

PRINCIPE DU JEU

Magicien en herbe, vous élaborez des élixirs bouillonnants dans des chaudrons en fonte. Pour devenir un Grand Magicien, chaque apprenti va devoir verser des cartes Potion dans l'un des chaudrons de son choix.

Attention à ne pas faire déborder les chaudrons ! Lorsque la somme totale des cartes versées dans une marmite est supérieure à 13, l'apprenti magicien doit ingurgiter la potion en prenant toutes les cartes de ce chaudron !

Au décompte final, ces cartes peuvent rapporter des points négatifs. L'apprenti magicien pourra cependant bénéficier de l'antidote et être immunisé des effets de la potion magique s'il est parvenu à obtenir la majorité des cartes dans ce chaudron ! En outre, il y a 8 cartes Poison qui peuvent détériorer les élixirs, mais aussi le score final. Utilisez finement vos cartes afin d'obtenir le moins de points négatifs à la fin du jeu.

PRÉPARATION

Une partie de Poison se joue en plusieurs manches. Le « donneur » (qui bat les cartes et les distribue une par une aux joueurs) change après chaque manche, dans le sens des aiguilles d'une montre. Selon le nombre de joueurs, certains reçoivent une carte en plus que les autres. Ce n'est qu'en fin de manche que le carnet et un crayon sont utilisés. Remarque : Dans un jeu à trois joueurs, on procède

ainsi pour la distribution des cartes : On distribue les cartes comme s'il y avait 4 joueurs, puis on écarte les cartes du joueur fictif pour la manche.

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur situé à la gauche du donneur débute, ensuite on poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chacun à leur tour, les apprentis magiciens déposent une de leur carte, face visible, dans le chaudron de leur choix.



Au maximum, il y a 3 chaudrons.

Les chaudrons sont des zones fictives au centre de la table (voir l'illustration ci-dessus).

La couleur de la première carte Potion déposée dans un des chaudrons annonce la couleur de toutes les cartes qui devront être introduites dans ce chaudron. Une même couleur ne peut être jouée dans plusieurs chaudrons en même temps !

Attention : Les cartes vertes Poison échappent à cette règle ! Elles peuvent être jouées dans n'importe quel chaudron.

Si un chaudron ne comprend que des cartes Poison, il n'a pas encore de couleur officielle. Sa couleur sera déterminée par la première carte Potion déposée dans ce chaudron. Seule restriction : le chaudron ne peut pas avoir la couleur d'un autre chaudron.

Lorsqu'un joueur dépose une carte dans un chaudron et que le total de toutes les cartes (Potion et Poison) devient supérieur à 13, ce joueur doit immédiatement récolter toutes les cartes du chaudron à l'exception de la carte qui a provoqué le débordement du chaudron. Les cartes ainsi récoltées sont placées faces cachées devant lui.

Remarque : Les joueurs ne peuvent plus retourner les cartes posées faces cachées devant eux jusqu'à la fin de la manche.

Exemple 1 :

a) Charlotte joue une carte Potion de valeur « 2 » ; le chaudron atteint ainsi la valeur « 13 ».

b) Patrick joue une carte Potion de valeur « 4 », faisant déborder le chaudron (La valeur du chaudron dépasse ainsi le chiffre « 13 »). Il doit prendre les trois cartes précédemment jouées. Patrick les dépose faces cachées devant lui.

c) La dernière carte Potion de valeur « 4 » déposée par Patrick est laissée dans le chaudron.

Exemple 1



Carte jouée par Charlotte



Carte jouée par Patrick



Cartes données à Patrick

Exemple 2 :

a) Arnaud joue une carte Poison (Toujours de valeur « 4 »), le chaudron atteint ainsi un total de « 11 ».

b) Fred joue une carte Potion de valeur « 5 » faisant ainsi déborder le chaudron car la somme dépasse « 13 ». Fred doit prendre les cartes précédemment jouées dont la carte Poison. Fred les dépose faces cachées devant lui.

c) La carte Potion de valeur « 5 » jouée par Fred est laissée dans le chaudron.

Exemple 2

a)



Carte jouée
par Arnaud

b)



Carte jouée
par Fred

c)



Cartes données
à Fred

DÉCOMPTÉ DES POINTS

Une manche s'achève lorsque toutes les cartes ont été jouées. On ne prend pas en compte les cartes restées dans les chaudrons à la fin de la manche. Chaque joueur révèle ses cartes cachées et évalue son score. Chaque carte Potion apporte 1 point négatif, chaque carte Poison équivaut à 2 points négatifs.

Les joueurs qui possèdent la majorité des cartes Potion d'une même couleur ne marquent aucun point négatif pour cette famille de cartes : Chacune de leurs cartes est comptabilisée à 0 points.

Attention, si des joueurs arrivent ex aequo pour la majorité, les joueurs concernés doivent compter 1 point négatif par carte Potion.

Les cartes Poison valent toujours 2 points négatifs : la règle de la « majorité » n'est pas prise en compte pour ces cartes ! Les points négatifs de chaque joueur sont notés sur le carnet.

Exemples de décompte de points :

Patrick a accumulé trois cartes bleues, deux rouges et une carte Poison. Malheureusement, il n'a pas de majorité; il doit compter toutes ses cartes. Patrick reçoit 7 points négatifs.



Arnaud a accumulé six cartes rouges et deux mauves. Il a une majorité pour les cartes rouges : elles ne sont donc pas comptées. Il marque ainsi uniquement 2 points négatifs.



Charlotte a accumulé 2 cartes bleues, 5 rouges, 6 mauves et 2 cartes Poison. Elle est ex aequo avec Fred pour les cartes mauves. Chacune de ses cartes mauves est donc comptabilisée. Charlotte reçoit 17 points négatifs.



Fred a accumulé 6 cartes bleues, 1 carte rouge, 6 cartes mauves et 4 cartes Poison. Il détient la majorité des cartes bleues : elles ne sont donc pas comptabilisées. Il est ex aequo avec Charlotte pour les cartes mauves : elles sont donc prises en compte ! Il détient la majorité des cartes Poison mais ces cartes sont tout le temps comptabilisées. Fred marque ainsi 15 points négatifs.



FIN DE LA PARTIE

A la fin de chaque manche, le nouveau donneur doit mélanger les cartes et les distribuer comme expliqué auparavant. Lorsque chaque joueur a été une fois donneur, le jeu se termine. On procède au total des points de chaque joueur. Celui qui a le moins de points négatifs est déclaré vainqueur.

Remarque : Lorsqu'il y a trois joueurs, le jeu se termine quand chaque joueur a été le donneur deux fois.

VARIANTE

A chaque manche, les joueurs reçoivent seulement 5 cartes en main. Le reste des cartes constitue une pioche face cachée. Lorsqu'un joueur joue une carte, il tire automatiquement une nouvelle carte de la pioche. La partie se termine lorsque la pioche est vidée et que toutes les cartes ont été jouées.



Een spel uitgegeven door / Un jeu édité par:



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D - 63128 Dietzenbach,
MCMXCVIII

Gedistribueerd door / Distribué par:



Asmodee Benelux
Jan-Baptist Vinkstraat, 4
B-3070 Kortenberg
Tel: + 32 (0)2 725 52 20