

Matériel

- 56 "Sortilèges" :
 - 16 de niveau 1
 - 24 de niveau 2
 - 8 de niveau 3
 - 8 de niveau 4
- 112 "Trouvailles" :
 - 64 "ingrédients" (16 différents, 4 exemplaires de chaque).
 - 39 "objets" (magiques ou non).
 - 9 "transactions" (3 "Jour de marché", 3 "Ventes aux enchères", 3 "Brocante").

But du jeu

Le gagnant de la partie est le premier joueur à ne plus avoir de sorts en main.

Mise en place

ELXIR est un jeu de société dans lequel chaque joueur s'efforce de réaliser le premier une liste de sortilèges qui, au fur et à mesure de leur application, viennent perturber le déroulement de la partie.

Les sortilèges sont triés par niveaux et placés en 4 piles face cachée, au centre de la table :

- 1 = un ingrédient nécessaire.
- 2 = deux ingrédients nécessaires.
- 3 = trois ingrédients nécessaires.
- 4 = quatre ingrédients nécessaires.

Le nombre d'ingrédients nécessaires est indiqué au dos de chaque carte.

Le premier joueur est déterminé aléatoirement (par le rituel magique connu sous le nom de "Amstramgram"). L'un des joueurs prononce la formule entière ("Amstramgram, pique et pique et colégram, bourre et bourre et ratatam, amstramgram") en frappant successivement la poitrine de chacun à chaque syllabe prononcée. Là, deux écoles s'affrontent, à vous de choisir votre méthode préférée :

- soit le joueur sur lequel est prononcée la dernière syllabe est désigné comme premier joueur,
- soit il est éliminé et le rituel recommence jusqu'à ce que le seul joueur restant en lice soit désigné comme premier joueur.

Le jeu commence dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur tire au hasard les sortilèges qu'il devra réaliser : le premier joueur prend un sortilège sur la pile de son choix, puis le joueur placé à sa gauche fait de même, etc. Tous les joueurs prendront ainsi, à tour de rôle, des sortilèges pour un montant total de 11 ingrédients (9 pour votre première partie, 13 pour une partie plus longue).

Chaque joueur prend connaissance de ses sortilèges sans les montrer à ses adversaires.

Il est possible qu'un joueur se retrouve avec plus d'ingrédients que nécessaire s'il s'est trompé dans son compte en prenant les sortilèges ou si certaines piles sont épuisées. Les joueurs peuvent se retrouver avec des nombres différents de sortilèges.

Les trouvaillles sont mélangées, le premier joueur en distribue 5, à chacun, face cachée et forme un talon avec les autres.

Déroulement de la partie

A son tour, chaque joueur pioche une carte au talon. Il peut ensuite, selon les trouvaillles dont il dispose :

- provoquer une ou plusieurs transactions. Les cartes correspondantes sont défaussées après réalisation. Lors des transactions, les objets non magiques qui pouvaient paraître encombrants se révèlent fort utiles ;

- et /ou utiliser un ou plusieurs objets magiques. Ils sont immédiatement défaussés ;

- et/ou lancer un ou plusieurs sortilèges. Il doit avoir en sa possession tous les ingrédients nécessaires (certains objets magiques peuvent remplacer un ingrédient). Les ingrédients utilisés sont défaussés, le sortilège est posé face visible devant le joueur et son effet est immédiatement appliqué.

L'effet de chaque transaction, objet ou sortilège est expliqué sur la carte correspondante.

Lorsque le joueur a terminé toutes les actions qu'il a choisies d'effectuer pendant le tour, il doit annoncer "au suivant".

Certains sortilèges ou objets peuvent être utilisés à tout moment de la partie selon le descriptif de leur utilisation. Il faut bien entendu que la situation s'y prête et/ou que le joueur possède les ingrédients nécessaires.

Lorsque deux effets doivent être résolus simultanément, ils le sont dans l'ordre du tour, en commençant par le joueur dont c'est le tour.

Quand le talon est épuisé, les trouvaillles défaussées sont mélangées pour former un nouveau talon.

Certains sorts de niveau 1 vous permettent de passer outre l'effet indiqué en donnant 2 trouvaillles au lanceur du sort (exemple : Rimaille). C'est toujours la victime qui choisit si elle subit l'effet magique ou si elle paye les 2 trouvaillles.

Fin de la partie

La partie s'achève dès qu'un joueur a lancé tous les sortilèges qu'il a en main, qui peuvent, bien sûr, ne plus être ceux qu'il a tirés en début de partie. Peu importe le nombre d'ingrédients qu'ils totalisent.

Il gagne la partie.

Aide Mémoire

Ingédients



Grain de folie



Goutte de rosée mauve



Nez de troll



Once de poussière d'étoile



Canine de vampire



Herbe qui chante



Mesure de peur bleue



Teinture de pépin de citrouille



Dose de bonne humeur



Barbe d'ogre



Sachet de poudre d'escampette



Langue de dragon



Œuf d'homme lézard



Cheveu d'ange



Pointe d'ironie



Plume de griffon



Objet inutile



Objet utile

Transactions



Brocante : vous placez une ou plusieurs de vos trouvailles, face cachée devant vous. Les joueurs qui décident de participer font de même, avec le même nombre de trouvailles. Elles sont toutes mélangées et étalées face visible. Chacun des participants, à tour de rôle (vous le premier), en choisit une jusqu'à épuisement.

Jour de marché : tous les joueurs, en commençant par vous, peuvent échanger 2 des trouvailles en leur possession contre une tirée au talon. Chacun peut répéter cette opération autant de fois qu'il le désire.

Ventes aux enchères : chaque joueur, vous le premier, peut mettre aux enchères une ou plusieurs de ses trouvailles. Il détermine la mise à prix minimum, en nombre de trouvailles. L'offre la plus haute remporte le lot. Une seule vente par joueur.