

L'école de Nicolas Flamel

Un jeu de Lalex Andrea,
Illustré par Valériane Duvivier

Principe du jeu

Félicitations ! Vous venez d'être accepté à l'école du célèbre alchimiste Nicolas Flamel. En tant que nouvel élève, votre objectif est simple : devenir le meilleur disciple du Maître !

Qui sera le premier à réaliser les trois parties du Grand Œuvre ? Qui sera l'élève le plus astucieux, évitant les mauvais tours de ses camarades de classe ?

Tous les élèves auront accès à leur propre chaudron. Dans ce bien précieux, ils mélangeront les ingrédients qu'ils auront collectés. Mais attention, si les ingrédients sont instables, les préparations risquent d'exploser lors de la cuisson dans l'Athanor, le four alchimique !

But du Jeu

Être le premier à créer les 3 parties du Grand Œuvre pour devenir le meilleur élève de Nicolas Flamel !



1 de chaque type

Les Cartes

Carte Ingrédient

Type d'Ingrédient :

- Minéral
- Animal
- Végétal

Rareté de l'Ingrédient :

- Or
- Argent
- Bronze

Formules valides



Carte Création



Créations transmutées

Mise en place

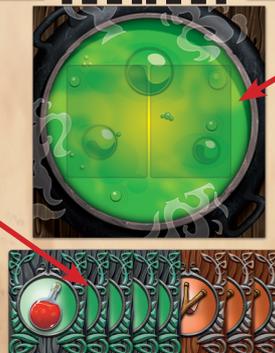
1. Faire des Pioches face visible de chacune des Cartes Création, Grand Œuvre et Bon Point.



2. Faire deux Pioches face cachée des Cartes Ingrédient et Facétie.



4. Chaque joueur prend 5 Cartes Ingrédient et 3 Cartes Facétie.



3. Chaque joueur prend un Chaudron.

5. Le joueur qui a fait du Slime le plus récemment prend la Carte 1^{er} Joueur.

Tour de Jeu

1 Phase Chaudron :

Les élèves remplissent leur chaudron chacun leur tour.

L'élève qui a la carte 1^{er} Joueur remplit son Chaudron en jouant 2 Cartes Ingrédient face cachée.

Puis il complète sa main pour avoir 5 cartes Ingrédient.

L'élève suivant fait la même chose jusqu'à ce que tout le monde ait rempli son Chaudron.



Les cartes Facétie peuvent être jouées à n'importe quel moment pendant la Phase Chaudron, sans tenir compte du tour des joueurs ! Mais elles ne peuvent être jouées que durant cette phase.



2 Phase Athanor :

Une fois que tous les élèves ont rempli leur chaudron, ils les mettent à cuire dans l'Athanor, le four alchimique.

3 Phase Transmutation :

A. Récupération des Créations

Les joueurs gagnent la Carte Création correspondant à leur préparation, puis ils défaussent les cartes des Chaudrons. Si les 2 Cartes Ingrédient ne fonctionnent pas ensemble, le joueur prend une Carte Préparation ratée ayant une valeur de -1.



B. Distribution des Cartes Bon Point

Le joueur qui obtient le plus de points de Création durant le tour gagne 1 Carte Bon Point. Les Facéties qui donnent des bonus ou des malus sont prises en compte.

Si des joueurs sont à égalité, ils gagnent tous 1 Carte Bon Point.



C. Gain des Cartes Grand Œuvre

Les joueurs disposent de 2 façons pour gagner la Carte Grand Œuvre de leur choix :

- Échanger 3 Cartes Bon Point.

- Échanger au moins 9 points cumulés avec les Cartes Création. Ces échanges se font **UNIQUEMENT** lors de la Phase Transmutation.

Si un joueur a 9 points de Création, il est obligé d'échanger ses cartes Créations. Si un joueur a plus de 9 points, les points excédentaires sont perdus.

Ce joueur peut toutefois donner les Cartes Création de son choix pour arriver exactement à 9 points et conserver une ou plusieurs Cartes.

Exemple 1 :



Le joueur totalise 10 points.

Il doit donner toutes ses Cartes Création pour obtenir le Grand Œuvre de son choix.

Exemple 2 :



Le joueur totalise 11 points.

Il peut atteindre 9 points avec seulement 2 cartes, il peut donc donner ses deux cartes pour obtenir le Grand Œuvre de son choix et garder la 3^{ème} pour plus tard.

Si un joueur possède une ou plusieurs Cartes Préparation ratée, il est obligé de les intégrer dans l'échange de Cartes Création. Il lui faut 1 point supplémentaire de Création par Préparation ratée en sa possession.

Exemple 3 :



Le joueur totalise 9 points. Mais comme il a aussi une Préparation ratée qui équivaut à -1 point, il n'a réellement que 8 points et ne peut pas encore gagner le Grand Œuvre de son choix.

4 Nouveau Tour :

La Carte 1^{er} Joueur passe au voisin de gauche du 1^{er} joueur actuel.

Les joueurs complètent leur main pour avoir 3 Cartes Facétie.

Un nouveau tour commence.

Au début de chaque tour, chaque élève doit avoir au moins :

5 Cartes Ingrédient ET 3 Cartes Facétie

Fin de Partie

La partie s'achève dès qu'un joueur obtient son 3^{ème} Grand Œuvre.

Si plusieurs joueurs obtiennent la 3^{ème} Carte Grand Œuvre dans le même tour, le vainqueur est celui qui possède le plus de Cartes Bon Point.

S'ils sont encore à égalité, le vainqueur est celui avec le plus grand nombre de points de Création en sa possession.

Si l'égalité demeure parfaite, il y a plusieurs vainqueurs !

Résumé du Tour de Jeu

- 1 Phase Chaudron :**
 - A- Chaque joueur remplit son Chaudron en jouant 2 Cartes Ingrédient faces cachées
 - Les Cartes Facéties peuvent être jouées à n'importe quel moment durant cette Phase
 - B- Les joueurs complètent leur main pour avoir 5 Cartes Ingrédient
- 2 Phase Athanor :**
 - A - Les joueurs révèlent leurs Cartes Ingrédient et vérifient le nombre d'Ingrédients Instables
 - B - L'Athanor explose, passer à la Phase 4
 - C - L'Athanor n'explose pas, continuer à la Phase 3
- 3 Phase Transmutation :**
 - A- Les joueurs reçoivent les Cartes Création
 - B- Le meilleur élève reçoit une Carte Bon Point
 - C- Les joueurs échangent les Cartes Création et les cartes Bon Point contre des Cartes Grand Œuvre
- 4 Nouveau Tour :**
 - A- La Carte 1^{er} Joueur passe au joueur de gauche du 1^{er} Joueur actuel
 - B- Les joueurs complètent leur main pour avoir 3 Cartes Facétie
 - C- Retour à la Phase 1

Le jeu complet

Grâce à la boîte de jeu L'École de Nicolas Flamel, vous disposerez du matériel complet pour jouer à 6 joueurs.

Vous pourrez également découvrir de nouvelles cartes qui ne manqueront pas d'animer vos parties :

Cartes Ingrédient instable



Certains Ingrédients sont instables.

Ils ont le symbole



Lorsque plusieurs de ces ingrédients sont dans l'Athanor en même temps, le four alchimique explose, détruisant toutes les préparations des élèves.

Cartes Facétie supplémentaires

Plusieurs autres Facéties sont disponibles.

Vous pourrez ainsi profiter de l'absence de Nicolas Flamel pour embêter vos camarades, enfermer un élève aux toilettes pour qu'il passe son tour et plein d'autres mauvais tours à faire pour réussir à gagner la partie.

Cartes Ingrédient rare

Ces Ingrédients permettent de gagner directement une Carte Grand Œuvre si on les joue avec les bonnes Cartes Ingrédients.



- www.jyde-games.com
- facebook.com/JyDe.Games
- instagram.com/jyde_games
© JyDe 2021 tous droits réservés.