ta fiole explose**



Si tu dois placer un jeton blanc sur une case minée, ta fiole explose. Place dans le fond tous les jetons contenus dans le goulot de la fiole. Ton tour prend fin immédiatement, tu ne peux plus déplacer le patient et ta potion est terminée. Cela signifie que tu ne peux plus jouer durant cette phase. Tous les jetons restent dans la fiole pour le moment.



**En plus, il te faut prendre une décision :**

• Cède la moitié des pépites d'or (en arrondissant vers le bas) que tu as collectées et remets-les dans la réserve générale.



OU

• En partant de ton stand, déplace le patient du nombre de cases correspondant à la quantité de pépites d'or que tu aurais dû céder. (Si le patient atteint de cette manière le stand de l'autre personne, vous devez procéder comme si cette dernière était parvenue à l'y placer elle-même.)



**Déplacer son stand**

Au début de la partie, ton stand se trouve sur la case du chemin portant l'image correspondante. Au fil de la partie, tu as de temps en temps la possibilité de déplacer ton stand.



Si tu peux avancer ton stand, déplace-le du nombre de cases indiqué en direction du parc, au centre de la place du marché. Les patients pourront ainsi atteindre plus rapidement ton stand.



Si tu dois reculer ton stand, déplace-le du nombre de cases indiqué dans la direction opposée au parc. Les patients doivent donc faire plus de chemin pour atteindre ton stand.

## Augmenter la valeur des jetons

 Au cours de la partie, tu disposes de plusieurs possibilités d'augmenter la valeur de tes jetons. Cela signifie que tu remets un jeton dans la réserve et qu'en échange, tu y tires le prochain jeton de valeur plus élevée et de couleur identique. Place le nouveau jeton exactement à l'endroit où se trouvait celui d'avant.

 Si le symbole est représenté en noir, tu peux uniquement augmenter la valeur de jetons noirs.

Pour savoir ce qui arrive s'il ne t'est pas possible d'augmenter la valeur de tes jetons, consulte l'almanach.

## Déplacer le patient



Vous essayez tous les deux de faire avancer le patient sur le chemin en direction de votre stand. Il ne peut jamais y avoir plus d'1 patient à la fois sur le chemin. Ce patient « actif » encore un peu indécis se déplace donc toujours dans un sens et dans l'autre jusqu'à ce qu'il finisse par atteindre l'un de vos deux stands pour s'y faire soigner.

Après avoir soigné un patient, place-le dans la rangée située sur le toit de la maison de la guilde. C'est seulement par la suite qu'un nouveau patient peut quitter le parc pour gagner le chemin.

Mais il y a un ordre à respecter :

Si tu peux déplacer un patient, avance le pion du nombre de pas autorisés en direction de ton stand.

*Remarque : tu ne peux déplacer le patient à la fin de ton tour que si tu as mis au moins 1 nouveau jeton dans ta fiole durant ce même tour.*

S'il n'y a pas de patient sur le chemin, prends-en un nouveau dans le parc. Le 1er pas d'un nouveau patient correspond toujours à la 1re case de ta moitié du chemin.



Si tu parviens à conduire jusqu'à ton stand un patient, ce dernier t'appartient. Recule immédiatement ton stand (avec le patient dessus) de 2 cases (voir aussi « Déplacer son stand », page 5). Si tu n'as pas fait tous les pas disponibles, prends un nouveau patient dans le parc et déplace-le pour utiliser le reste.

(Il est donc possible qu'il y ait plus d'1 patient sur ton stand à la fin de ton tour).

Pour finir, prends le patient situé sur ton stand et mets-le sur la rangée des personnes soignées, dans la maison de la guilde des charlatans. Place ton 1er patient sur la case la plus proche du parc, et chacun des suivants 1 case plus loin dans le sens de la flèche.



Attribue ensuite le bonus indiqué sur cette case :



Ton adversaire (le pion noir) peut immédiatement augmenter la valeur d'1 jeton noir contenu dans sa fiole (voir aussi Augmenter la valeur des jetons » au début de cette page).



Quant à toi (le pion blanc), tu dois tout de suite prendre 1 jeton blanc de 1 dans la réserve et le mettre dans ton sac.



Ton adversaire (le pion noir) peut tout de suite prendre 1 jeton de 1 ou de 2 dans la réserve et le mettre dans son propre sac.

Si vous avez terminé tous les deux votre potion (de votre propre initiative ou non), cette phase prend fin et vous passez à la suivante :

### 3. Effets

Certains ingrédients sont représentés avec ce symbole dans leur livre. Lorsque tu les places dans le goulot de la fiole, ces ingrédients n'exigent pas immédiatement une action. Mettez maintenant en œuvre les effets associés à ces ingrédients. Les effets sont décrits dans le livre d'ingrédients concerné et dans l'almanach.



### 4. Régulation des échanges



Une fois ta potion terminée, prends les 5 marqueurs d'offre et estime la valeur de la carte à jouer placée tout en haut de la pioche. Pose les marqueurs d'offre appropriés sur le plateau de balance vide.

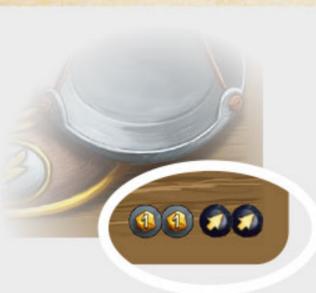
Ton adversaire peut maintenant choisir l'un des deux plateaux de la balance. Il a donc la possibilité d'opter soit pour le bonus indiqué sur l'un d'eux, soit pour les effets correspondant aux marqueurs d'offre posés sur l'autre. Tu obtiens quant à toi le contenu du plateau restant. Ensuite, vous encaissez tous les deux les bonus que vous venez de remporter. Les effets des cartes à jouer sont décrits sur la dernière page de ce manuel des règles du jeu.

 Tu peux augmenter la valeur d'1 jeton noir contenu dans ta fiole (page 6). Tu peux (avec plusieurs marqueurs) augmenter aussi plusieurs fois la valeur du même jeton.

 Tu peux prendre 1 pépite d'or dans la réserve générale.

#### Remarque concernant votre 1re partie :

Lors de la 1re partie, il sera certainement difficile d'estimer la valeur d'échange des cartes à jouer. C'est pourquoi vous trouverez, sur les cartes à jouer que nous vous recommandons pour votre 1re partie, une suggestion de valeur d'échange indiquée en bas à droite. Si vous avez du mal à vous décider, placez tout simplement sur le plateau de la balance les marqueurs d'offre représentés. Au fil des parties suivantes, vous développerez une forme d'intuition en la matière. De plus, vous constaterez certainement que la valeur d'échange des cartes dépend aussi beaucoup des livres d'ingrédients utilisés ainsi que de la manche en cours.



### 5. Acheter de nouveaux ingrédients

Vous pouvez maintenant tous les deux acheter de nouveaux ingrédients. Le joueur qui a fini le premier sa potion durant cette manche a le droit de faire ses achats avant l'autre.

Tu peux acheter plusieurs ingrédients à chaque tour, mais pas plus d'un par couleur. Les prix des ingrédients sont indiqués dans leurs livres. (Il n'y a pas de prix pour les jetons noirs et blancs car il est impossible de les acheter). Pour payer, utilise les pépites d'or que tu as collectées. (Tu obtiens des pépites d'or à chaque fois que tu places des jetons noirs dans le goulot de ta fiole.)

La quantité d'ingrédients disponibles est limitée.

Place d'abord dans le fond de la fiole les nouveaux ingrédients que tu as achetés.

**Attention :** vous ne pouvez pas conserver plus d'1 pépite d'or pour le prochain tour. S'il te reste plusieurs pépites d'or, tu dois les remettre dans la réserve.

### 6. Fin d'une manche

Maintenant, remettez tous vos jetons dans le sac. C'est-à-dire tous les jetons contenus dans la fiole, achetés ou éventuellement mis de côté pendant la manche. Laissez les stands et les patients là où ils sont, ne les remettez pas à la position de départ.

Ensuite, vous commencez une nouvelle manche. Le joueur mené commence, lance les pièces, etc.

## Fin de la partie



La partie se termine dès qu'un joueur a soigné le 6e patient ou au plus tard après la 7e manche. Celui d'entre vous qui a le plus de patients dans la rangée des personnes soignées a gagné la partie. Si vous avez tous les deux le même nombre de patients, le gagnant est la personne jouant du côté sur lequel se trouve le patient actif. En l'absence de patient actif à ce moment-là, comparez vos pouvoirs en vous mesurant lors d'une dernière épreuve de force : Mettez d'abord chacun vos jetons dans votre sac. Sous les regards captivés des visiteurs du marché, tirez chacun en même temps 1 jeton dans votre sac et posez-le devant vous, face visible. Le premier d'entre vous qui parvient à atteindre une valeur totale de 10 en piochant dans son sac quitte cette place du marché avec, en poche, le titre de maître charlatan suprême.

# Cartes à jouer



Tu reçois immédiatement la récompense représentée. Pose ensuite cette carte.



Commence par prendre cette carte. Tu peux l'utiliser une fois au cours de la partie. Pose ensuite cette carte.



Prends le jeton représenté dans la réserve. Si le jeton représenté n'est plus disponible dans la réserve, tu peux prendre la quantité de pépites d'or correspondant au prix d'achat indiqué dans le livre d'ingrédients.



Prends 2 jetons de 1 de couleur différente (pas noirs) dans la réserve.



Retire 1 jeton blanc de 1 de ton sac pour le reste de la partie.



Prends 1 jeton de 4 (pas noir) dans la réserve. Ton adversaire prend un jeton de 1 de la même couleur.



Tu peux prendre une fois durant ton tour 3 jetons de couleur (pas blancs) contenus dans le fond de la fiole pour les remettre dans le sac.



Avance ton stand de 2 cases.



Si tu achètes 1 nouveau jeton, tu peux prendre 1 second jeton identique dans la réserve.



Tant que ta fiole n'a pas encore explosé, tu peux prendre une fois durant ton tour 2 jetons blancs contenus dans le fond de la fiole pour les remettre dans le sac.



Prends 1 jeton bleu de 2 et en plus 1 jeton de couleur (pas noir) de 1.



Ton adversaire doit prendre 1 jeton blanc de 1 et le mettre dans son sac.



Tu peux prendre une fois durant ton tour 1 jeton blanc contenu dans le fond de la fiole pour le remettre dans le sac. Tu peux aussi utiliser cette carte après explosion de ta fiole. L'explosion est ainsi annulée.



Contrairement aux autres, cette carte à jouer est valable pour l'ensemble de la 7e manche. Tu peux donc utiliser l'action indiquée à tout moment durant ton tour, y compris plusieurs fois : tu peux verser 3 pépites d'or pour déplacer le patient d'1 pas. Si ta fiole explose, le patient fait 7 pas dans la direction de ton adversaire en plus des effets habituels prévus dans ce cas.

L'auteur et l'éditeur remercient tous les testeurs pour les nombreuses parties de test jouées et les précieuses suggestions transmises.

Vous avez acheté un produit de qualité. Si vous avez des questions sur les règles du jeu ou s'il manque des pièces dans votre nouveau jeu, merci de nous contacter : kundenservice@schmidtspiele.de. Nous serons ravis de vous aider.

**Auteur :** Wolfgang Warsch  
**Illustration :** Dennis Lohausen  
**Graphisme :** Daniel Müller  
**Rédaction :** Georg Wild  
**Réalisation :** Jasmin Weigand

Schmidt Spiele GmbH  
 Lahnstraße 21  
 D-12055 Berlin  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)  
[www.facebook.com/SchmidtspieleFR](https://www.facebook.com/SchmidtspieleFR)  
[www.twitter.com/SchmidtspieleFR](https://www.twitter.com/SchmidtspieleFR)  
[www.instagram.com/schmidtspielefrance](https://www.instagram.com/schmidtspielefrance)

