

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.


**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

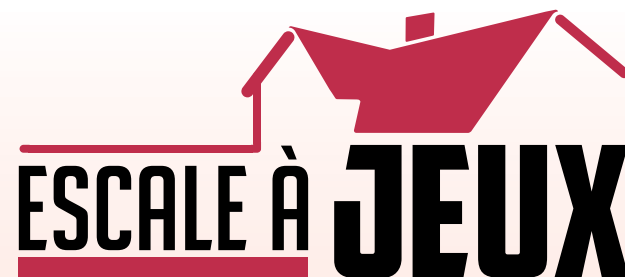
Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> — 09 72 30 41 42 — francois.haffner@gmail.com



POTIONICUS

Le grand concours des alchimistes

Afin de délivrer vos amis et votre famille pris au piège, gagnez le grand concours des alchimistes d'Enchélebois. Pour cela, soyez le premier à atteindre 1618 points (1000 fois le nombre d'or) et à vous le grand prix, la Pierre Philosophale.

CONTENU DE LA BOITE

100 Cartes ingrédients dont 20 plantes, 20 énergies, 20 animaux, 20 chimiques, 20 catalyseurs précieux .
10 Cartes sortilèges et duels

UN PEU D'ORGANISATION

Avant de commencer, apprentis alchimistes venant de toutes les contrées, quelques détails sur le lieu du concours:



Une **manche** est le temps nécessaire à la préparation **complète** d'une potion.

Une manche est terminée lorsque chaque apprenti a déposé quatre ingrédients dans son labo, et ce même s'il en gagne ou perd suite à un duel ou un sortilège. Il peut donc arriver qu'un apprenti se retrouve avec plus moins de quatre ingrédients à la fin d'une manche.

L'atout, aussi appelé classe d'ingrédients majeure est retourné du chaudron au début de la manche par l'apprenti qui a la main. Tous les ingrédients présents sur les labos appartenant à la classe d'ingrédients majeure valent le double.

Le compte des points de chaque apprenti s'effectue à la fin de chaque manche à l'aide d'un papier et d'un crayon sous l'égide d'un apprenti ou d'un juge digne de confiance et sachant compter.

REGLEMENT DU CONCOURS

Le premier apprenti à atteindre 1618 points sera déclaré vainqueur du concours.

Début de concours :

Un apprenti alchimiste mélange les cartes et en distribue 8 à chaque apprenti. Les cartes restantes sont placées faces cachées au centre et forment le chaudron.

L'apprenti alchimiste aux plus petites oreilles commence.

Préparation des potions et déroulement d'une manche:

L'apprenti qui débute le concours retourne une carte du chaudron et annonce la classe d'ingrédients majeure de la manche. Sachant que le but du jeu est de faire la potion ayant la plus grande valeur à chaque manche, et que toutes les cartes d'ingrédients appartenant à la classe majeure valent le double, ce dernier pose la carte **ingrédient** (de préférence celle ayant la valeur la plus haute, quoique ...) qui lui semble la plus judicieuse. Ensuite il peut décider de jouer ou non une carte sortilège, tire une carte et passe la main.

Le deuxième apprenti pose la carte ingrédient de son choix dans son labo, décide de jouer ou non une carte duel ou sortilège, tire une carte puis passe la main.

Le troisième apprenti pose la carte ingrédient de son choix dans son labo, décide de jouer ou non une carte duel ou sortilège, tire une carte puis passe la main, etc,...

Lorsque chacun des apprentis a joué quatre fois, la manche est terminée, on procède alors au comptage pour chaque potion préparée et pour chaque apprenti. Les scores sont inscrits dans un tableau. L'apprenti ayant réalisé la plus belle potion remporte en plus l'ingrédient de classe majeure situé au centre de la table.

L'apprenti ayant réalisé la plus belle potion garde la main et débute la manche suivante.

REMARQUES SUR LES CARTES DUELS ET SORTILEGES

Les cartes duels et sortilèges ne peuvent être jouées qu'après avoir déposé un ingrédient dans son laboratoire.

Un apprenti ne peut jouer qu'une carte duel ou sortilège par manche.

A 2 et 3 joueurs on peut jouer 6 cartes spéciales par partie, 5 cartes à 4 joueurs, 4 cartes à 5 joueurs et 3 cartes à 6 joueurs.

Lorsque que l'on joue une carte duel ou sortilège, on se retrouve en déficit d'une carte et celle-ci ne peut être récupérée qu'à la fin de la manche. A chaque début de manche, chaque apprenti a donc 8 cartes en main.

Pour les cartes « BARBATROLL » et « VOL », la carte d'ingrédient récupérée est placée dans le labo de l'apprenti vainqueur.

Pour la carte « VIREVOLTE », les cartes lancées doivent au moins faire un tour en l'air, les cartes éliminées retournent au chaudron.

Pour la carte « DUEL DE SOUFFLE », les deux apprentis en lice ont droit à un seul souffle, chacun à leur tour, pour éliminer les ingrédients de la potion de leur adversaire, les cartes éliminées retournent au chaudron.

Pour la carte « TRI », avant et après avoir trier les cartes de son adversaire, on a toujours le même nombre de cartes en main.

La carte « MIROIR MAGIQUE » peut permettre de remporter l'ingrédient de classe majeure située au centre mais ne double pas ce dernier.

Avec la carte « EGALITE DES CHANCES », les participants piochent chacun leur tour les ingrédients qui leur manquent. Si ils tirent une carte spéciale du chaudron, ils la placent dans leur labo mais celle-ci ne vaut rien.

Si une carte spéciale est retournée au début de la manche au moment de choisir l'ingrédient de classe majeure, on la replace dans le chaudron et on retourne une autre carte.

DES POTIONS SPECIALES

Un apprenti qui compose l'une des potions suivantes se voit attribuer des points de bonification qui peuvent lui permettre de remporter l'ingrédient de classe majeure.

Un QUARTE : quatre ingrédients de la même valeur **dans son labo** quelque soit la classe 20 POINTS DE BONUS

Un QUINTE : quatre ingrédients de la même valeur **dans son labo** et de même valeur que l'ingrédient de classe majeure quelque soit la classe 50 POINTS DE BONUS

Une SUITE : les ingrédients présents dans le labo de l'apprenti forment une suite avec l'ingrédient de la classe majeure quelque soit la classe 50 POINTS DE BONUS

Une SUITE ROYALE : les ingrédients présents dans le labo de l'apprenti forment une suite avec l'ingrédient de la classe majeure et sont de la même classe 100 POINTS DE BONUS

Même si l'apprenti ne remporte pas la manche, il marque ses points de bonification pour bonne volonté.

EXEMPLE (VOIR DESSIN)

Le joueur 1 commence et retourne l'ingrédient « Grenouille Girafe », sa valeur 20 est doublée (=40), L'atout ou classe majeure pour cette manche est donc animaux.

	1er tour	2ème tour	3ème tour	4ème tour	Scores de la manche
JOUEUR 1 Vainqueur de la manche	20 animaux = 40	20 catalyseur = 20 + miroir magique	10 animaux = 20	30 plantes = 30	110*2 = 220 220+40 = 260
JOUEUR 2	20 animaux = 40	20 catalyseur = 20	30 énergies = 30	10 animaux = 20	110
JOUEUR 3	10 animaux = 20	10 animaux = 20	40 plantes = 40	20 chimie = 20	100
JOUEUR 4	40 animaux = 80	10 animaux = 20	10 animaux = 20	30 chimie = 30	150

Grâce à sa carte sortilège miroir magique, le joueur 1 remporte la manche et la carte bonus « Grenouille Girafe » et conserve la main.

FOIRE AUX QUESTIONS

Que faire en cas d'égalité sur une manche ?

Les apprentis marquent leur points et se partagent la carte bonus. Celui qui a le moins de points commence la manche suivante.

Pour plus de renseignements, télécharger des feuilles de marques ou autres règles, rendez-vous sur www.azergames.fr

Potionicus et AZERGAMES sont des marques déposées

Copyright n°63P219A