

SORDRON

LIVRET DE RÈGLES

CRÉE PAR SUSLU MATÉO, BARTHÉLÉMY MARIUS ET SIVINIANT ALAN

Histoire

VOUS PARTICIPEZ AU TOURNOI SORDRON ! LE PLUS GRAND TOURNOI DE POTION DU MONDE DES SORCIERS. VOUS VOULEZ ABSOLUMENT REMPORTE LE GRAND PRIX AFIN D'ÊTRE RECONNU EN TANT QUE PLUS GRAND SORCIER DU MONDE. POUR CE FAIRE, VOUS ALLEZ DEVOIR RÉCUPÉRER TOUS LES INGRÉDIENTS NÉCESSAIRES À VOS RECETTES, AVANT LES AUTRES CONCURRENTS, CE QUI FERA LA DIFFÉRENCE FACE AU JURY.

Materiel

LE JEU COMPORTE :

- 60 CARTES INGRÉDIENT
- 20 CARTES RECETTE
- 4 PIONS
- 1 CLASSEMENT DU TOURNOI



PIONS



CARTE CLASSEMENT



CARTE INGRÉDIENT
(RECTO)



CARTE INGRÉDIENT
(VERSO)



CARTE RECETTE
(RECTO)



CARTE RECETTE
(VERSO "CHAUDRON")

Mise en place

MÉLANGER LES CARTES INGRÉDIENTS ET LES RÉPARTIR FACE CACHÉES SUR LA TABLE :

- POUR 2 JOUEURS -> 9 CARTES
- POUR 3 JOUEURS -> 12 CARTES
- POUR 4 JOUEURS -> 16 CARTES

DISTRIBUER LE RESTE DES CARTES FACE CACHÉE À CHAQUE JOUEUR. PIOCHER ENSUITE, POUR CHAQUE JOUEUR, UNE CARTE RECETTE DANS LE PAQUET DES RECETTES ET LA GARDER FACE CACHÉE.



But du jeu

ÊTRE LE PREMIER JOUEUR À COMPLÉTER SA RECETTE.

Déroulement d'une manche

MÉMORISER LES INGRÉDIENTS PRÉSENTS SUR LA CARTE RECETTE EN FONCTION DU NIVEAU DE DIFFICULTÉ DÉSIRÉ :

- LE 1ER PALIER RAPPORTE 1 POINT
- LE 2E PALIER RAPPORTE 2 POINTS
- LE 3E PALIER RAPPORTE 3 POINTS

UNE FOIS LA PHASE DE MÉMORISATION TERMINÉE, TOUS LES JOUEURS RETOURNENT LEUR CARTE RECETTE FACE CACHÉE.

APRÈS UN TOP DÉPART, TOUS LES JOUEURS JOUENT EN MÊME TEMPS ET DOIVENT RÉCUPÉRER DES CARTES INGRÉDIENTS EN ACCORD AVEC LEUR RECETTE. CHAQUE JOUEUR PEUT RETOURNER UNE CARTE SUR LA TABLE :

1/ SI ON NE POSSÈDE PAS DÉJÀ CET INGRÉDIENT, PRENDRE LA CARTE AVEC SOI ET LA REMPLACER PAR UNE CARTE DE SA PIOCHE FACE VISIBLE. LA CARTE EST ALORS DEVANT LE JOUEUR, IL PEUT SOIT :

- LA LAISSER DEVANT LUI, ELLE EST ALORS TOUJOURS ACCESSIBLE AUX AUTRES JOUEURS.
- LA METTRE DANS SON CHAUDRON, ELLE N'EST ALORS PLUS DISPONIBLE À QUI QUE CE SOIT ET NE PEUT PLUS CHANGER DE PLACE.

2/ SINON LA LAISSER LA CARTE FACE VISIBLE SUR LA TABLE

LE PREMIER JOUEUR À COMPLÉTER SA RECETTE AU PALIER QU'IL S'ÉTAIT FIXÉ CRIE "SORDRON". ON PASSE À L'ÉTAPE DE VÉRIFICATION :

- SI LA RECETTE EST JUSTE (LE JOUEUR POSSÈDE UNIQUEMENT LES CARTES NÉCESSAIRES À SA RECETTE), LA MANCHE S'ARRÊTE, LE JOUEUR GAGNE LES POINTS DE SA RECETTE ET REMET SES CARTES AU CENTRE DE LA TABLE. ON RELANCE ALORS UNE NOUVELLE MANCHE, CHAQUE JOUEUR PIOCHE UNE NOUVELLE RECETTE ET GARDE SES CARTES PRÉCÉDENTES (SAUF LE GAGNANT DE LA MANCHE) QU'IL MET DEVANT LUI. LE GAGNANT AVANCE SON PION SUR LE CLASSEMENT DU TOURNOI.
- SI LA RECETTE N'EST PAS RESPECTÉE, LE JOUEUR QUI A DIT "SORDRON" PERD SA MAIN ET REMET TOUTES SES CARTES AU MILIEU DE LA TABLE.

Fin du jeu

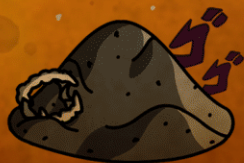
LA PARTIE S'ARRÊTE QUAND UN JOUEUR ATTEINT LE NOMBRE DE 8 POINTS PILE. SI UN JOUEUR DÉPASSE 8, SON SCORE RETOMBE À 5 ET IL DOIT ALORS CONTINUER LE JEU.

Remerciements

MERCI À NICOLAS PIÑEROS-CUELLAR POUR SON ACCOMPAGNEMENT ET SES CONSEILS, UN REMERCIEMENT AUSSI À LA PROMOTION LPJY 2022-2023 POUR LEURS RETOURS TESTEUR.

QUE LE SORDRON COMMENCE !





2022