

FR Chaque année, les meilleurs sorciers et sorcières du monde entier se retrouvent au Festival de la magie et de la sorcellerie pour une compétition pas comme les autres : fabriquer l'élixir le plus puissant ! Réussiras-tu à remporter la compétition de cette année et fabriquer assez d'élixirs pour gagner 8 points ? Échange tes ingrédients de manière judicieuse car c'est la fabrication des bons élixirs qui te permettra de gagner plus de points.

Contenu

112 cartes : 72 cartes Ingrédient (dont 2 jokers), 30 cartes Elixir et 10 cartes Bonus

Avant de commencer



- 1) Dispose face visible les 10 cartes Bonus en deux rangées sur la table.
- 2) Trie les cartes Elixir par pile de couleur et place les face visible en une rangée. Les cartes Elixir doivent être placées dans l'ordre croissant de 10 (Elixir le moins puissant) à 15 (Elixir le plus puissant). Le 10 apparaît donc sur le haut de chaque pile.
- 3) Mélange les cartes Ingrédient et crée une pioche face cachée.
- 4) Distribue à chaque joueur 5 cartes Ingrédient faces cachées au hasard qu'ils prennent en main. Le jeu se joue à 4 joueurs maximum.
- 5) Révèle les six premières cartes Ingrédient de la pioche et dispose-les face visible au centre de la table. Ces 6 cartes forment le « marché ».

But du jeu

Le premier sorcier ou sorcière à comptabiliser 8 points gagne la partie (10 points dans le cas d'une partie à deux joueurs).

Déroulement du jeu

Le plus ancien et sage des sorciers ou sorcières commence. Le jeu se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Lors de ton tour de jeu :

- 1) Choisis un ingrédient.
- 2) Fabrique des élixirs (facultatif)
- 3) Gagne des cartes Bonus, si tu y es autorisé(e).

1. Choix des ingrédients



Yeux
(bleu)



Araignées
(violet)



Vers
(vert)



Lézards
(jaune)



Champignons
(rouge)



Joker
(n'importe
quelle couleur)

Il existe 5 types d'ingrédients différents : Yeux (bleu), Araignées (violet), Vers (vert), Lézards (jaune) et Champignons (rouge), plus 2 jokers. Chaque carte Ingrédient possède une valeur de 1 à 7 représentant le nombre d'ingrédients utilisés pour fabriquer un élixir (voir la rubrique « Fabriquer les élixirs » ci-dessous). Chaque joker a une valeur de 4 et peut être utilisé comme un ingrédient de n'importe quelle couleur.

Pour obtenir les ingrédients, tu **dois** choisir **une** seule des actions suivantes :

- A) Pioche 1 carte Ingrédient de la pioche, ou...
- B) Pioche 1 carte Ingrédient du marché, ou...
- C) Echange 1 carte Ingrédient de ta main avec le marché.

Si tu choisis de faire un échange avec le marché (action C), échange 1 carte Ingrédient de ta main contre **n'importe quel nombre de cartes** Ingrédient du marché dont la valeur totale est égale à la valeur de la carte échangée.



Exemple: tu peux échanger un 7 bleu contre un 6 jaune et un 1 violet (puisque $7 = 6 + 1$).

Une fois les cartes récompensées, tu peux **si tu le souhaites** fabriquer un ou plusieurs élixirs pendant ce même tour (Voir « Fabriquer les élixirs »).

Conseil : essaie de faire des échanges judicieux avec le marché pour obtenir le plus d'élixirs et de cartes bonus possible en un seul tour ! Et n'oublie pas : les jokers peuvent être utilisés comme un ingrédient de n'importe quelle couleur !

2. Fabriquer les élixirs

Tu as le droit de piocher uniquement la première carte visible d'une pile d'élixir (2) lorsque tu veux en fabriquer un. Pour cela, utilise des cartes Ingrédient de ta main de la **même couleur** que la carte Elixir voulue. La somme des valeurs des cartes Ingrédient jouées doit être **égale** à la valeur de la carte Elixir. (Tu peux utiliser un ou plusieurs jokers si nécessaire.) Défausse du jeu les cartes Ingrédient utilisées et pose la carte Elixir devant toi. Tu peux fabriquer plusieurs élixirs pendant ton tour, mais tu ne peux bien sûr pas réutiliser les mêmes cartes Ingrédient. Chaque carte Elixir devant toi te **rapporte 1 point**.



Exemple : tu choisis de fabriquer l'élixir jaune du dessus de la pile en utilisant deux cartes ingrédient jaunes (car $4+6=10$).

3. Gagner des cartes Bonus

Le jeu contient 10 cartes Bonus différentes (1). Tu peux prendre une carte Bonus et la poser devant toi si tu remplis une des conditions décrites ci-dessous. Une fois ramassée, une carte Bonus ne peut plus être prise par un autre joueur. Tu peux obtenir plusieurs cartes Bonus pendant un même tour. Elles peuvent être gagnées grâce à des cartes Ingrédient ou avec des combinaisons de cartes Elixirs présentes devant toi (voir détails des cartes bonus ci-dessous). Chaque carte Bonus te **rapporte 1 point**.



Les 5 couleurs

Prends cette carte Bonus si tu es le premier ou la première à fabriquer au moins **1 élixir de chacune des 5 couleurs**.

3 de 1 couleur

Prends cette carte Bonus si tu es le premier ou la première à fabriquer **3 élixirs d'une même couleur**.



3 à la suite

Prends cette carte Bonus si tu es le premier ou la première à fabriquer **3 élixirs avec des valeurs qui se suivent**. Par exemple : 10-11-12 ou 13-14-15. (Les couleurs des élixirs n'ont pas d'importance.)

2 élixirs

Prends cette carte Bonus si tu es le premier ou la première à fabriquer **2 élixirs au cours du même tour**. Par exemple : un élixir jaune 10 et un élixir violet 12.



Un élixir à 4 cartes

Prends cette carte Bonus si tu es le premier ou la première à fabriquer un élixir avec exactement **4 cartes Ingrédient de la même couleur**. Il y a 5 cartes Bonus de ce type, une pour chacune des 5 couleurs. Prends celle qui correspond à la couleur de tes ingrédients. (Les jokers peuvent être utilisés ici et comptent comme un 4 de la couleur.)



Élixir mixte

Prends cette carte Bonus si tu es le premier ou la première à créer un élixir composé d'**exactement 17 ingrédients**. Par exemple : un $4 + 6 + 7 = 17$. Défausse les cartes Ingrédient utilisées dans la pile de défausse et pose la carte Bonus devant toi. (Les couleurs des ingrédients n'ont pas d'importance et des jokers peuvent être utilisés.)



Fin de ton tour

Si tu possèdes plus de 5 cartes Ingrédient en main à la fin de ton tour, choisis les cartes dont tu souhaites te débarrasser et **place-les sur le marché (5) face visible** jusqu'à en avoir 5 en main.

Il doit y avoir **au moins 6 cartes Ingrédient** sur le marché (5) pour débiter un nouveau tour. Si ce n'est pas le cas, ajoute autant de cartes Ingrédient de la pioche que nécessaire. Si la pioche est épuisée, mélange la défausse pour commencer une nouvelle pioche.

C'est maintenant au tour du joueur suivant.

Qui gagne ?

Le premier ou la première à atteindre 8 points remporte la partie (10 points pour une partie à deux joueurs).