

Potion Academy

Un jeu pour 3 à 5 joueurs à partir de 12 ans
8' par joueur (Variantes pour 1 ou 2 joueurs)

C'est vendredi soir, c'est l'heure de la *Potion Academy* !

Assemblez vos potions pour créer les combinaisons qui vous permettront de marquer les points nécessaires.

Sachez aussi judicieusement cibler vos effets pour ralentir vos adversaires et optimiser vos chances car eux ne s'en priveront pas !

Puissent les potions vous être favorables !

But du jeu

Être le premier joueur à marquer le nombre de points nécessaires à la victoire.

Principe du jeu

Les joueurs vont poser des cartes afin de :

- constituer des assemblages de potion qui vont leur permettre de marquer des points,
- déclencher des actions, en combinant l'effet d'une carte et la cible d'une autre, pour récupérer des cartes et en faire perdre aux adversaires.

Matériel

- 30 cartes,
- 40 jetons (8 en 5 couleurs différentes),
- 1 piste de score,
- 1 rappel des conditions de score,
- 5 aides de jeu.

Contenu des cartes

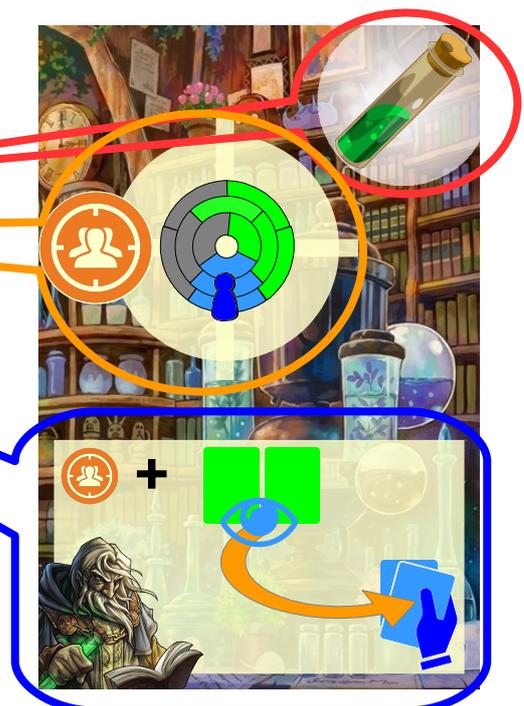
Chaque carte comporte 3 informations :

- une potion en haut à droite,
- une cible au milieu,
- un effet en bas.

(Sur certaines cartes, la zone « Potion » est vide.)

La combinaison de 3 ou 4 potions permet de marquer des points.

La combinaison d'une cible et d'un effet de 2 cartes différentes permet de déclencher une action.



Préparation de la partie

Prenez les cartes appropriées en fonction du nombre de joueurs :

- 18 cartes marquées 3+ à 3 joueurs,
- 24 cartes marquées 3+ et 4+ à 4 joueurs
- 30 cartes marquées 3+, 4+ et 5+ à 5 joueurs

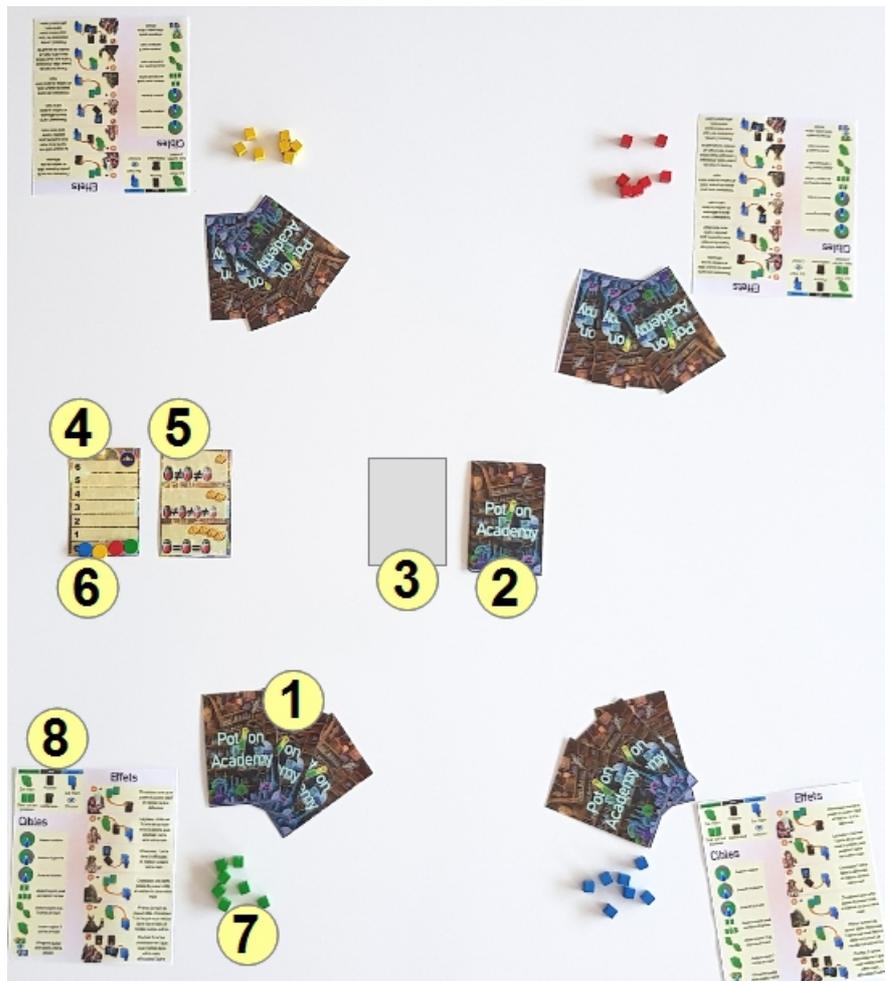
Mélangez les, et distribuez en 4 face cachée à chaque joueur **1**. Placez la pile restante au milieu de la table face cachée **2**, en laissant une place à côté pour la défausse **3**.

Placez la piste de score (coté 0 à 5) **4**, et le rappel des conditions de score (côté « 3 potions identiques = 3 points ») **5** visibles de tous les joueurs.

Chaque joueur prend 8 jetons de la même couleur, en place un sur la case 0 de la piste de score **6**, et garde les autres vers lui **7**. Chaque joueur prend une aide de jeu **8**.

Chaque joueur défausse une des 4 cartes de sa main. **3**

Le premier joueur est le dernier à avoir préparé une potion magique, les tours se dérouleront ensuite dans le sens horaire.



Important : chaque potion (même forme et même couleur) est présente sur 4 cartes seulement.

- à 3 joueurs, il y a 4 potions différentes :
- à 4 joueurs, il y a 5 potions différentes :
- à 5 joueurs, il y a 6 potions différentes :

Tour de jeu

A son tour, le joueur réalise un et un seul des 3 choix possibles :

- refaire sa main à 3 cartes,
- poser une carte devant lui, *et optionnellement déclencher une action utilisant la cible ou l'effet de la carte posée,*
- déclencher une action en utilisant ses cartes déjà posées.

S'il le peut et le souhaite, il peut marquer une des combinaisons possibles.

Si à la fin de son tour, le joueur a plus de 3 cartes en main, il doit en défausser jusqu'à ne plus avoir que 3 cartes en main.

Si à la fin de son tour, le joueur a plus de 3 cartes posées devant lui, il doit en défausser jusqu'à ne plus avoir que 3 cartes posées devant lui.

C'est ensuite au joueur à sa gauche de jouer, et ainsi de suite jusqu'à ce que la condition de fin de partie soit remplie.

Des jetons vont être posés sur les cibles et effets des cartes. Ils sont récupérés uniquement :

- quand la carte est défaussée,
- quand la carte est prise en main,
- quand la carte est placée sous la pioche.

Refaire sa main à 3 cartes

Le joueur prend, autant de fois que nécessaire, la carte du dessus de la pioche, jusqu'à avoir 4 cartes en main, puis en défausse une.

Poser une carte devant soi

Le joueur prend une carte de sa main et la pose devant lui.

Déclencher une action

En combinant la cible d'une carte posée devant lui et l'effet d'une autre carte posée devant lui, le joueur déclenche une action.

Dans le cas où il le fait après avoir posé une carte devant lui, il doit obligatoirement utiliser soit la cible, soit l'effet de la carte qu'il vient de poser.

Le joueur pose un jeton sur la cible et l'effet utilisés (les cartes restent posées), il ne pourra plus les utiliser par la suite.

Tout effet et toute cible non couverts par un jeton restent utilisables pour les prochains tours.

Iconographie utilisée

Dans les icônes des cibles et des effets :

- le joueur actif est représenté par la couleur bleue
- les éléments communs du jeu sont représentés en noir
- l'adversaire est représenté par la couleur verte

Adversaire	Jeu	Joueur
 Sa main	 Pioche	 Sa main
 Ses cartes posées	 Défausse	 Choisir

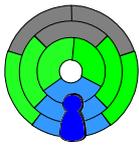
Explication des cibles

Une cible indique un ou plusieurs adversaires. Le joueur devra choisir UN ET UN SEUL adversaire parmi ceux possibles sur lequel appliquer l'effet choisi.

Pour les 3 premières cibles, 3 cercles concentriques sont représentés :

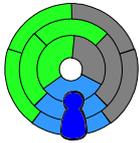
- le plus intérieur représente la configuration à 3 joueurs,
- l'intermédiaire représente la configuration à 4 joueurs,
- le plus extérieur représente la configuration à 5 joueurs.

La couleur bleue représente le joueur actif, et la couleur verte les positions des joueurs qui peuvent être atteints par cette cible.



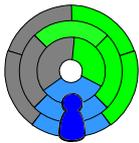
Joueurs voisins

Peuvent être ciblés : le joueur directement à gauche et le joueur directement à droite du joueur actif



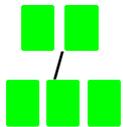
Joueurs à gauche

Peuvent être ciblés : le joueur (à 3 joueurs) ou les 2 joueurs (à 4 et 5 joueurs) directement à gauche du joueur actif



Joueurs à droite

Peuvent être ciblés : le joueur (à 3 joueurs) ou les 2 joueurs (à 4 et 5 joueurs) directement à droite du joueur actif



Joueurs ayant posé au moins 2 cartes

Peuvent être ciblés : les adversaires ayant 2 ou 3 cartes posées devant eux



Joueurs ayant 2 ou 3 cartes en main

Peuvent être ciblés : les adversaires ayant 2 ou 3 cartes en main



Joueurs ayant 3 cartes en main

Peuvent être ciblés : les adversaires ayant 3 cartes en main



N'importe quel joueur

Peuvent être ciblés : n'importe quel joueur (y compris soi-même)

Explication des effets

Chaque effet est représenté par :

- la nécessité d'être combiné à une cible  + ou non 
- un personnage
- sa description illustrée

Un effet nécessitant une cible ne peut pas être utilisé :

- si le joueur n'a pas de cible non utilisée sur les cartes posées devant lui,
- si aucun adversaire ne peut être ciblé par les cibles utilisables par le joueur.



Prenez la main du joueur ciblé, choisissez 1 carte que vous mettez dans votre main, et rendez-lui les autres

Ne peut pas être utilisé contre un adversaire n'ayant pas de carte en main



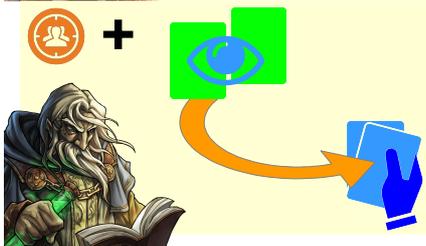
Le joueur ciblé met 1 carte qu'il choisit de sa main sous la pioche, puis piochez 1 carte vers votre main

Ne peut pas être utilisé contre un adversaire n'ayant pas de carte en main



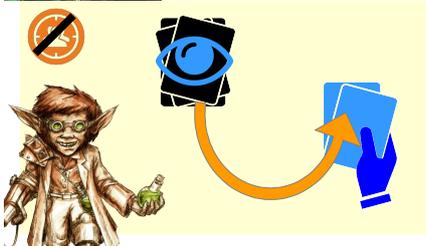
Choisissez une carte posée du joueur ciblé et mettez-la à la défausse

Ne peut pas être utilisé contre un adversaire n'ayant pas de carte posée



Choisissez une carte posée du joueur ciblé, et mettez-la dans votre main

Ne peut pas être utilisé contre un adversaire n'ayant pas de carte posée



Choisissez 1 carte dans la défausse, et mettez-la dans votre main

Ne nécessite pas de cible
Ne peut pas être utilisé si la défausse est vide



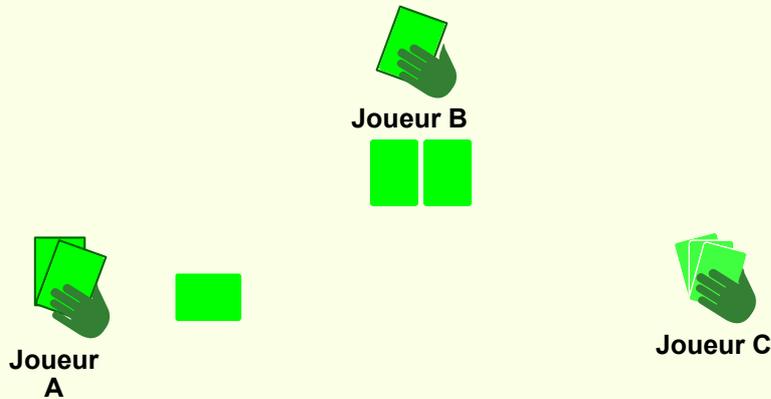
Piochez 2 cartes, choisissez-en 1 que vous mettez dans votre main, défaussez l'autre

Ne nécessite pas de cible
Si la pioche a moins de 2 cartes, piochez les cartes possibles, puis mélangez la défausse en une nouvelle pioche et piochez les cartes manquantes

Exemple d'actions

Voici la situation en cours d'une partie à 4 joueurs :

- le joueur A, à gauche du joueur actif, a 2 cartes en main et 1 carte posée,
- le joueur B, en face du joueur actif, a 1 carte en main et 2 cartes posées,
- le joueur C, à droite du joueur actif, a 3 cartes en main et aucune carte posée.



Le joueur actif avait 2 cartes posées (il a déjà utilisé l'effet sans cible de la carte de gauche – jeton marqué 0), et pose la carte la plus à droite.



Il peut :

1. utiliser l'effet de la carte à droite qu'il vient de poser, avec la cible de la carte à gauche sur Joueur B (le seul à avoir deux cartes ou plus posées et l'effet peut s'appliquer car il a au moins une carte posée) – il pose alors les jetons marqués 1, et le Joueur B défusse une de ses 2 cartes posées,
2. utiliser l'effet de la carte à droite qu'il vient de poser, avec la cible de la carte du milieu sur Joueur A et Joueur B (ils sont à sa gauche, et l'effet peut s'appliquer car ils ont au moins une carte posée) – il pose alors les jetons marqués 2, il choisit par exemple le Joueur A qui défusse sa carte posée,
3. utiliser la cible de la carte à droite qu'il vient de poser avec l'effet de la carte du milieu sur Joueur A et Joueur C (ils sont ses voisins, et l'effet peut s'appliquer car ils ont au moins une carte en main) – il pose alors les jetons marqués 3, il choisit le Joueur C, prend sa main de 3 cartes, en garde une dans sa propre main puis lui rend les 2 autres.

Marquer une action réalisée

Une fois l'action réalisée, le joueur pose un jeton sur

- la cible **A**,
- et l'effet **B** utilisés.

Il ne pourra plus les utiliser par la suite.

La cible de la carte de gauche et l'effet de la carte de droite restent utilisables lors de prochains tours, tant qu'ils ne sont pas à leur tour utilisés et couverts par un jeton.



Marquer une combinaison

Si un joueur a une des combinaisons ci-dessous durant son tour, il peut choisir de marquer les points correspondants :

- 3 potions toutes différentes les unes des autres = 1 point,
- 4 potions toutes différentes les unes des autres = 2 points,
- 3 potions identiques = 3 points.

Lorsque le joueur choisit de marquer, il défausse toutes les cartes posées devant lui (même si elles n'ont pas servies à la combinaison), sauf une de celles qui ont servi à réaliser la combinaison qu'il reprend dans sa main.



Fin de partie

Dès qu'un joueur totalise le nombre de points (ou plus) indiqué sur la piste de score, il gagne immédiatement la partie.

Variantes

Pour des parties plus longues, la piste de score peut être mise du côté 0 à 6 : il faudra totaliser 6 points ou plus pour gagner la partie.



Pour des parties plus courtes, le rappel des conditions de score peut être mis du côté « 3 potions identiques = 4 points » : la combinaison "3 potions identiques" rapporte alors 4 points. (Les scores des 2 autres combinaisons sont inchangés)



Les deux variantes peuvent être combinées comme les joueurs le souhaitent.

Variante pour 2 joueurs

Chaque joueur va avoir deux zones de pose tout en jouant avec une seule main.

Préparation de la partie

Mélangez les 24 cartes marquées 3+ et 4+, comme pour une partie à 4 joueurs.

Chaque joueur prend 2 fois 8 jetons de la même couleur, en place un de chaque couleur sur la case 0 de la piste de score.

Les autres sont posés de façon à constituer une croix comme sur le schéma ci-dessous :



Le joueur A jouera avec les jetons rouge et orange, le joueur B jouera avec les jetons bleu et vert.

Tour de jeu

Les règles sont les mêmes que dans le jeu pour 3 à 5 joueurs.

Les joueurs joueront à tour de rôle en alternant entre leurs deux couleurs, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Par exemple :

- A joue le premier, pour sa couleur rouge, il va poser une carte vers ses jetons rouge, et prendre un jeton rouge pour activer un effet,
- B joue ensuite pour sa couleur bleu,
- A joue pour sa couleur orange,
- B joue pour sa couleur vert,
- A joue pour sa couleur rouge,
- ...

Important : il est **obligatoire** d'utiliser les jetons de la couleur pour laquelle on est en train de jouer.

Important: quand un joueur marque une combinaison, il fait avancer sur la piste de score le jeton de la couleur avec laquelle il vient de marquer cette combinaison.

Fin de partie

Dès qu'un joueur totalise le nombre de points (ou plus) indiqué sur la piste de score, la partie prend fin.

Chaque joueur additionne les points de ses deux couleurs (en prenant en compte le score obtenu si une couleur est allée au-delà du nombre de points indiqué sur la piste de score).

Le joueur ayant le plus de points remporte la partie.

En cas d'égalité, c'est celui qui a déclenché la fin de partie qui l'emporte.

Variante pour 1 joueur

Le joueur va affronter un automa. C'est le premier qui atteindra 10 points qui aura gagné.

Préparation de la partie

Prenez les 18 cartes marquées 3+ et mélangez-les.

Le joueur choisit les 8 jetons d'une couleur. Il en place un sur le 0 de la piste de score, ainsi qu'un autre jeton d'une autre couleur par-dessus.

Il positionne 2 jetons d'une troisième couleur l'un sur l'autre sur le 0 de la piste de score afin de comptabiliser les points de l'automata.

Répétez 3 fois : une carte pour le joueur, une carte face cachée pour l'automata, une carte face visible pour l'automata.

Puis distribuez une quatrième carte pour le joueur, et posez les cartes restantes au milieu pour constituer la pioche.

Les 3 cartes face cachées de l'automata constituent sa main. Elles sont placées côte à côte.

Les 3 cartes face visible de l'automata constituent ses cartes posées.

- Si parmi ces 3 cartes, il y a une carte sans potion, défaussez-la et remplacez-la par une autre carte de la pioche jusqu'à ce qu'il y ait 3 cartes sans potion.
- Si ces 3 cartes portent la même potion, défaussez la plus à droite et remplacez-la par une autre carte de la pioche jusqu'à ce qu'il n'y ait pas 3 cartes avec la même potion.



Tour de jeu

Le joueur commence la partie, puis ce sera à l'automa, puis au joueur, et ainsi de suite.

Le joueur joue selon les règles normales. Quand il pose une nouvelle carte, il la **pose toujours à droite de ses cartes déjà posées**.

L'automa joue de la façon suivante :

- à son tour, la carte du dessus de la pioche est retournée et ajoutée à droite de ses cartes posées,
- si c'est une carte sans potion, elle est défaussée, et le tour de l'automa est terminé,
- si la potion sur la carte ajoutée n'est pas présente sur une des cartes posées de l'automa, le tour de l'automa est terminé,
- si la potion sur la carte ajoutée est déjà présente sur une des cartes posées de l'automa, l'effet est activé, contre le joueur si un joueur est ciblé, et le tour de l'automa est terminé,
- Si des cartes doivent être ajoutées à la main de l'automa, elles le sont à gauche de sa main. Si l'automa a plus de 3 cartes en main, les cartes les plus à droite sont défaussées jusqu'à revenir à 3 cartes en main,
- L'automa n'a pas de limite au nombre de ses cartes posées (il ne doit pas en défausser en fin de tour pour revenir à 3 cartes posées).

Il n'utilise pas de jeton pour marquer les effets et cibles utilisés.

Adaptation des effets et cibles pour le joueur

Les effets et cibles sont appliqués normalement, avec les adaptations suivantes :

- Le joueur ciblé met 1 carte qu'il choisit de sa main sous la pioche, puis piochez 1 carte vers votre main : c'est la carte la plus à droite de la main de l'automa qui va sous la pioche,
- L'automa est à la fois joueur voisin, joueur à gauche et joueur à droite,
- Joueurs ayant posé au moins 2 cartes : l'automa peut être ciblé s'il a 2, 3 ou davantage de cartes posées.

Adaptation des effets et cibles pour l'automa

Les effets sont appliqués normalement, avec les adaptations suivantes :

- Prenez la main du joueur ciblé, choisissez 1 carte que vous mettez dans votre main, et rendez-lui les autres : le joueur mélange sa main, en prend une carte au hasard et la pose à gauche de la main de l'automa,
- Choisissez une carte posée du joueur ciblé et mettez-la à la défausse : l'automa choisit la carte portant le moins de jetons, en cas d'égalité il choisit la plus à droite,
- Choisissez une carte posée du joueur ciblé, et mettez-la dans votre main : l'automa choisit la carte portant le moins de jetons, en cas d'égalité il choisit la plus à droite,
- Choisissez 1 carte dans la défausse, et mettez-la dans votre main : le joueur mélange la défausse face cachée, en prend une carte au hasard, la pose à gauche de la main de l'automa, puis repose la défausse face visible,
- Piochez 2 cartes, choisissez-en 1 que vous mettez dans votre main, défaussez l'autre :

le joueur mélange les 2 cartes piochées, prend une carte au hasard, la pose à gauche de la main de l'automata, puis défausse l'autre.

Marquer une combinaison

L'automata marque :

- 3 points dès qu'il a, parmi toutes ses cartes posées, 3 cartes portant la même potion ; il met ses 3 cartes à la défausse ;
- 2 points dès qu'il a, parmi toutes ses cartes posées, 4 cartes portant des potions différentes, il les défausse en prenant les cartes les plus à droite lui permettant de constituer la potion.

L'automata ne marque pas 1 point quand il a, parmi toutes ses cartes posées, 3 cartes portant des potions différentes SAUF si cela lui permet de remporter la partie (il ne lui manquait plus qu'un point).

Les jetons de l'automata et du joueur sont avancés sur la piste de score pour indiquer les points marqués. Tous les points sont comptabilisés : si, par exemple, le joueur avait jusqu'ici marqué 4 points (1 jeton sur le 4 et 1 jeton sur le 0), marque maintenant 3 points, alors le jeton qui était sur le 4 est avancé sur le 5, et le jeton qui était sur le 0 est avancé sur le 2, pour un total de 7 points.

Fin de partie

La partie se termine dès que soit l'automata, soit le joueur, a marqué 10 points ou plus, et remporte ainsi la partie.

Variante

Pour des parties plus faciles, l'automata démarre avec 2 cartes en main et 2 cartes posées.