

L'École de Nicolas Flamel

Un jeu de Lalex Andrea, illustré par Valériane Duvivier et Dominique Peyronnet

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. Avec ce bien précieux, ils mélangeront les ingrédients qu'ils auront collectés. Mais attention, si les ingrédients sont instables, ils risquent d'exploser à l'intérieur de l'Athamor, le four alchimique !

Nicolas Flamel est né vers 1330 et mort en 1417 à Paris. Il était écrivain public et libraire-juré, mais il est surtout connu en tant qu'alchimiste. Nicolas Flamel est devenu célèbre pour ses recherches sur la Pierre Philosophale qui permettrait de transformer n'importe quel métal en or et de rendre immortel. Cette découverte est appelée par les alchimistes un Magnus Opus : le Grand Œuvre.

Matériel



1 carte 1^{er} Joueur



66 cartes Ingrédient



65 cartes Facétie



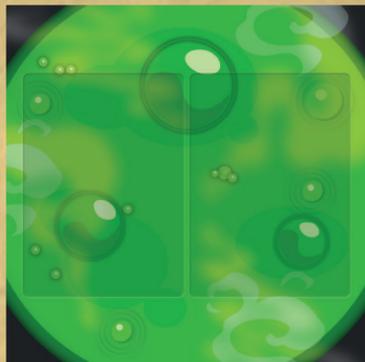
48 cartes
Création



18 cartes Grand Œuvre



12 cartes
Bon Point



6 Chaudrons

Les Cartes

Type d'Ingrédient :

-  - Minéral
-  - Animal
-  - Végétal

Rareté de l'Ingrédient :

-  - Or (x4)
-  - Argent (x6)
-  - Bronze (x8)

Formules valides

Carte Ingrédient



Carte Création



Créations transmutes

Carte Ingrédient instable



Certains Ingrédients sont instables.

Ils ont le symbole



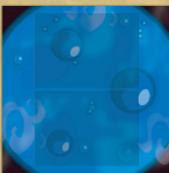
Lorsque plusieurs de ces ingrédients sont dans l'Athanor en même temps, le four alchimique explose, détruisant toutes les préparations.

Mise en place

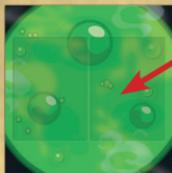
1. Faire des Pioches face visible de chacune des Cartes Création, Grand Œuvre et Bon Point.



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 le plus jeune prend la Carte 1^{er} Joueur.



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 :



Tour de Jeu

1 - Phase Chaudron :

Les élèves vont remplir leur chaudron chacun leur tour.

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

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 uniquement 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.

Chaque élève révèle ses **Cartes Ingrédient**. Il est maintenant temps de vérifier le nombre d'**Ingrédients instables** :

À 3 ou 4 joueurs : 2 🔥 font exploser l'Athanor

À 5 ou 6 joueurs : 3 🔥 font exploser l'Athanor



A. Si le nombre de 🔥 est atteint, l'Athanor explose.

Les Cartes Ingrédient jouées sont mises dans la défausse.

Le tour est fini. **Aller directement à l'étape 4 – Nouveau Tour**



B. Si le nombre de 🔥 est en dessous du seuil, l'Athanor n'explose pas.

La cuisson se passe bien.

Passer à l'étape 3 - Phase Transmutation

3 – Phase Transmutation :

A. Récupération des Créations

Les élèves 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.



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



B. Distribution des Cartes Bon Point

Le joueur qui obtient le plus de points de Création durant ce 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

En plus de gagner des Cartes Grand Œuvre directement avec les Ingrédients spécifiques, les joueurs disposent de 2 autres façons pour gagner la **Carte Grand Œuvre de leur choix** :

- Échanger 3 Cartes Bon Point.
- Échanger au moins 9 points cumulés avec les Cartes Créations.

Ces échanges se font **UNIQUEMENT** lors de la Phase Transmutation.

Dès qu'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 créations de son choix pour arriver exactement à 9 et conserver une ou plusieurs cartes.

Exemple 1 :



Le joueur totalise 10 points. Il doit donner toutes ses cartes Créations 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 ces 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 donc 1 point supplémentaire de Création par Préparation ratée en sa possession.

Exemple 3 :



Le joueur totalise 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 élèves complètent leurs mains 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 élève 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 est parfaite, il y a plusieurs vainqueurs !



Remerciements de l'auteurice :

Parce que sans eux, ce jeu n'aurait jamais été le même (voire n'aurait jamais été achevé).

Avant tout, à Denis qui a su rendre mes idées cohérentes, m'accompagnant au début du développement de ce jeu et me soutenant dans tous mes projets. Je lui souhaite une vie personnelle pleine de magie !

Ensuite, à mes beta-testeurs du début, dans l'ordre alphabétique Alice, Anaël, Diane, Johann, Lysiane, N'Alain, Magali, Philippe et Stéphan « Je-suis-pointilleux-sur-les-règles ». Je n'oublie pas non plus Caro, la première relectrice des règles qui a su voir quand il risquait d'y avoir un flou artistique sur l'interprétation des explications.

Merci à Aurélie et à Richard, mes amis prêts à sacrifier des heures à traquer les écueils qui pouvaient subsister dans le prototype finalisé.

Merci à Damien de la boutique Sortilèges pour les tests réalisés là-bas et à Adélaïde pour l'opportunité des démos au festival Les Utopiales à Nantes.

Merci à Erwan qui m'a fait rencontré mon éditeur et à Katell pour son soutien enthousiaste.

Et pour finir, merci à mes éditeurs : Julien qui m'a fait confiance, et surtout Lionel qui aura fait un travail éditorial incroyable pour que ce jeu devienne encore plus fun et mieux jouable.

Un dernier merci à vous, les joueurs, qui auront du plaisir à y jouer !

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 mains pour avoir 5 Cartes Ingrédient.

2- Phase Athanor :

A - Les joueurs révèlent leurs Cartes Ingrédients 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- Récupération des Cartes Création

B- Distribution des Cartes Bon Point

C- Gain des Cartes Grand Œuvre

4- Nouveau Tour :

A- La Carte 1^{er} Joueur passe à 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



- www.jyde-games.com
- facebook.com/JyDe.Editions/
- instagram.com/jydeeditions/

© JyDe 2020 tous droits réservés.