



KAZAADI



" Eh bien ", fit Maître Ambrosius en ajustant les montures dorées de ses lunettes; " La dernière tâche qui vous attend est aussi la plus difficile. En utilisant les ingrédients rassemblés ici, vous devez créer des homunculi, des créatures vivantes artificielles. Votre capacité à les créer sera le couronnement de votre apprentissage et sera nécessaire pour explorer les plus profonds secrets de l'art de l'Alchimie. "

*Le vieux maître étudia les visages de ses élèves et sourit.
" Seul l'un d'entre vous apprendra les secrets de la pierre philosophale. Les autres termineront leur apprentissage et retourneront chez eux. Donnez le meilleur de vous, car votre avenir dépend de l'homunculus que vous aurez créé. Je vous donne jusqu'à l'aube. Je vous souhaite bonne chance à tous. "*

Le maître regarda ses apprentis se mettre à la tâche, en prenant bien compte de ses recommandations. Après un certain temps, ses paupières devinrent lourdes et de plaisants rêves prirent la place de tout autant plaisants souvenirs.

*Les élèves connaissaient son ronflement et savaient très bien que le premier rayon de soleil le réveillerait.
Le dernier test venait de commencer.*

BIENVENUE, JEUNES ALCHEMISTES !

En tant qu'aspirant alchimiste, vous êtes sur le point d'achever les dernières demandes d'un des maîtres les plus reconnus de l'art mystique, peaufinant vos compétences dans les arcanes pour réussir à créer de la vie artificielle.

Mais ne vous inquiétez pas; les règles qui le permettent ne sont pas si compliquées.

Quand vous avez les bons ingrédients et un laboratoire à portée de main, rien ne peut vous empêcher d'impressionner le vieux maître...

INTRODUCTION ET OBJECTIF DU JEU

Ce jeu se joue de 2 à 5 joueurs. Chaque joueur crée son propre homonculus pièce par pièce jusqu'à ce qu'il ait reconstitué les neuf parties le composant : une tête, un torse, une queue, deux mains, deux jambes et une paire d'oreilles.

Chacune de ces neuf pièces est représentée sur une tuile. Pour donner vie à sa création, un aspirant-alchimiste doit utiliser des ingrédients : du mercure, du soufre, de la mandragore, des cornes de licornes, du sang de dragon et des plumes de Phoenix. Les ingrédients peuvent être extraits des parties obtenues dont l'alchimiste ne veut pas se servir pour le moment.

Dès qu'un homonculus prend vie, il se met à aider son créateur; Quand l'alchimiste met une des parties d'un homonculus en jeu, il obtient son pouvoir spécial (voir plus loin.)

La partie s'achève quand un des joueurs termine son homonculus, en jouant les 9 tuiles différentes d'homonculus. Les joueurs calculent alors leur score -L'alchimiste avec le plus de points est alors le

HOMONCULUS

Selon les croyances médiévales, l'art pratiqué par les alchimistes leur permettait de créer de la vie artificielle. Les maîtres alchimistes donnaient soit disant vie à des créatures sculptées dans de la racine de mandragore qu'ils faisaient ensuite grandir dans un alambic. En dépit de leur taille modeste, ces créatures possédaient une grande intelligence et une vaste connaissance qui leur permettait de bien servir leur maître tout aussi bien que l'aurait fait un assistant. Le nom " homonculus " provient du latin " homo " (homme) et signifie " un petit homme ".

CONTENU DE LA BOITE

A l'intérieur de la boîte, vous trouverez les composants suivants :

70 tuiles représentant des parties d'homonculus

96 compteurs "ingrédient"

6 plateaux individuels en carton souple ("cartes alchimistes")

Des règles en polonais, allemand, anglais ... et français !

Si un de ces composants venait à manquer dans votre boîte, n'hésitez pas à contacter l'éditeur (mpodsiadlo@wolf-fang.pl) qui vous l'enverra aussi vite que possible.

DÉBUTER LE JEU

Avant de jouer au jeu pour la première fois, détachez avec précaution les tuiles et compteurs de leurs planches respectives.

Mélangez les plateaux individuels. Chaque joueur en pioche un au hasard afin de déterminer quel alchimiste il jouera sur cette partie. Remettez les plateaux en trop dans la boîte : ils ne serviront pas pour cette partie. Chaque plateau montre un alchimiste et son ingrédient favori et possède de la place afin d'y mettre les tuiles d'homonculus, avec en fond l'homonculus favori de l'alchimiste.

Mélangez les tuiles homonculus entre elles et placez-les face cachée au centre de la table de sorte que chacun puisse les atteindre facilement. Placez les compteurs ingrédients à proximité, ils formeront la réserve d'ingrédients. Chaque joueur pioche trois tuiles au hasard et les prend en main, sans les montrer aux autres joueurs.

Le joueur qui a le plus récemment changé du plomb en or est désigné premier joueur. Si personne n'y est arrivé parmi les joueurs présents, choisissez le premier joueur au hasard. Le premier joueur joue alors son tour puis le voisin à sa gauche et ainsi de suite.

LES DIFFÉRENTES PHASES D'UN TOUR

Lorsque c'est à votre tour de jouer, vous pouvez faire jusqu'à trois actions, choisies parmi les actions citées plus loin, dans l'ordre que vous le souhaitez. Vous pouvez même choisir de faire plusieurs fois la même action ou même de faire trois fois une même action.

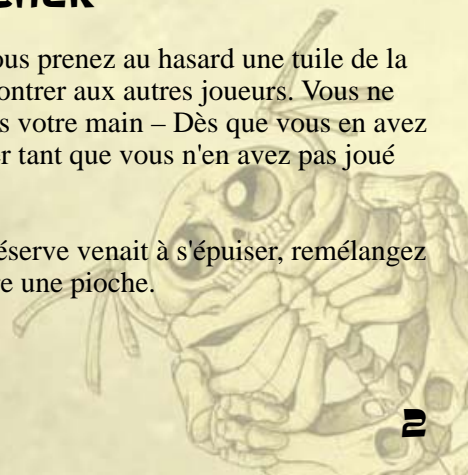
1. Piocher une tuile de la pile face cachée.
2. Jouer une tuile homonculus. Vous pouvez jouer une tuile de partie d'homonculus de votre main et la mettre sur votre plateau individuel. Pour le faire, vous devez néanmoins vous défausser des compteurs ingrédients illustrés sur la tuile.
3. Utiliser une partie d'homonculus. Vous devez mettre face cachée une de vos tuiles présentes sur votre plateau individuel étant face révélée pour pouvoir utiliser sa capacité.
4. Extraire des ingrédients. Vous pouvez défausser une tuile de votre main pour prendre dans la réserve les ingrédients illustrés sur cette même tuile. Vous recevez en plus de ces ingrédients un ingrédient bonus correspondant à votre ingrédient favori.
5. Remettre face révélée vos parties d'homonculus. Vous pouvez utiliser votre action pour remettre face visible toutes les tuiles d'homonculus que vous aviez retourné face cachée jusque là.

Quand vous avez joué vos trois actions, c'est alors au tour de votre voisin de gauche de jouer.

PIOCHER

Quand vous décidez de piocher, vous prenez au hasard une tuile de la réserve dans votre main, sans la montrer aux autres joueurs. Vous ne pouvez avoir plus de six tuiles dans votre main – Dès que vous en avez six, vous ne pouvez plus en piocher tant que vous n'en avez pas joué ou défaussé au moins une..

Si la pioche des tuiles formant la réserve venait à s'épuiser, remélangez les tuiles de la défausse pour refaire une pioche.





JOUER UNE PARTIE D'HOMONCULUS

Le jeu comprend des tuiles représentant les différentes parties de 7 Homonculi. Vous pouvez les différencier par leur look, leur couleur de fond et par la couleur du contour des tuiles. Chaque Homonculus est composé de neuf parties : une tête, un torse, une queue, une main droite et une gauche, une jambe droite et une gauche, une oreille droite et une gauche.

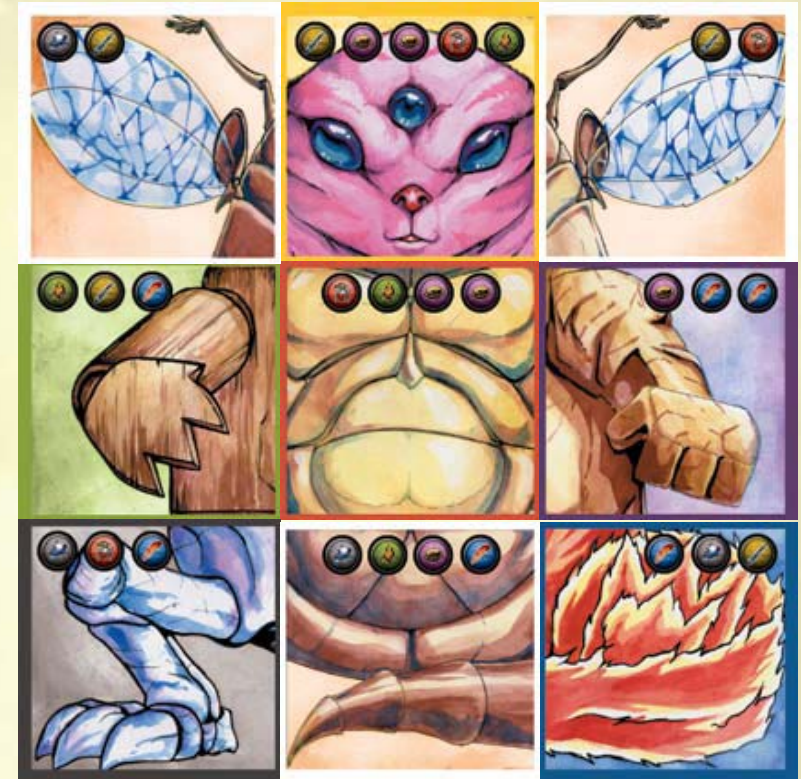
Lorsque vous jouez une tuile, vous pouvez jouer n'importe laquelle, mais vous ne pouvez avoir qu'une de chacun de ces neuf types en jeu. Par exemple, votre création peut avoir une oreille gauche en bois, une oreille gauche de feu et un torse en pierre, mais il n'est pas permis d'avoir deux têtes, deux queues ou deux oreilles droites. Les parties d'Homonculus que vous jouez n'ont pas à être celles de l'homonculus préféré de votre alchimiste, dessinées sur votre plateau individuel, mais si c'est le cas, vous gagnerez des points bonus (voir plus loin).

Pour jouer une tuile de partie d'homonculus vous devez vous défausser de la quantité de compteurs ingrédients qui est représentée sur cette tuile. Les compteurs retournent dans la réserve d'ingrédients. Si vous ne possédez pas la totalité des ingrédients nécessaires ou ne souhaitez pas les défausser, vous n'êtes alors pas autorisé à jouer la tuile.

Lorsque vous jouez une tuile, vous devez la placer face révélée sur votre carte alchimiste de façon à reconstituer petit à petit une représentation complète de votre création en neuf parties, trois dans chaque colonne.



3



UTILISER UNE PARTIE D'HOMONCULUS

Chaque partie d'homonculus possède sa propre capacité. Pour utiliser cette capacité, vous devrez tourner une tuile partie d'homonculus face révélée que vous avez déjà joué, cette dernière devenant alors face cachée. La tuile reste face cachée jusqu'à ce que vous utilisiez une action pour remettre face révélée toutes vos tuiles étant face cachée.



L'oreille indiscreète : Quand vous retournez une tuile Oreille vous pouvez regarder la main de tuiles d'un joueur de votre choix.



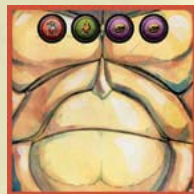
La main chapardeuse : Quand vous retournez une tuile Main, vous pouvez piocher une tuile au hasard dans la main d'un joueur de votre choix et l'ajouter à votre propre main.

NOTE : Vous ne pouvez pas faire cette action si vous avez déjà six tuiles en main.



La jambe fouisseuse : Quand vous retournez une tuile Jambe, vous êtes autorisé à prendre une tuile de votre choix parmi celles occupant la défausse et l'ajouter à votre main.

NOTE : Seuls les joueurs utilisant cette capacité peuvent regarder les tuiles défaussées.



Le torse digérant : Quand vous retournez une tuile Torse, vous pouvez prendre trois ingrédients de votre choix depuis la réserve. Ces ingrédients peuvent bien entendu être de plusieurs types différents.



La queue fouettante : Quand vous retournez une tuile Queue, vous pouvez cibler une tuile d'homonculus en jeu. Si elle est face révélée, son possesseur doit la retourner immédiatement. Si elle est déjà face cachée, elle doit alors être défaussée. **NOTE:** Vous pouvez ainsi cibler vos propres tuiles, ce qui est l'unique façon de vous en débarrasser. Cependant, une queue ne peut se cibler et se défausser à elle-même.



La tête prévoyante : La capacité spéciale de la tête est unique, car elle ne compte pas comme une action. Vous pouvez retourner une tuile tête quand un autre joueur va utiliser la capacité spéciale d'une de ses tuiles. La capacité est alors inactive, mais la tuile est néanmoins retournée.

Exemple : Minerva retourne sa tuile d'homonculus jambe gauche pour regarder la pile des tuiles défaussées. Le surnois Severus n'attendait que cela : il retourne immédiatement la tuile tête de son propre homonculus. La capacité spéciale de la jambe de Minerva est annulée et elle n'est plus autorisée de regarder la pile des tuiles défaussées ni d'en prendre une, mais la tuile jambe reste face cachée.

EXTRAIRE DES INGRÉDIENTS

Les ingrédients alchimiques sont nécessaires pour amener les parties d'homonculus en jeu. L'extraction est la méthode classique pour rassembler ses ingrédients. Quand vous décidez d'extraire des ingrédients, vous défaussez une tuile homonculus de votre main et prenez dans la réserve les compteurs ingrédients dessinés sur la partie du haut de la tuile. Vous recevez en bonus un compteur ingrédient du type d'ingrédient préféré de votre alchimiste, dont le symbole se trouve sur votre plateau personnel.



Corne de Licorne



Plume de Phoenix



Souffre



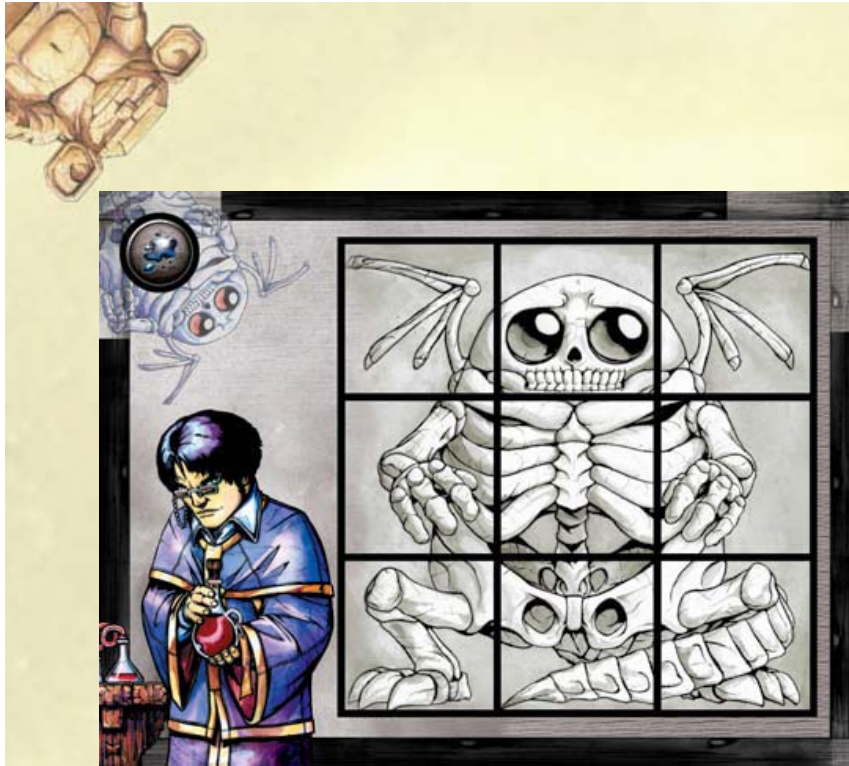
Sang de Dragon



Mandragore



Mercure



Exemple: Severus extrait des ingrédients d'une main droite d'homonculus, qui possède les symboles de la corne de licorne, des ailes de phoenix et du soufre sur sa tuile. Il défausse la tuile main droite de sa main et prend un compteur corne de licorne, un compteur plume de phoenix et un compteur soufre de la réserve. En plus de ces ingrédients il reçoit un compteur de mercure, qui est son ingrédient favori (montré sur sa carte alchimiste / plateau individuel).

REMETTRE FACE RÉVÉLÉE

Vous pouvez aussi utiliser une action pour remettre toutes vos parties d'homonculus face cachée dans la position face révélée.

NOTE : Si vous utilisez cette option, vous devez remettre la totalité des tuiles face révélée, vous ne pouvez choisir d'en laisser certaines face cachée..

FIN DU JEU

La partie se termine quand un joueur a réussi à mettre en jeu ses neuf tuiles d'homonculus, achevant sa créature. Il peut alors prononcer le sort "Kazaam" qui donne le souffle de vie à son homonculus et en fait un être indépendant. Le fait que certaines des neuf tuiles puissent être face cachée ne change rien; son homonculus est achevé même si certaines tuiles sont alors face cachée. Parfois il est même intéressant d'avoir des tuiles qui ne participeront pas au décompte final afin d'obtenir certains points bonus (voir plus loin).

La partie prend fin au moment où le joueur prononce le mot magique "Kazaam!".

DÉCOMPTÉ FINAL

Quand la partie est terminée, tous les joueurs comptent leurs points afin de déterminer qui est le vainqueur. Chaque joueur marque des points pour les parties d'homonculus qu'il a réussi à jouer, mais seulement si elles sont face révélée. Les tuiles face cachée sont totalement ignorées : elles ne contribuent à aucun point pour le score final, mais elles peuvent permettre de marquer des points bonus (voir plus loin).

Les scores sont comptés ainsi :

1 point pour chaque oreille, main ou jambe que le joueur a face révélée.

2 points pour chaque tête, torse ou queue que le joueur a face révélée.

ex. de décompte

Severus vient de jouer la dernière tuile de son homonculus.

La partie prend immédiatement fin et chacun compte ses points.

Severus a en jeu deux mains (chacune rapportant 1 point), deux jambes (chacune rapportant 1 point), une oreille (rapportant un point), une tête et un torse (rapportant chacun 2 points). Il a aussi joué une autre oreille et une queue, mais elles sont face cachée et ne rapportent donc aucun point.

*Il gagne $(2*1) + (2*1) + 1 + 2 + 2 = 9$ points pour ces parties d'homonculus. Il vérifie ensuite s'il a également d'éventuels points bonus. Puisqu'il a deux parties de sa création (une main et une jambe) appartenant à l'homonculus dessiné sur sa carte alchimiste, il gagne un point bonus pour chacune d'entre elles, amenant son total de points à 11. Si toutes les parties en jeu appartenaient au même homonculus, elles rapporteraient chacune un point bonus, mais dans le cas de Severus, il n'y aura pas de points bonus obtenus ainsi.*

Puisque c'est Severus qui a joué ses neuf tuiles et qui a donc terminé la partie, il gagne 4 points de bonus et termine la partie avec un total de 15 points.



1 point bonus pour chaque tuile homonculus (face révélée, donc) si toutes les tuiles face révélée sont du même homonculus. Les oreilles, mains et jambes valent alors 2 points et la tête, le torse et la queue 3 points chacun.

1 point bonus pour chaque tuile appartenant à l'homonculus préféré de votre alchimiste, représenté sur votre plateau individuel.

Le joueur qui a terminé son homonculus reçoit **4 points bonus**.

VICTOIRE

Le joueur avec le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de tuiles face révélée parmi les ex-aequo l'emporte. Si l'égalité persiste, le joueur avec le plus d'ingrédients gagne. Si tout cela ne permet toujours pas de donner un vainqueur, la partie se termine sur une égalité.

CRÉDITS

Auteurs : Malgorzata Majkowska, Tomasz Z. Majkowski

Entrée créatrice : Marcin Podsiadlo

Design graphique et disposition du jeu : Agnieszka Bala

Illustrations : Radoslaw Gruszewicz

Logo : Maciej 'Sqva' Zasowski

Production : Marcin Podsiadlo

Version française : Cédric Blaise - Mise en page LudiGaume

Les auteurs souhaitent remercier tous les testeurs pour l'aide importante apportée par leurs commentaires.

Remerciements à : Katarzyna Bodziony, Kamila Dolegowska-Narloch, Agnieszka Swiech, Agata Zasowska, Beta Zwierzynska, Mateusz Dykszak, Maurycy Menke, Piotr Narloch, Grzegorz Pater, Michal 'Puszon' Stachyra, szymon Szweda, Andrzej Swiech, Maciej 'Sqva' Zasowski.

© 2007 Wolf Fang P.H www.wolf-fang.pl





ACTIONS

Vous avez droit à trois actions parmi

1. **Piocher une tuile** et la prendre en main.
2. **Jouer une tuile homonculus.** Défaussez les ingrédients et jouez une tuile homonculus de votre main.
3. **Utiliser une partie d'homonculus.** Tournez face cachée une tuile de partie d'homonculus de votre plateau et utilisez sa capacité spéciale.
4. **Extraire des ingrédients.** Défaussez une tuile de partie d'homonculus de votre main et prenez les ingrédients correspondants.
5. **Remettre face révélée vos parties d'homonculus.** Retournez alors toutes les tuiles face cachée en position révélée.

DÉCOMPTE

- 1 point pour chaque main, jambe et oreille
- 2 points pour une tête, un torse ou une queue
- +1 point par tuile si elles appartiennent toutes au même homonculus
- +1 point par tuile appartenant à la créature favorite de votre alchimiste
- +4 points pour avoir terminé la partie

LES PARTIES D'HOMONCULUS

- L'oreille indiscreète :** Permet de voir les tuiles dans la main d'un autre joueur.
- La main charardeuse :** Piochez une tuile au hasard dans la main d'un autre joueur.
- La jambe fouisseuse :** Prenez une tuile défaussée et ajoutez-la à votre main.
- Le torse digérant :** Prenez trois ingrédients dans la réserve d'ingrédients.
- La queue fouettante :** Mettez face cachée ou défaussez une partie d'homonculus en jeu.
- La tête prévoyante :** Annulez la capacité d'une partie d'homonculus.

