

La Compil'

Voici venu le temps de découvrir trois extensions sublimes pour le non moins excellent Élixir. Chaque extension (Alambic, Mandragore et Alchimie) peut être jouée indépendamment. Vous pouvez aussi mixer tout cela à votre convenance. Avec Élixir, on joue comme on aime...

ALAMBIC

Un alambic merveilleux a été découvert au cœur de la forêt. Pour se l'approprier, les apprentis magiciens n'ont pas hésité à utiliser des sorts jusque-là inconnus ou des objets magiques qu'on croyait disparus.

Les fées toujours mutines vous ont ramené quelques-uns de ceux-ci, pour que vous aussi, vous puissiez exercer vos talents de magicien et qui sait, devenir un jour l'heureux propriétaire du mystérieux alambic.

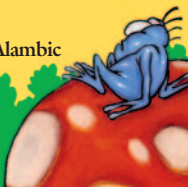
Alambic contient 55 cartes dont :

- 28 nouveaux sortilèges
- 27 trouvailles dont : 16 ingrédients, 7 nouveaux objets magiques, 3 nouvelles transactions, 1 Alambic

À vous de décider quelles trouvailles et quels sortilèges vous allez intégrer à vos parties. À consommer sans modération !

MANDRAGORE

Il n'est pas nécessaire d'inclure des cartes d'Alambic pour jouer avec Mandragore mais cela est fortement recommandé par les auteurs !



Mandragore contient 55 cartes dont :

- 19 sortilèges, dont un à créer soi-même
- 36 trouvailles dont : 16 lieux, 17 panneaux, 3 objets magiques

Incorporez les trouvailles de Mandragore aux trouvailles du jeu. Ajoutez les sortilèges à ceux en votre possession. Salez, poivrez, touillez et commencez à jouer ! En résumé, faites comme pour Alambic.

Par contre, les lieux et les panneaux demandent quelques précisions...

◆ Les lieux : mode d'emploi

Mandragore vous offre 16 lieux enchantés dans lesquels vous pourrez acquérir les 16 ingrédients nécessaires à la réalisation des sortilèges.

- Les lieux sont considérés comme des trouvailles.
- Lorsqu'un joueur pioche un lieu, il peut choisir de l'ouvrir en le posant face visible devant lui ou le garder en main (pour le poser plus tard).
- 10 lieux maximum peuvent être ouverts simultanément (12 avec les 2 panneaux Dérogation).
- Un joueur peut posséder autant de lieux qu'il le désire tant que la règle précédente est respectée (pas plus de 10 lieux ouverts en même temps).
- Le possesseur d'un lieu bénéficie gratuitement de l'ingrédient correspondant sans avoir à le matérialiser au moment de lancer un sortilège le nécessitant. Il peut utiliser plusieurs de ses lieux simultanément.
- Il est possible d'acheter un ingrédient au propriétaire du lieu correspondant, moyennant trouvailles, à discrétion du propriétaire. L'ingrédient n'étant toujours pas matérialisé, le sortilège doit être lancé dès que l'accord a été conclu entre les deux joueurs.
- Les propriétaires des lieux ne sont pas obligés d'accepter de vendre les ingrédients correspondants.
- Il n'est possible d'acheter à un adversaire qu'un seul ingrédient par sortilège lancé.
- À son tour, un joueur peut défausser un ou plusieurs lieux en sa possession (ouverts, fermés ou encore en main).



◆ Les panneaux : mode d'emploi

- Les panneaux sont considérés comme des trouvailles.
- Les joueurs peuvent les utiliser à leur tour.
- Leurs effets sont indiqués sur les cartes.
- Ce ne sont pas des objets magiques : leur effet ne peut être annulé ou détourné sauf indication contraire.

ALCHIMIE

Les extensions Alambic et Mandragore ne sont pas indispensables mais vivement recommandées ! Vous pouvez marier les trois extensions à votre gré, il n'y a aucune contre-indication.

Alchimie contient 54 cartes dont :

- 5 cartes « + »
- 5 cartes « = »
- 20 composants
- 24 événements

Comme son nom l'indique, cette extension va vous permettre de réaliser des opérations alchimiques. Vous pourrez transformer des trouvailles en événements incroyablement époustouflifiants ! Ne mélangez surtout pas les cartes d'Alchimie avec les autres. Les petits impatients qui l'auraient déjà fait sont volontaires pour trier immédiatement le jeu et apprendre que la réflexion doit précéder l'action. Conseil avisé : jouez sur une grande table, l'Alchimie, ça demande de l'espace...

◆ Comment utiliser Alchimie ?

- Mélangez les 20 composants.
- Mélangez les 24 événements.
- Vous allez proposer 5 formules d'opérations alchimiques :
 - Un composant + un composant = un événement.
 - Formez 5 lignes de 5 cartes. Les composants et les événements sont posés aléatoirement.
 - Les composants et les symboles « + » et « = » sont posés face visible, les événements face cachée (voir schéma au dos).
 - Écartez du jeu les 10 composants inutilisés et formez une pioche avec les événements restants.



schéma



- À son tour de jeu, chacun peut réaliser une ou plusieurs opérations alchimiques :
 - Il se défausse des ingrédients nécessaires.
 - Il prend connaissance de la carte événement correspondant à son opération et l'applique.
 - Il la défausse près de la pioche des événements.
 - Il pose le premier événement de la pioche (face cachée) en tant que résultat de l'opération qu'il vient d'effectuer. Il sera révélé et appliqué par le prochain joueur qui réalisera l'opération alchimique correspondante.
- Lorsque la pioche des événements est épuisée, mélangez ceux qui ont été défaussés et reformez une pioche.

Note pour les utilisateurs de Mandragore : un joueur possédant des lieux ouverts peut utiliser l'un de ses ingrédients, non matérialisé, pour réaliser une opération alchimique mais l'autre composant de l'opération doit obligatoirement être matérialisé.



« Alambic », « Mandragore », « Alchimie »,
créées par Sylvie Barc et Frédéric Leygonie,
sont trois extensions pour le jeu « Élixir ».

Illustrations de Christophe Swal.

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

Imprimé en Belgique par Carta Mundi

