



Potio

Game design et illustrations : Cédric Le Guern

RÈGLES DU JEU



Tuto en vidéo

Contenu : 60 cartes, 4 aides de jeu et la règle.

BUT DU JEU

Pour remporter la partie, vous devez concocter des potions (combinaison des cartes pour faire trois fois le même chiffre). Gagnez des points et déclenchez les effets des potions sur vos adversaires.

Point clé : les cartes de chaque joueur sont visibles ! Surveillez les autres, anticipez leurs coups et choisissez le bon timing pour prendre l'avantage.

RÈGLES ESSENTIELLES



Vous ne pouvez additionner que des cartes de même couleur.



Les 1 et les 2 sont des cartes incolores.

Vous pouvez les additionner avec les trois couleurs (jaune, bleu ou violet).



A n'importe quel moment de la partie, si vous n'avez **plus aucune carte** devant vous, avant d'effectuer tout autre effet, vous devez **immédiatement piocher 2 cartes**.



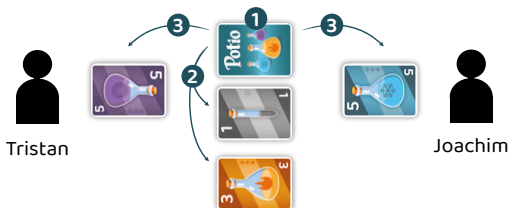
Les cartes sont toujours posées sur la table, visibles de tous. Vous ne les gardez pas en main. Dans votre zone de jeu, vous pouvez organiser et déplacer vos cartes librement à tout moment. Aucune combinaison n'est définitive. C'est uniquement lorsque vous décidez de concocter une potion que vous regroupez vos cartes pour les jouer.

MISE EN PLACE

Au cours de la mise en place, si vous piochez un 9, remettez-le sous la pioche et prenez une autre carte. Une fois la mise en place terminée, mélangez la pioche.

- Mélangez les cartes pour former une pioche et disposez-la face cachée à la portée de tous.
- Piochez deux cartes et posez-les faces visibles au centre de la table.
- Distribuez une carte à chaque participant. Les joueurs laissent leur carte face visible sur la table.

Exemple d'une mise en place pour 2 joueurs



DÉBUT DE PARTIE

Le joueur qui a la carte avec le plus petit chiffre débute la partie. En cas d'égalité, le plus jeune joueur commence. Les joueurs jouent chacun à leur tour dans le sens horaire.

TOUR DE JEU

1

Retournez la première carte de la pioche et placez-la au centre de la table.



2

Choisissez une carte parmi les trois visibles au centre de la table.



3

Placez la carte devant vous. Les cartes sont toujours posées sur la table (vous ne les gardez pas en main).

4

Si vous le pouvez et si vous le voulez : Avec toutes ou une partie de vos cartes, **concoctez une ou plusieurs potions**.

Voir sections : « Concocter une potion » et « Effets des potions ». **Les cartes que vous n'avez pas utilisées restent devant vous.**

5

Vérifiez s'il y a **explosion** :

Si à la fin de son tour, le joueur actif a **8 cartes**, ses fioles explosent et il **perd toutes ses cartes** : le joueur se saisit des cartes posées devant lui, les mélange et place ce paquet sous la pioche.

Comme il n'a plus aucune carte, il pioche deux cartes.

Le tour du joueur actif est terminé, c'est au joueur à sa gauche de jouer.

CONCOCTER UNE POTION

Pour concocter une potion, vous devez faire **trois fois le même chiffre** avec toutes ou une partie de vos cartes.

1

Commencez par jouer **une seule carte** pour choisir ce chiffre.



La valeur de la carte détermine le chiffre à répéter.

2

Créez une deuxième fois ce chiffre soit **en posant une autre carte de la même valeur**, soit **en additionnant des cartes de la même couleur (ou incolores)**.



3 + 3 = 6

3

Créez une troisième fois ce chiffre soit **en posant une autre carte de la même valeur**, soit **en additionnant des cartes de la même couleur (ou incolores)**.



=6

=6

=6



✓

✓

✓



✗

✓

✓



Rappel : la première carte doit être jouée toute seule.

4 Retournez les cartes de la potion, sauf la première.



Si c'est votre première potion, ces cartes forment votre pile de victoire ; sinon, ajoutez-les au-dessus de votre pile déjà créée.
A la fin de la partie, les cartes faces visibles vaudront leur chiffre et les cartes retournées un point chacune.

5 Déclenchez l'effet de la potion (s'il y en a un).

EFFETS DES POTIONS

Lorsque vous jouez une potion, certaines combinaisons de cartes déclenchent des effets.

POTION BLEUE



Si toutes les cartes de sa potion sont **bleues**, le joueur peut **geler** une carte d'un de ses adversaires.

Geler

Retournez une carte d'un de vos adversaires.
Ce joueur ne peut plus utiliser cette carte mais elle compte dans sa limite de cartes (8 cartes maximum à la fin du tour).

POTION JAUNE



Si toutes les cartes de sa potion sont **jaunes**, le joueur peut **brûler** une carte.

Brûler

Retournez une carte d'un de vos adversaires et ajoutez-la à sa pile de victoire

ou

Retournez une de vos cartes et ajoutez-la à votre pile de victoire

ou

Dégelez une de vos cartes gelées en la retournant.

POTION VIOLETTE



Si toutes les cartes de sa potion sont **violettes**, le joueur peut **voler** une carte à un adversaire.

Voler

Prenez une carte à un adversaire et posez-la dans votre zone de jeu.

POTION AVEC LES TROIS COULEURS

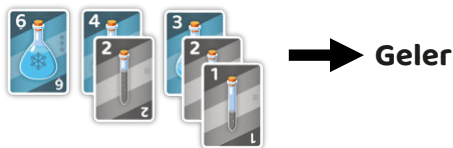


Si la potion est composée des **trois couleurs différentes**, le joueur choisit l'effet de son choix : **voler, geler** ou **brûler**.



Les cartes grises sont **incolors**, elles se combinent avec n'importe quelle couleur.
Ignorez les cartes grises lorsque vous déterminez les couleurs de la potion.

Exemple : cartes bleues + incolors = Potion bleue -> Geler.



Exemple : cartes jaunes + incolors = Potion jaune -> brûler.



FIN DE PARTIE

La partie se termine lorsque la pioche est vide et qu'il n'y a plus aucune carte au centre de la table.

Chaque joueur compte ses points : les cartes dont la face est visible (recto, avec le chiffre) comptent pour leur valeur numérique ; les cartes dont le dos de carte est visible (verso) comptent un point chacune.

Carte face visible = valeur numérique.

Carte dos visible = 1 point.

Le joueur qui a le plus de points est déclaré vainqueur.
En cas de scores identiques, le joueur avec le moins de cartes gelées gagne. Si l'égalité persiste, les deux joueurs sont déclarés ex aequo.

RÈGLES ADDITIONNELLES 2 contre 2

Dans ce mode de jeu, vous jouez en équipe à 2 contre 2.

Effectuez une mise en place standard.

RÈGLES PARTICULIÈRES

Vous êtes **en équipe avec la personne en face de vous**.

Vous n'avez **pas le droit de communiquer** avec votre coéquipier.

Vos cartes sont **communes avec celles de votre coéquipier** :

- ➔ Vous utilisez vos cartes et celles de votre partenaire pour faire des potions.
- ➔ Pour calculer votre limite de cartes (8 à la fin de votre tour), vous devez additionner le nombre de vos cartes et celles de votre coéquipier.
- ➔ Les effets des potions s'appliquent normalement mais si vous déclenchez un effet, c'est votre coéquipier qui décide comment l'utiliser (et vice-versa).
- ➔ Vous piochez deux cartes uniquement si vous et votre partenaire de jeu n'avaient plus aucune carte.
Attention : vous piochez seulement un total de 2 cartes, pas 4.

Auteur et illustrateur : Cédric Le Guern

 bald_guy_studio

www.baldguy.fr

 Copyright 2026. Tous droits réservés par Bald guy.

 bald guy