

ANDREW FEDERSPIEL

APOTHECA™

THE SECRET POTION SOCIETY



 1-4
PLAYERS

 AGES
13+

 TIME
30 MIN

EN BREF

Appariez des potions dans un marché secret. Trompez vos adversaires grâce à des potions cachées, et au bon moment, utilisez les pouvoirs magiques des apothicaires pour combiner ces mélanges spéciaux. Faites attention – vos adversaires pourraient détecter vos intentions et les utiliser contre vous ! Chaque combinaison plait à un seul apothicaire. Le premier joueur qui a satisfait 3 apothicaires gagne.

CONTENU

- 1 plateau de marché
- 45 tuiles de potions (15 rouges, 15 bleues, 15 jaunes)
- 36 gemmes (12 rubis, 12 saphirs, 12 topazes)
- 15 cartes d'apothicaires
- 4 stations d'apothicaires
- 4 cartes de référence
- 3 jetons de décret (pour la version des règles « Maître du Marché »)
- 1 jeton « Extra Action » (seulement pour la version à 3 joueurs)



PRÉPARATION

1. Placez le plateau de marché au milieu des joueurs.
2. Choisissez le joueur le plus sournois. Il devient le premier joueur et le jeu se poursuit ensuite dans le sens horaire.
3. Mélangez les tuiles de potions. Déposez une tuile, face visible, dans chaque coin du plateau. Placez-en 2 face cachée au centre du plateau afin qu'elles soient adjacentes diagonalement. Faites pivoter les tuiles de façon à ce que leurs flèches pointent vers le deuxième joueur.
4. Déposez le reste des tuiles face cachée à côté du plateau. Ceci constitue la réserve de potions.
5. Donnez à chaque joueur une carte de référence.
6. Mélangez les cartes d'apothicaires. Si c'est votre première partie, placez ces apothicaires, face visible, dans n'importe quel ordre : Benedetto, Corvidus, Imogen, Merten, et Le Roi Porter.
7. Remettez à chaque joueur une carte d'apothicaire, face visible.
8. Créez la Ruelle des Apothicaires selon le schéma : connectez les 4 stations d'apothicaires et placez-les à côté du plateau. Placez une carte face visible sous chaque station à 2 gemmes. Positionnez le reste de ces cartes face cachée vis-à-vis la station à 3 gemmes. Ceci constitue la réserve d'apothicaires.
9. Placez chaque réserve de gemmes à côté de la station correspondante.
10. Dans une partie à 3 joueurs, donnez au troisième joueur le jeton « Extra Action ». Il pourra le défausser pendant son tour pour lui permettre de faire une troisième action différente des 2 actions précédentes.
11. Le premier joueur fait seulement une action pendant son premier tour.

RUELLE DES APOTHICAIRES



I^{ER} JOUEUR



2^E JOUEUR

RÉSERVE DE POTIONS



PAGE 2

À VOTRE TOUR

Choisissez bien 2 des 4 actions suivantes. Vous ne pouvez pas répéter la même action à votre tour.

RÉVÉLER



Retournez n'importe quelle potion qui est face cachée dans le marché. Gagnez une gemme de la même couleur que la potion. Il ne faut pas jeter de coup d'œil sur la carte potion avant de faire cette action – vous devez la montrer à tout le monde. Vous pouvez gagner un nombre illimité de gemmes. S'il vous manque des gemmes, substituez-les par quelque chose d'autre.

POUVOIR



Choisissez un de vos apothicaires et utilisez son pouvoir. Chaque pouvoir d'apothicaire compte comme une action différente, donc vous pouvez choisir plusieurs fois l'action du Pouvoir dans un tour si vous choisissez un apothicaire différent à chaque fois. Vous ne pouvez pas utiliser cette action si vous n'avez pas d'apothicaire actif, ou si cette action n'aura aucun effet sur le plateau.

Les pouvoirs réagissent de la même façon sur toutes les tuiles de potion sur le plateau, qu'elles soient face visible ou cachée. Les potions peuvent sauter par dessus les autres s'il y a assez d'espace pour le faire. Les pouvoirs qui échangent la place des potions ne peuvent pas faire échanger les potions avec un espace vide (cela constituerait un déplacement et non pas un échange).

Dans Apotheca, le mot « adjacent » exclut les espaces en diagonale. « Orthogonalement » veut dire horizontalement ou verticalement. Consultez la page 15 pour les informations sur les pouvoirs.

REEMPLIR



S'il y a déjà 3 potions face cachée dans le marché, vous ne pouvez pas utiliser cette action. Tirez une tuile de la réserve de potions et jetez-y un coup d'œil furtif. Placez-la sur un des espaces vides dans le marché. Répétez ce processus jusqu'à ce qu'il y a 3 potions face cachée dans le marché.

Quand vous placez la potion, assurez-vous que la flèche pointe vers vous. Vous pouvez toujours jeter un coup d'œil sur les potions avec la flèche pointant vers vous.

Marché surchargé

Si le marché est complètement rempli et n'a pas de paires, révélez immédiatement la première tuile de la réserve de potions. Enlevez du marché toutes les potions de la même couleur, puis mélangez-les avec la tuile révélée dans la réserve de potions.

EMBAUCHER



Embauchez un apothicaire de la Ruelle des Apothicaires en payant 2 gemmes de la couleur indiquée.

- OU -

Payez une topaze, un saphir, et un rubis pour embaucher un des 3 apothicaires ou la première carte de la réserve d'apothicaires.

Placez l'apothicaire choisi devant vous – il est désormais le vôtre. Vous pouvez avoir un nombre illimité d'apothicaires.

S'il y a une station d'apothicaire vide après avoir embaucher un apothicaire, remplissez-la avec la première carte de la réserve d'apothicaires.

FAIRE LA PAIRE ET SATISFAIRE UN APOTHIKAIRE

Une paire est composée de 3 potions face visible de même couleur, dans une ligne ou une colonne. Elles doivent être consécutives, en ligne droite. Lorsque la paire est complétée, enlevez-la du marché, et placez-la face visible sur l'un de vos apothicaires actifs. Vous ne pouvez plus utiliser l'apothicaire choisi – il est déjà heureux avec votre potion. Une paire de n'importe quelle couleur peut satisfaire un apothicaire.

LES PAIRES SPÉCIALES

Si vous faites une paire qui contient plus de 3 potions, tirez une gemme de la couleur de la paire en plus de la paire. Les genres de paires spéciales sont les suivants : les rangées à quatre, les rangées en « L », les rangées en « T », et les rangées en + (croix).



COMMENT GAGNER

Le premier joueur ou la première équipe qui a satisfait 3 apothicaires gagne la partie !

PARTIE À 4 JOUEURS

Pour jouer une partie à 4 joueurs, faites 2 équipes à 2 joueurs. Asseyez-vous en alternant les joueurs des différentes équipes : A, B, A, B. Les joueurs d'une même équipe ne peuvent pas partager leurs gemmes ni montrer leurs potions face cachée. La première équipe qui a satisfait 3 apothicaires gagne. Avant de jouer une partie, tout le monde doit décider si la conversation est interdite ou non pendant la partie.

Si vous faites une paire sans avoir un apothicaire actif, enlevez la paire du marché et mélangez-la dans la réserve de potions à côté du plateau. Tirez une gemme de la même couleur que la paire. La paire ne compte pas pour un point.

PLUSIEURS PAIRES

Si vous faites plusieurs paires à la fois, refaites le plateau après chaque paire comme si vous les aviez fait séparément.



VARIANTE SOLO (1 JOUEUR)

PRÉPARATION

1. Placez le plateau de marché devant vous.
2. Mélangez les tuiles de potions. Placez une tuile à chaque coin du plateau, face visible. Remplissez la moitié des espaces avec des tuiles de potions face cachée en motif à damier avec les flèches pointées dans la direction opposée de vous.
3. Aux côtés droit et gauche du plateau de marché, arrangez une grille à 2 colonnes et 4 lignes de potions face cachée (voyez le schéma) avec leurs flèches pointées dans la direction opposée de vous.
4. Placez le reste des tuiles dans la boîte. Elles ne seront pas utilisées pour la partie.
5. Mélangez les cartes d'apothicaires et tirez une carte d'apothicaire, face visible. Arrangez la Ruelle des Apothicaires comme dans le jeu normal.

ACTIONS ET PROVISIONS

Faites 2 actions pendant chacun des vos tours (le premier tour inclus). Les différences suivantes s'appliquent :

- Vous ne pouvez pas utiliser l'action « Remplir ».
- Vous pouvez répéter une action jusqu'à 2 fois. Si vous ne pouvez pas faire une deuxième action, votre tour est fini.
- Embaucher un apothicaire coûte 3 gemmes de la couleur indiquée au lieu de 2 gemmes. De plus, vous ne pouvez pas payer avec une topaze, un saphir, et un rubis pour embaucher un apothicaire.

Toutes les 2 actions, vous devez choisir une potion qui n'est pas déjà dans le marché et la placer sur son espace vide au marché. Par exemple, la potion à colonne 2, ligne 3 hors du marché doit être mise à la colonne 2, ligne 3 dans le marché. Jetez un coup d'œil sur la potion après l'avoir mise et assurez-vous que la flèche pointe vers vous. Si ce n'est pas possible de placer une potion sur chaque espace vide, la partie prend fin.

FAIRE LA PAIRE ET SATISFAIRE UN APOTHIKAIRE

Quand vous faites une paire, au lieu de l'enlever du marché, faites les étapes suivantes :

1. Superposez les tuiles sur l'une des tuiles de la paire. Traitez cette pile comme une seule potion.
2. Si vous avez un ou plusieurs apothicaires actifs, tournez un apothicaire pour indiquer qu'il a été satisfait.
3. Au moment où vous avez satisfait un apothicaire, vous gagnez un point pour chaque potion au marché de la couleur de la paire (une pile formée comme à l'étape 1 compte seulement pour un point). Comptez vos points comme vous voulez.

Si vous n'avez pas d'apothicaire à satisfaire au moment de faire la paire, tirez une gemme de la couleur de la paire au lieu de gagner des points.

MARCHÉ SURCHARGÉ

Si le marché est complètement rempli de potions pendant cette variante, ne faites pas le processus de Marché surchargé.

FIN DE PARTIE

Le jeu prend fin lorsque vous ne pouvez plus placer de potion face cachée dans le marché. S'il n'y a plus de potions hors du marché, gagnez 5 points. Comptez vos points pour découvrir votre niveau !

0-14 : Assistant

15-19 : Apprenti

20-24 : Adepté

25-29 : Experte

30-34 : Maître

35-39 : Grand Maître

40+ : Légende d'Apotheca

RUELLE DES APOTHICAIRES



I^{ER} JOUEUR



VARIANTE : MAÎTRE DU MARCHÉ (2 À 4 JOUEURS)

PRÉPARATION

1. Suivez la préparation normale, avec les différences suivantes :
2. Au lieu de laisser au hasard les premières potions mises au marché, mélangez 2 potions jaunes, 2 potions bleues, et 2 potions rouges et placez-les au marché comme dans le jeu normal.
3. Choisissez un joueur pour jouer le Maître. Tous les autres joueurs deviennent une équipe d'apprentis qui joue contre le Maître. Les apprentis ne peuvent pas partager leurs gemmes, ni jeter un coup d'œil sur les tuiles face cachée des autres.
4. Au début, le Maître ne tire pas d'apothicaire. Au lieu de cela, préparez la Ruelle des Apothicaires devant le Maître. Il peut utiliser les pouvoirs des 3 apothicaires, mais il doit payer à chaque fois.
5. Donnez les 3 jetons de décret au Maître. Dès que le marché est prêt, le Maître choisit un jeton à activer et le met au-dessus des 2 autres jetons. Le Maître ne peut faire de paire qu'avec la couleur décrétée. Les apprentis ne peuvent pas faire la paire avec cette couleur.
6. La partie démarre avec le Maître qui fait seulement une action pendant son premier tour. Les apprentis jouent leurs tours dans le sens horaire. Le Maître joue entre chaque tour d'apprenti.

PRIVILÈGES DU MAÎTRE

- Le Décret de couleur de potion : Le Maître a 3 jetons de décret, seulement un jeton est actif à la fois. Le Maître peut seulement faire des paires de la couleur

décrétée; les autres joueurs ne peuvent pas faire de paire de la couleur décrétée. Si le Maître veut changer la couleur décrétée, il doit payer une gemme de la nouvelle couleur et il ne fait pas d'action pendant son tour.

- Embaucher et Pouvoir d'Apothicaires : Le Maître n'embauche jamais d'apothicaires. Le Maître peut utiliser le pouvoir d'un des apothicaires de la Ruelle des Apothicaires s'il paye 2 gemmes de la couleur de cet apothicaire. Quand un apprenti embauche un apothicaire, il doit payer les gemmes au Maître and non pas à la réserve de gemmes.
- Les paires : Le Maître du marché ne satisfait pas les apothicaires avec les paires qu'il fait. Il prend les paires pour lui-même.

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Faire la paire : Puisque les joueurs doivent respecter la couleur décrétée par le Maître, c'est possible qu'un joueur peut faire la paire sans la compter pour un point. Le premier joueur qui peut compter un point, il fait cela au début de son tour si la paire est toujours dans le marché. Par exemple, si la couleur décrétée est rouge et il y a une paire bleue dans le marché à la fin du tour du Maître, cette paire compte pour le prochain joueur.
- Gemmes Bonus : Le Maître ne gagne pas des Gemmes Bonus ni pour les paires spéciales, ni pour les paires sans apothicaire actif (car le Maître n'embauche jamais d'apothicaire).

COMMENT GAGNER

Le Maître gagne quand il a une paire de chaque couleur. L'équipe d'apprentis gagne en satisfaisant 3 apothicaires en tout.



JOUEUR 2 - APPRENTI



RÉSERVE DE
POTIONS



JETONS DE
DÉCRET



JOUEUR 1 - MAÎTRE



CONSEILS STRATÉGIQUES

- Ne laissez pas 2 potions de la même couleur sur la même ligne à la fin de votre tour (ou une alternance potion-espace vide-potion). Vous donneriez à vos adversaires l'occasion de tirer et placer une carte de cette couleur pour leur première action, puis de retourner les tuiles pour leur deuxième action afin de faire la paire.
- Si vous pensez à tourner une potion qui est face cachée, tentez de le faire pour la première action de votre tour. Comme ça vous auriez l'occasion de faire une deuxième action avec cette potion (ou même éviter de donner l'avantage à vos adversaires).
- Ce n'est pas nécessaire de toujours retourner une potion qu'a été laissée par votre adversaire. Pensez bien à ce qu'il peut gagner si vous la retourneriez.



L'UNIVERS D'APOTHECA

Si vous pensez que vous êtes sur la terre ferme, l'univers vous trompe. Je suis Lain le marchand. Je suis venu des montagnes aux épines vertes de Danziger qu'aucune créature ne les a traversé et a survécu ; jusqu'à le désert bleu de Yandukar ; jusqu'à les marais Chartusain, avec une puanteur qui peut faire tomber les dents. J'ai autant vu que je sais que si ces terres sauvages pourraient avoir un maître, ce serait la société secrète des potions. Ces apothicaires peuvent exercer un pouvoir ancien. Cela est dit de donner tous que vous souhaitez, même la vie immortelle. Mais où se rencontrent-ils ? Et plus important, comment les convaincre à suivre vos ordres ?

Même si j'ai rassemblé des informations sur les apothicaires célèbres, je laisse à quelqu'un d'autre de trouver les apothicaires.



LES APOTHICAIRES LÉGENDAIRES



Afrit

Je n'ai jamais rencontré cette bête, et je ne le voudrais jamais. Il y a une rumeur folle que l'Afrit peut donner, mais en vérité il ne peut que voler : tous vos rêves, vos souhaits, vos ambitions. Le meilleur copain de mon oncle a rencontré l'Afrit une fois. Celui a passé toute sa vie

écrasé par ennui, jusqu'à ce qu'il ait été tué par des démons malveillants équestres. Je dirais peut-être que cela a été clément après comment Afrit l'a traité. Vous seriez courageux - ou peut-être fou - de danser volontairement avec Afrit.



Benedetto

Benedetto a travaillé comme médecin de la cour du Roi d'Umbriscol – la plupart de son travail consistait à masser oignons. Malgré ses massages tous doux et tendres, tous les cinq héritiers de la lignée royale d'Umbriscol ont péri lors de la Grande Mort. Donc

le Roi d'Umbriscol a jeté Benedetto de la cour, à travers une fenêtre! Ses mains tendres ont évité la blessure parce qu'il a atterri sur sa moustache – ou c'est ce qu'on dit. Au présent, Benedetto masse des herbes pour faire des potions.



Corvidus

Au centre de l'esprit d'un apothicaire sont les idées de matière, de localisation, et de temps. Quand on comprend ces trois concepts, tous les composants de l'univers se déroule : au bon lieu et au bon moment. Pas étonnant qu'un facteur fasse un apothicaire merveilleux

! Élevé par les hirondelles et enseigné par corbeaux, Corvidus a la vitesse en l'air et le rapport en poids pour faire le monde un plateau de jeu. De plus, il est mieux payé comme un apothicaire que dans la livraison de colis.



Giada

Il existe un adage Danzigi que dit « Une pierre est inoffensive jusqu'à ce qu'elle le soit pas. » Je ne crois pas qu'on l'a écrit pensant à Giada, mais il est naturel qu'elle soit une formule modeste avec autant de puissance destructrice. Elle est interdite à jamais de Taros, recherchée par

la police pour avoir causé chaos à Cap de Bon Vent. On dit qu'elle a été formellement dénoncée par les démons malveillants équestres. Personne ne sait parler la langue des démons équestres, mais je crois qu'ils ont bien communiqué le message.



Imogen

L'amour a une odeur, et Imogen trouve que la quintessence de ces vieux ateliers souterrains a la plus belle odeur des toutes. Enfant, Imogen a été taquinée pour son nez, mais le monde professionnel l'aime pour ce talent. Du moût de papier pourri de la Bibliothèque d'Oblivia à la fameuse

puanteur verte des vieilles maisons à Catalaya, tous les trésors s'ouvrent à Imogen car elle est la seule prête à les renifler... et puis elle les embouteille, pour que personne d'autre n'ait à le faire.



Karinne

Quelques matériaux sont hors de portée d'apothicaire le plus qualifié. Ces matériaux peuvent creuser, voler haut, ou aller dans tous les sens. Pour trouver toutes les choses imaginaires, Karinne est devenue constructeur des portes, maîtresse des clés, et aussi gardienne. Ce n'est pas clair

qui l'a enseigné l'art perdu de maçonnerie, mais son rôle singulier a fait d'elle presque une sainte. Des gens cherchent toujours à devenir son apprenti, mais à ce jour, tous les candidats ont été rejetés.



La Femme Masquée

La Femme Masquée connaît le pouvoir d'identité, et c'est pour ça qu'elle en a cinq... qu'on connaît. Une beauté secrète et transformatrice, un relooking embouteillé et relâché à son gré. Qui pourrait la résister ? Qui pourrait fixer le prix d'une telle chose ? La Femme Masquée, elle est supérieure aux

idées de « bon » et de « mal ». Elle ne juge pas – elle s'en fiche.



Maître Carbuncle

Maître Carbuncle reste un cas particulier au milieu des lézards calmes et diligents de Yandukar. Ils s'occupent en creusant des tunnels dans le désert à l'ouest d'Umbria, mais Maître Carbuncle voyage entre les postes de commerce, affichant poliment son sourire

en dents de scie. Après une affaire avec lui conclue, on se demande si on ait perdu plus qu'on ait gagné. Aucun doute que sa connaissance approfondie comme apothicaire fait de lui un maître de marchandage. Le marchandage, c'est seulement des parties en mouvement – celui qui peut suivre est celui qui gagne.



Merten

Au bord de la compassion et du charisme, voilà Merten. Ça veut dire, il est gentil de cœur, mais ses jambes et son visage ne sont pas destinés à la gentillesse. Merten ne peut pas sauter à votre aide ni serrer la main sans vous donner les verrues. Il sait comment dire

« Désolé ! » en trente-huit langues, même en la langue Torongi que consiste seulement de mouvements des sourcils. Hélas Merten croit toujours qu'un cœur ouvert invite de la beauté – et de la fortune. Il n'a pas encore tort.



Ooki & Oogi

Ce serait la première impression que Ooki fait le plus gros du travail et Oogi fait le plus gros de pensées, mais chacun est un apothicaire doué en soi-même. Avec certain succès, Oogi a fait plusieurs récipients pour un solvant universel ; Ooki a

découvert qu'un « solvant universel » ne pourra pas blesser ses gigantesques mains. Cela est tout chicanerie – ils publient leurs expériences ensemble. Ooki insiste toujours pour que son nom apparaisse en premier. Oogi dit que ça ne le dérange pas.



Le Roi Porter

On dit que Le Roi Porter était dans la succession du trône d'Erdavia. L'histoire est le suivant : Gustav II, le premier fils du Roi Gustav, est mort de la fièvre pourprée. Le deuxième fils du Roi Gustav, qui s'appelle aussi Gustav, est mort aussi de la fièvre. Le troisième, Lucius a

été empoisonné par le quatrième, Rictor, qui a été pendu pour la régicide. Le cinquième fils s'est enfuit de son devoir au trône, et maudit de fardeau comme punition – il pourrait voyager où il veut, mais à vitesse exténuante. Bien sûr, un an plus tard, les démons équestres pillé Erdavia, donc ce n'était pas une si mauvaise chose.



Qwixly

La précision n'a jamais été le point fort des impatients... et Qwixly n'attend jamais rien ni personne. Il a la réputation d'être au mauvais endroit au bon moment, bien avant que quiconque ne s'en aperçoive - y compris Qwixly lui-même. D'où lui vient cette science ? A-t-il siroté

du Calice-de-Lune ? Est-il le fils caché de Longdoigt, Dieu-parmi-les-lapins ? Quand je lui ai demandé, il m'a répondu : un peu de l'un, un peu de l'autre.



Solas

Pour les non formés, son apparence leur semblerait peu orthodoxe, mais l'expression « cervelle de moineau » est un compliment à Solas. En fait, elle étudiait à « Moineauversité » et a été diplômée dans tous sujets : religion, bijouterie, loi d'oiseaux (ce n'est pas très

différente que la loi d'humains). De toute façon, on dit que tous les recherches académiques mènent à l'apothèque – on ne peut pas trouver un apothicaire diplômé autant de fois que Solas.



Le Strega

Quand une ferme de volailles a commencé à éclore des oies, les fermiers ont reçu une enquête. Un fermier voisin croyait que les fermiers de poules volaient les œufs. L'investigation a conclu sans trouver la source de ce vol d'œufs, même quand un policier a découvert

une porte fausse ouverte à un dépôt secret de vins importés illégalement. L'investigation a été annulée quand le fermier voisin a trouvé les poussins parmi ses oiseaux. Je n'arrive pas à comprendre ce qui c'est passé – un an plus tard, le fils du fermier de poules s'est marié avec la fille du fermier d'oies, et ils sont tous heureux.



Le Maître de marées

Ça ne vaut pas la peine de se croiser avec le Maître de marées : il peut véritablement couper le souffle à vous – je ne veut pas dire une rencontre avec votre âme sœur, ce serait vraiment une expérience fatale d'être dégonflé comme un ballon. En revanche,

dans ce monde de marins, d'océans, et de commerce mondial, l'homme qui souffle le vent est peut-être un mal nécessaire.

CRÉDITS

Conception

Andrew Federspiel

Développement

Andrew Federspiel, Mark Major, Matthew Austin, Kevin Chang

Graphisme

Phillip Jenné

Art

Eduardo Garcia

Univers & histoire

Brian Nichols

Essais de jouabilité

Rachel Miller, Christina Major, Greg, Chris, and John Federspiel, Eric Guidice, Peter Vaughan, Kevin Warner, Francisco Souki, Aaron Vanderbeek, Phillip Jenné, JR Honeycutt, Cody Lewis, Erik Herrington, Jonathan Beer, Alex Colby, Joe Brogno, Joseph Alessandra, Srinavin Nair et des gens à Gen Con, Metatopia, Strategicons et beaucoup plus!

Traduction

Français : Danielle Jenné

Allemand : Lars Frauenrath

Italien : Fabio Piovesan

Espagnol : Javier Nieto Moncó

Remerciements

Merci à tous nos supporters sur Kickstarter – Nous apprécions beaucoup votre soutien !



Plus d'informations sur Renegade à :

www.renegadegamestudios.com

www.twitter.com/playrenegade

www.facebook.com/playrgs

Renegade Game Studios
306-N West El Norte Pkwy #325
Escondido, CA 92026
United States

customerservice@renegadegames.com



Traductions et des autres jeux par Knapsack à :

www.knapsackgames.com

www.twitter.com/knapsackgames

www.facebook.com/knapsackgames

Knapsack Games
536 N Shelton St
Burbank, CA 91506
United States

Copyright © Knapsack Games, LLC 2016.

Tous droits réservés.

RÉFÉRENCE DES POUVOIRS DES APOTHECAIRES



Charge En Chaîne
Choisissez 2 potions adjacentes. Déplacez-en une vers un espace adjacent, puis déplacez l'autre à la place de la première.



Double Plongée
Choisissez 2 potions non-adjacentes et déplacez-les d'un espace chacune dans des directions opposées et orthogonales.



Flottement Fidèle
Choisissez une colonne intérieure ou une ligne intérieure. Décalez les potions qui s'y trouvent d'un espace orthogonalement. Remplacez les potions sorties du plateau à l'autre extrémité de la rangée.



Échange Étincelant
Échangez de place 2 potions adjacentes.



Jonglerie du Génie
Choisissez 2 potions adjacentes. Déplacez l'une d'entre elles dans un espace adjacent à l'autre.



Ravine Glissante
Déplacez une potion orthogonalement. Elle peut sauter par dessus d'autres potions.



Bond Chanceux
Avancez une potion de 2 ou 3 espaces orthogonalement ou diagonalement. Elle peut sauter par dessus d'autres potions.



Portail Subit
Déplacez une potion de 3 espaces en forme de L (ou d'un L inversé). Elle peut sauter par dessus d'autres potions.



Ruée Reptilienne
Choisissez une ligne diagonale. Décalez les potions qui s'y trouvent d'un espace diagonalement. Remplacez les potions sorties du plateau à l'autre extrémité de la diagonale.



Sombre Échange
Échangez la place d'une potion face cachée avec une potion face visible.



Pirouette de Sorcière
Échangez 2 potions qui se situent à 2 ou 3 espaces de distance, orthogonalement ou diagonalement.



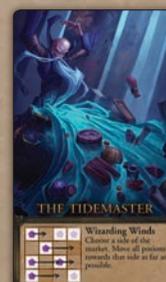
Transfert d'Esprit
Échangez 2 potions qui se situent à 3 espaces en forme de L (ou d'un L inversé).



Tétratorsion
Choisissez un groupe de 4 potions en 2x2. Déplacez les potions de ce groupe un espace chacune, dans le sens horaire.



Valse Vagabonde
Déplacez une potion d'un espace orthogonalement ou diagonalement.



Souffle Ensorcelé
Choisissez un bord du marché. Déplacez toutes les potions vers ce bord aussi loin que possible.