

POTION EXPLOSION

Un jeu de création de potions et d'explosion de billes pour 2 à 4 apprentis sorciers.

Chers élèves,

L'heure est venue.

Votre dernière année à l'Académie de Sorcellerie Horribilorum pour Sorcières et Magiciens Spirituels est presque terminée, et il est temps de passer aux tout derniers examens !

Les règles n'ont pas changé d'un poil : prenez les Ingrédients du Distributeur du Laboratoire pour terminer vos Potions. N'oubliez pas que les explosions que vous ne manquerez pas de provoquer peuvent se révéler utiles ! L'utilisation des Potions concoctées lors de cet examen est permise et vivement conseillée ! Employez-les à bon escient pour peaufiner votre travail, et vous prouverez que vous êtes dignes de devenir des sorcières et magiciens à part entière.

L'examen se terminera lorsque vous aurez collecté suffisamment de pions Compétence. Mais n'oubliez pas que pour gagner le Prix de l'Apprenti de l'Année, vous devrez concocter les potions les plus complexes et précieuses !

Bonne chance !



Albedus Humblescore

Directeur de l'Académie de Sorcellerie Horribilorum

* LE JEU EN UN MOT *

(De horribilis jocusibus, rapiditas)

Pour préparer vos Potions, prenez **une bille Ingrédient** du Distributeur à chaque tour, et provoquez des **collisions** entre des Ingrédients de même couleur pour les faire **exploder** (et les prendre au passage) ! Plus les explosions sont **violentes**, plus vous préparez **rapidement** vos potions !

La formule d'une Potion comporte **entre 4 et 7 Ingrédients** représentés par des trous dans sa tuile. Posez les billes **des couleurs demandées** sur les trous des tuiles Potion. Une fois l'ensemble des trous comblés, la Potion est terminée.

Chaque Potion vaut **un certain nombre de points**, qui dépend du **nombre d'Ingrédients** nécessaires pour la terminer et de la **puissance magique** qu'elle confère.

Quand un joueur finit **3 Potions de même puissance** ou **5 Potions de 5 puissances différentes**, il reçoit un **pion Compétence** qui vaut **4 points**.

La fin de la partie est déclenchée quand tous les pions Compétence ont été attribués. Le joueur qui a le plus de points est le vainqueur.

Nombre de Joueurs	Pile « Compte à Rebours »
2	4 pions Compétence
3	5 pions Compétence
4	6 pions Compétence



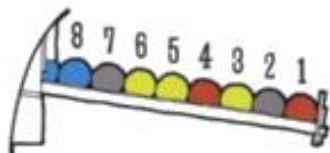
Bonjour. Je suis le professeur, et je suis très bavard.

* MISE EN PLACE * (Preparatio jocus)

Prenez 2 tuiles **Potion de Départ** au hasard (assorties du symbole ★) par joueur parmi les 6 types restants, et étalez-les au centre de la table face Formule visible (celle qui s'accompagne du ruban gris). En commençant par le Premier Joueur et en poursuivant dans le **sens horaire**, chaque joueur prend **une** tuile Potion de Départ. Après avoir pris la première, les joueurs en prennent une seconde à tour de rôle, en commençant cette fois-ci par le **dernier** joueur et en poursuivant dans le **sens antihoraire**.

Chaque joueur pose ses 2 tuiles Potion de Départ (face Formule visible) sur les deux becs Bunsen de sa Paillasse. C'est sa **zone de Préparation**.

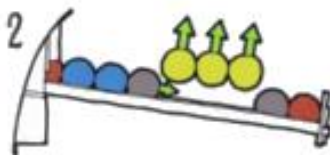
Une fois que tous les joueurs ont choisi leurs tuiles Potion de Départ, mélangez les tuiles restantes et séparez-les en 5 piles, **face Formule visible**.



La bille rouge est prise et débute une réaction en chaîne.



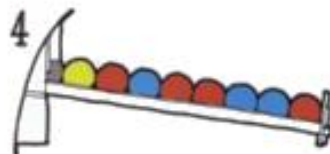
Les trois billes jaunes se percutent (et explosent). Elles sont prises à leur tour.



Ensuite, les deux billes noires se percutent et explosent. Elles sont prises elles aussi.



Il n'y a plus de billes de même couleur qui se heurtent. La réaction en chaîne prend fin.



* TOUR DE JEU * (Turnis explanatio)

Une partie de **Potion Explosion** se déroule en plusieurs tours, que les joueurs entreprennent dans le **sens horaire**. Durant votre tour, vous **DEVEZ choisir et prendre 1 bille Ingrédient dans le distributeur**, ce qui peut provoquer **une ou plusieurs Explosions**. Par ailleurs, à n'importe quel moment de votre tour, vous **POUVEZ boire une ou plusieurs Potions** que vous avez terminées **ET/OU demander un Coup de Pouce au Professeur**.

PRENDRE DES INGRÉDIENTS (Ingredientorium collecta)

Comme précisé ci-dessus, pour prendre un Ingrédient dans le Distributeur, il vous suffit de faire votre choix et de vous servir. Vous pouvez prendre toute bille visible du Distributeur, à l'exception de la 9^e de chaque piste de la glissière (cf. schéma à gauche). C'est votre collecte normale du tour.

PROVOQUER UNE EXPLOSION (Causatio boum boum)

Comme vous pouvez facilement l'imaginer, quand une bille Ingrédient est retirée de la glissière, toutes les billes situées au-dessus roulent pour combler le trou. C'est à ce moment-là qu'une **Explosion** peut survenir !

Si deux billes Ingrédient de **même couleur se percutent**, elles **explosent**. Quand deux Ingrédients explosent, **tous les Ingrédients de cette couleur qui leur sont reliés explosent** eux aussi. Vous prenez tous les Ingrédients qui explosent, de la même façon que celui que vous avez collecté dans le Distributeur.

Tous les élèves ne s'en aperçoivent pas tout de suite, mais quand vous êtes face à au moins trois billes reliées de même couleur, il vous suffit d'en choisir une situées entre les deux extrémités pour que les autres se percutent et que cela provoque une explosion ! Chouette manœuvre, vous ne croyez pas ?



Une fois que vous avez retiré les Ingrédients qui ont explosé, il suffit qu'il y ait une autre collision entre des billes de même couleur pour que cela provoque une nouvelle Explosion, qui vous permet également de prendre ces Ingrédients. Si, après cela, une nouvelle collision entre billes de même couleur se produit, elle provoque une troisième Explosion, etc. (cf. exemple à gauche).

Notes que les deux billes Ingrédient bleues de la dernière étape de notre exemple n'explosent pas alors qu'elles sont impliquées dans une collision. Une explosion ne survient que lorsque plusieurs billes de même couleur se percutent l'une l'autre. De plus, si vous provoquez une réaction en chaîne particulièrement importante, une ou plusieurs pistes de la glissière peuvent être en partie vides. Cela ne pose aucun problème.



AVEC UN COUP DE POUCE DU PROFESSEUR

(Professorum secourus capiendum est)

À n'importe quel moment de votre tour (et une fois par tour uniquement), avant ou après votre collecte normale, vous pouvez demander un Coup de Pouce au Professeur (c'est-à-dire prendre un pion Coup de Pouce et 1 bille Ingrédient de votre choix du Distributeur).

Quand vous prenez une bille Ingrédient grâce à un Coup de Pouce du Professeur, vous ne pouvez pas provoquer d'Explosion, même si 2 billes de même couleur se percutent.

Pour chaque pion Coup de Pouce, vous perdez 2 points à la fin de la partie.



Un pion Coup de Pouce

Rien ne vous empêche de me demander un petit Coup de Pouce avant de procéder à votre collecte normale du tour. Avec un peu d'astuce, vous créez les conditions nécessaires au déclenchement d'une formidable réaction en chaîne !



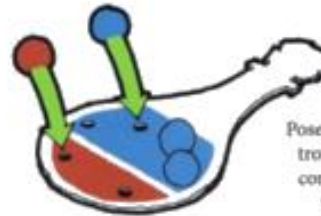
UTILISER LES INGRÉDIENTS

(Alumb bellum ad victoriam)

Après avoir pris des Ingrédients - qu'il s'agisse de votre collecte normale, d'un Coup de Pouce du Professeur ou de l'ingestion d'une Potion (cf. Boire des Potions, page 9), vous aurez un certain nombre de billes en main. Pour les utiliser, voici les options qui s'offrent à vous :

- Pour commencer, vous devez placer les Ingrédients de votre main sur les trous correspondants (même couleur) des tuiles Potions de votre Paillasse, si possible (une bille jaune va sur un trou jaune, etc.). Lorsqu'un Ingrédient a été placé sur une tuile Potion, il ne peut plus être déplacé jusqu'à ce que la Potion soit terminée.
- Si les billes Ingrédient que vous avez en main ne peuvent pas être posées sur une tuile Potion de votre zone de Préparation, vous devez les mettre sur la petite fiole tordue de votre Paillasse. C'est ce qu'on appelle la Réserve d'Ingrédients. À votre tour, vous pouvez librement faire passer des Ingrédients entre votre Réserve et votre main.

La Réserve d'Ingrédients ne peut pas contenir plus de 3 Ingrédients. Vous ne pouvez conserver des Ingrédients dans votre main que jusqu'à la fin de votre tour (cf. Fin du Tour, page 9).



Posez les billes sur les trous de la couleur correspondante de votre Potion.

Exemple : Heiko a 7 billes en main (4 bleues et 3 noires). Il lui reste 2 billes rouges du tour précédent dans sa Réserve. Il pose les 4 billes bleues et 1 bille rouge de sa Réserve sur les Potions de sa Paillasse. Il veut garder toutes ses billes noires, si bien qu'il prend la dernière bille rouge de sa Réserve dans sa main et y pose à la place les 3 billes noires. Puis il met fin à son tour et défausse la bille rouge en la remettant dans le Distributeur.



Poser les ingrédients dans les gouttières



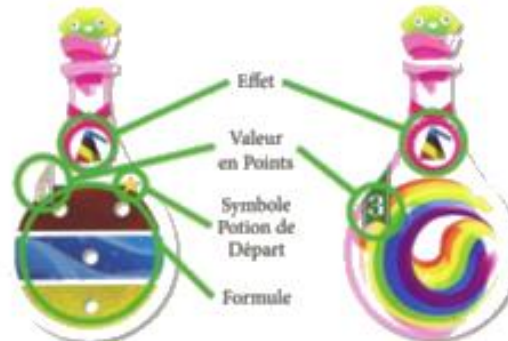
Il va sans dire qu'une fois votre tour terminé, vous ne pourrez pas sortir d'Ingrédients de votre Réserve, petits chenapans !

TERMINER UNE POTION

(Completius potionibus)

Une Potion est terminée quand tous les trous de sa tuile sont remplis d'Ingrédients. Remettez toutes les billes de cette Potion dans le Distributeur (cf. Réapprovisionner le Distributeur, page 9), retournez sa tuile (du côté Formule au côté Terminée) et déplacez-la vers la zone située au-dessous de votre Paillasse. C'est votre zone de Potions.

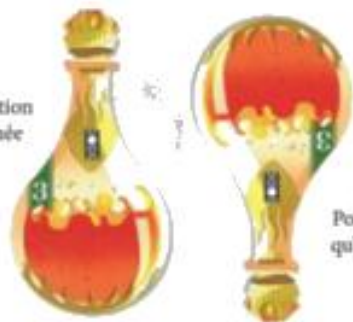
À la fin de la partie, les Potions valent un certain nombre de points (qui apparaissent sur leur tuile), sans compter qu'elles peuvent être bues pour activer des effets magiques à usage unique (cf. Boire des Potions, page 9).



Une Potion, côté recto ou Formule

La même Potion, côté verso ou Terminée

Une Potion terminée

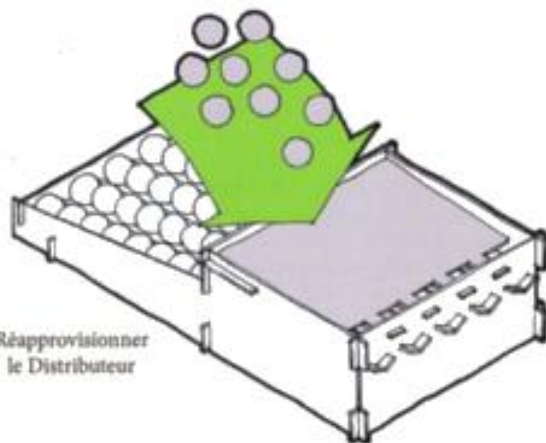


La même
Potion, une fois
qu'elle a été bue.

Vous pouvez aussi boire des Potions dès que vous les terminez, si cela vous chante. Cet examen vise à mettre en avant vos talents de sorciers et de magiciens, et non vos connaissances théoriques. Faire bon usage de son travail et le tourner à son avantage est une compétence essentielle !



Rapprovisionner
le Distributeur



Au début de chaque tour, il y aura toujours 2 tuiles Potion dans la zone de Préparation de votre Paillasse, et vous ne pourrez pas terminer plus de 2 Potions par tour. Et tu !

BOIRE DES POTIONS *(Gulperse potionibus)*

À n'importe quel moment de votre tour, vous pouvez boire une ou plusieurs Potions que vous avez terminées pour activer leurs effets magiques. Chaque Potion est à **usage unique** : elle ne peut donc être bue qu'une seule fois.

Pour montrer qu'une potion a été utilisée, retournez-la à 180°. Après quoi, vous pouvez appliquer ses effets.

Quand vous utilisez une Potion pour prendre des billes dans le Distributeur, **vous ne provoquez jamais d'Explosion**. Une Explosion ne peut être provoquée **que** par la **collecte normale** de votre tour. De la même façon, vous ne provoquez pas d'Explosion quand vous bénéficiez d'un Coup de Pouce du Professeur.

Vous ne perdez **pas** la tuile d'une Potion que vous utilisez : elle compte toujours comme une Potion terminée et vaut le même nombre de points à la fin de la partie.

RÉAPPROVISIONNER LE DISTRIBUTEUR *(Distributorium rechargillatus)*

Respectez quelques règles quand vous réapprovisionnez le Distributeur :

- Laissez tomber les billes sur le couvercle : n'essayez pas de les orienter vers une entrée précise de la glissière.
- Remplissez toutes les pistes de la glissière quand c'est possible : si des pistes sont déjà pleines et que des billes restent coincées sur le couvercle, **déplacez-les vers la piste la plus proche offrant encore de la place**.

FIN DU TOUR *(Finis turnum)*

Après avoir procédé à votre collecte normale du tour, avoir éventuellement demandé un Coup de Pouce au Professeur et bu toutes les Potions dont vous aviez besoin, **votre tour prend fin**. Procédez alors comme suit :

- Si votre Réserve d'Ingrédients est pleine et que vous avez encore des billes en main, vous devez **défausser** ces dernières en les remettant dans le réservoir du Distributeur.
- Si vous avez moins de 2 tuiles Potion dans votre zone de Préparation, vous devez **choisir et piocher** de nouvelles Potions dans n'importe quelle pile encore disponible et les poser sur vos becs Bunsen. **Note** : vous **ne pouvez pas déplacer des Ingrédients de votre réserve vers les tuiles Potion que vous venez de piocher**, car votre tour est déjà fini.
- Vérifiez si vous n'avez pas gagné de **pions Compétence** (cf. *Pions Compétence*, page 10).
- Vérifiez si la **fin de la partie** n'est pas déclenchée (cf. *Fin de la Partie*, page 10).

* PIONS COMPÉTENCE *

(Achiivius recompensivius)

Les **pions Compétence** sont des récompenses réservées aux élèves qui font preuve d'un talent exceptionnel... soit parce qu'ils maîtrisent une Potion précise, soit parce qu'ils parviennent à en préparer de nombreuses différentes !

Quand un joueur termine **au moins 3 Potions d'un même type** (c'est-à-dire de même puissance) et/ou **au moins 5 Potions différentes** (c'est-à-dire de 5 puissances différentes), il reçoit automatiquement un pion Compétence **de la pile « Compte à Rebours »** (ou de la réserve générale si la pile « Compte à Rebours » est épuisée). Chaque pion Compétence vaut 4 points à la fin de la partie.



Un pion
Compétence

Je ne devrais pas avoir à le maligner, mais... mieux vaut prévenir que guérir : vous êtes récompensés par un pion Compétence si vous terminez au moins 3 Potions du même type. Si par miracle vous parvenez à préparer 6 Potions de même puissance, vous ne recevez malgré tout que 1 pion Compétence.



* FIN DE LA PARTIE *

(Calculatio finalis pointibus)

Lors de la mise en place, vous avez créé une **pile « Compte à Rebours »** comprenant un certain nombre de pions Compétence (cf. table à droite). **La fin de la partie est déclenchée** si, à la fin du tour d'un joueur, le **dernier pion Compétence** de la pile « Compte à Rebours » a été pris. Mais c'est également le cas si, à la fin du tour d'un joueur, il n'y a **plus de tuiles Potion** disponibles.

La partie se poursuit dans le sens horaire, jusqu'à ce que le joueur situé à **droite** du Premier Joueur ait terminé son tour (de sorte que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours). Si tous les pions Compétence de la pile « Compte à Rebours » ont été distribués, **les joueurs peuvent se servir dans la réserve générale**, le cas échéant.

Ensuite, chaque joueur fait la somme des points qu'il a obtenus grâce aux tuiles Potion qu'il a terminées et aux pions Compétence qu'il a gagnés, avant d'y soustraire 2 points par pion Coup de Pouce qu'il possède.

Le joueur qui a le plus de points remporte la partie !

En cas d'égalité, les joueurs concernés (en commençant par le Premier Joueur et en poursuivant dans le sens horaire) prennent une bille dans le Distributeur et tentent de provoquer une Explosion. Le joueur qui prend le plus de billes de cette manière est le grand gagnant.



Nombre de Joueurs	Pile « Compte à Rebours »
2	4 pions Compétence
3	5 pions Compétence
4	6 pions Compétence

Ces chiffres ont été établis pour que les parties ne soient ni trop courtes ni trop longues. Mais si vos joueurs sont particulièrement lents ou, à l'inverse, très rapides, ou encore si vous vous sentez parfaitement à l'aise avec les bases du jeu, n'hésitez pas à convenir de chiffres différents au début de la partie, ce qui vous permettra de raccourcir ou de rallonger la durée de la partie !



Exemple : dans une partie à 4 joueurs, Heiko est le Premier Joueur et vient de finir son tour après avoir pris le 3^e pion Compétence - le second en ce qui le concerne - de la pile « Compte à Rebours », si bien qu'il n'en reste plus qu'un à prendre. C'est maintenant au tour de David de jouer, lequel parvient à récupérer le dernier pion Compétence de la pile « Compte à Rebours », ce qui déclenche la fin de la partie. José et Anna ont tous deux un tour à jouer, après quoi la partie sera terminée. José joue, mais ne gagne pas de pion Compétence. En revanche, Anna parvient à en récupérer un parce qu'elle a 3 potions du même type, et un autre parce qu'elle a également 5 potions de différents types. Comme la pile « Compte à Rebours » est vide, elle se sert dans la réserve générale. Les joueurs peuvent maintenant calculer leurs scores.

EDGE



Plus d'informations sur
EDGEENT.COM

© 2015 Horrible Games. Horrible Games, Potion Explosion et leurs logos sont ™ de Horrible Games. Édition française par Edge, marque commerciale d'Edg, 06 rue du Cassé, 31240 Saint-Jean. Tél : 05 34 95 19 06. Conservez ces informations pour vos archives. ATTENTION : ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois, de petits éléments pouvant être ingérés. Photos non contractuelles. Fabriqué en Italie. Non conçu pour des personnes de moins de 18 ans.

* LISTE DES INGRÉDIENTS *

(Legere ingredientis)



LARMES DE LICORNE

Les larmes de licorne constituent le plus pur fluide connu dans le monde de la magie. Quelques gouttes vous suffiront pour catalyser des effets magiques très puissants.

La collecte des larmes de licorne est un jeu d'enfant, car ces créatures sombrent facilement dans la déprime. Trouvez-en une, moquez-vous de sa corne, et attention à la douche. Prévoir une grosse barrique.



FUMÉE DE DRAGON



Les vapeurs toxiques exhalées par ces reptiles terrifiants sont souvent utilisées pour leur haute réactivité magique. Attention néanmoins à ne jamais les inhaler !

Pour obtenir la fumée d'un dragon, frottez-lui le nez jusqu'à ce qu'il soit vraiment - mais alors, vraiment - en colère. Recueillez la fumée dans une fiole. Ensuite, déguerpissez avant que le monstre ne vous réduise en cendres.



MORVE D'OGRE

Cette substance particulièrement visqueuse permet d'épaissir les composants un tantinet volatiles. Le port du masque est obligatoire en cas de manipulation.

Les ogres des marais attrapent souvent froid. Commencez par vous rendre dans un marécage, sans oublier de vous munir d'une bonne dose de mouchoirs en papier. Suivez les éternuements. Déconseillé à tous ceux qui n'ont pas le cœur bien accroché.



PELLICULES DE FÉE



Un ingrédient très puissant. Également utilisé par les enfants désobéissants qui refusent de grandir, pour kidnapper d'autres enfants et les détourner du droit chemin.

Attrapez une fée et brossez-lui doucement les cheveux avec un petit peigne. Évitez les pensées joyeuses, ou vous risquez de passer au travers du plafond en moins de temps qu'il ne faut pour le dire.



Suite à une expérience malencontreuse, la morve d'ogre est devenue verte !

* LISTE DES EFFETS DES POTIONS *

(De potionis effectibus)



POTION DE SAGESSE



Prenez 1 Ingrédient de votre choix dans le Distributeur.
Aucune Explosion n'est provoquée.
Tout est possible quand on prend le temps de réfléchir.



ÉLIXIR D'AMOUR AVEUGLE

Voliez tous les Ingrédients de la Réserve de 1 adversaire.
Pourquoi prendre le risque de voler quand il suffit de faire preuve d'un charme éblouissant ?

POTION D'ATTRACTION MAGNÉTIQUE



Prenez 2 Ingrédients adjacents de couleurs différentes sur la même piste de la glissière du Distributeur. Aucune Explosion n'est provoquée.
Je ne suis pas sûr que ce soit vraiment ce qu'ils veulent dire quand ils parlent de « personnalité magnétique ».



POTION DE JOIE PRISMATIQUE

Vous pouvez placer tous les Ingrédients de votre Réserve dans des trous de vos Potions incomplètes, quelle que soit leur couleur.
Des billes ? Des couleurs ? On s'en moque... Que la fête commence !

POTION ABYSSALE



Prenez jusqu'à 1 Ingrédient de chaque couleur sur la première rangée (celle du bas) des pistes de la glissière du Distributeur. Vous ne pouvez prendre que 1 Ingrédient de chaque piste de la glissière.

*C'est ce qui s'appelle « racler les fonds de tiroir ».
Un gros tiroir, certes.*



SABLES DU TEMPS

Activez une nouvelle fois l'effet de 1 Potion que vous avez déjà utilisée.
On peut toujours tirer les leçons de nos erreurs passées... mais on apprend beaucoup plus de nos succès !