

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

**ESCALE À JEUX**



Elixir



Matériel :

- ◆ 56 Sortilèges
 - 16 de niveau 1
 - 24 de niveau 2
 - 8 de niveau 3
 - 8 de niveau 4



Trouvaille
(ingrédient)



Trouvaille
(objet magique)



Trouvaille
(objet non magique)



Sortilège niveau 1



Sortilège niveau 2



Sortilège niveau 3



Sortilège niveau 4



Trouvaille
(transaction
- jour de marché)



Trouvaille
(transaction
- brocante)



Trouvaille
(transaction
- ventes aux enchères)



Trouvaille
(dos de carte)

Principe et but du jeu :

Dans Élixir, chaque joueur est un sorcier qui doit lancer une série de sortilèges, dont les effets perturbent le déroulement de la partie. Le vainqueur est le premier joueur à ne plus avoir de sortilèges en main.

Mise en place :

Les sortilèges sont triés par niveau et placés au centre de la table en quatre piles

distinctes, face cachée. Le niveau d'un sortilège, indiqué au dos de chaque carte, correspond également au nombre d'ingrédients nécessaires pour le lancer. Le premier joueur est déterminé aléatoirement (par le rituel magique connu sous nom de « Amstramgram »). L'un des joueurs prononce la formule entière (« amstramgram, pique et pique et colégram, bourre et bourre et ratatam, amstramgram, pique, dame »), en frappant successivement la poitrine de chacun à chaque syllabe. Deux écoles s'affrontent ensuite, 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 soit désigné comme premier joueur.

Le choix des sortilèges, comme la suite du jeu, se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.



Une main de sortilèges totalisant 9 ingrédients

Chaque joueur pioche, au hasard, les sortilèges qui vont constituer sa main de départ. Le premier joueur prend le premier sortilège de la pile de son choix, puis le joueur à sa gauche fait de même, et ainsi de suite. Les joueurs continuent ainsi jusqu'à ce que chacun ait en main des sortilèges nécessitant 9 ingrédients (11 ou 13 pour des parties plus longues). Avec des joueurs nombreux, il peut arriver qu'un joueur se retrouve contraint de prendre des sortilèges demandant plus d'ingrédients que nécessaire, si certaines piles sont épuisées. Il se peut tout à fait que les joueurs se retrouvent avec en main des nombres différents de sortilèges. Les sortilèges non choisis sont retirés du jeu et ne seront pas utilisés dans la partie.

Les trouvailles sont ensuite mélangées, et le premier joueur en distribue 5 à chacun, face cachée. Les trouvailles restantes constituent la pioche. Chaque joueur prend connaissance de sa main de sortilèges et de trouvailles sans les montrer à ses adversaires.

Déroulement de la partie :

Le tour d'un joueur se déroule comme suit :

- 1- Le joueur pioche la première trouvaille de la pioche.
- 2- Le joueur peut jouer des cartes de sa main :

- **Transaction** : l'effet de la transaction se produit immédiatement. La transaction est ensuite défaussée. Lors des transactions, les objets non magiques, qui pouvaient paraître encombants, peuvent s'avérer fort utiles.

- **Objet magique** : l'effet de l'objet se produit immédiatement. L'objet est ensuite défaussé.

- **Sortilège** : pour lancer un sortilège, le joueur doit disposer de 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 immédiatement appliqué.



Lancement d'un sortilège avec ses ingrédients

Durant son tour, un joueur peut jouer autant de transactions, d'objets magiques ou de sortilèges qu'il le souhaite, et dans l'ordre de son choix.

- 3- Lorsque le joueur a terminé son tour, il l'annonce en disant « au suivant ».

Les effets de chaque transaction, objet ou sortilège sont indiqués sur la carte correspondante.

Règles diverses :



Carte portant la mention « spécial »

- Certains sortilèges et de nombreux objets magiques (repérés par la mention « spécial » en bas de la carte) peuvent être utilisés à divers moments du jeu, et pas nécessairement à son tour. Cela est précisé dans

le texte de la carte, et il faut bien entendu que la situation s'y prête et/ou que le joueur dispose des ingrédients nécessaires.

- Lorsque deux effets devraient être résolus simultanément, ils le sont dans l'ordre du tour, en commençant par le joueur dont c'est le tour.
- Lorsque la pioche est épuisée, les trouvailles défaussées sont mélangées pour former une nouvelle pioche.
- Le texte des cartes l'emporte toujours sur celui des règles.

Fin de la partie :

La partie s'achève dès qu'un joueur n'a plus de sortilèges en main. Ce joueur est déclaré vainqueur. Peu importe que les sortilèges qu'il a lancés soient ou non ceux qu'il avait piochés en début de partie, et peu importe le nombre d'ingrédients qu'ils totalisent.

« Élixir » est un jeu de Sylvie Barc,
Frédéric Leygonie et Jean-Charles Rodriguez,
édité par Asmodée Éditions
sous licence Week end games,
illustré par Christophe Swal.

Imprimé en Belgique
par Carta Mundi

www.elixir-lejeu.com
www.asmodee.com