

Règles de Potion ou Poison

Comment jouer à Potion ou Poison

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Être le dernier Gobelin encore en vie après avoir survécu aux potions mortelles de la Sorcière.
- **Mécanique principale** : Piocher des cartes Action qui obligent vous ou vos adversaires à boire des potions face cachée, en espérant ne pas tomber sur la mortelle.
- **Condition de victoire** : Rester le seul Gobelin vivant parmi tous les joueurs.

Salut les amis ! Installez-vous confortablement, je vais vous expliquer **Potion ou Poison**, un petit jeu de cartes hilarant où vous incarnez des Gobelins cobayes au service d'une Sorcière un poil sadique. Le concept ? Survivre le plus longtemps possible pendant que tout le monde essaie de vous faire boire des potions potentiellement fatales. Ambiance garantie !

Si vous aimez les jeux d'ambiance avec du bluff et de la fourberie comme [Exploding Kittens](#) ou [Bang! The Dice Game](#), vous allez adorer celui-ci.

Le matériel du jeu

Voici ce que vous trouverez dans la boîte :

- **10 cartes Gobelin** (recto : vivant / verso : fantôme)
- **51 cartes Action** (le moteur du jeu)
- **1 carte Chat Noir** (optionnelle, pour pimenter les grandes tablées)
- **13 cartes Potion Mortelle** (celles qui tuent !)
- **30 cartes Potion Inoffensive** (ouf, on survit)
- **10 jetons Antidote** (votre assurance-vie)

- **1 carte Marqueur de Tour** (facultative, pour ne pas se perdre)
- 4 cartes vierges pour créer vos propres cartes Action

Mise en place de la partie

Distribution individuelle

Séparez d'abord les cartes en 4 piles distinctes : **Potions mortelles**, **Potions inoffensives**, **cartes Gobelin** et **cartes Action**.

Chaque joueur reçoit :

- **1 carte Gobelin** : placez-la devant vous, face « vivant » visible. C'est votre personnage pour toute la partie.
- **1 Potion Mortelle + 3 Potions Inoffensives** : mélangez ces 4 cartes face cachée SANS les regarder, puis posez-les côte à côte devant vous.
- **1 jeton Antidote** : gardez-le bien en vue à côté de votre Gobelin.

Préparation de la table

Mélangez toutes les **cartes Action** et formez une **pioche** face cachée au centre de la table.

Laissez un espace libre à côté pour la **défausse**. Placez les cartes Potion restantes (mortelles et inoffensives), les cartes Gobelin inutilisées et les jetons Antidote restants au centre, en piles séparées et face visible.

Qui commence ? La personne au teint le plus verdâtre ! En cas d'égalité, celle qui fait la meilleure imitation de Gobelin. Pas de discussion possible.

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'un tour de jeu

Le jeu se déroule dans le **sens des aiguilles d'une montre**, chacun son tour. Voici ce que vous faites quand c'est à vous :

- **Piochez** la carte du dessus de la pile Action.
- **Lisez à voix haute** ce qui est écrit dessus.

- **Appliquez l'effet** de la carte.
- **Défaussez** la carte face visible sur la pile de défausse.

Exception : si c'est un **Sortilège**, ne le défaussez pas ! Posez-le face visible à côté de votre carte Gobelin (on en reparle plus bas).

L'ordre de jeu reste toujours le même du début à la fin, peu importe ce qui se passe. Même si un joueur devient fantôme ou ressuscite, on ne saute jamais son tour dans la rotation.

Boire une potion

Comment ça marche

La plupart des cartes Action vous désignent, vous ou un autre joueur, pour « **boire** ». Boire signifie simplement : **choisir au hasard une de vos cartes Potion face cachée et la retourner**.

Deux résultats possibles :

- **Potion Inoffensive** : rien de grave ! Peut-être quelques pustules fictives, mais vous restez en vie. Défaussez cette carte dans la pile de Potions Inoffensives au centre.
- **Potion Mortelle** : aïe ! Vous avez deux options (voir ci-dessous).

Quand vous buvez une Potion Mortelle

Si vous révélez une **Potion Mortelle**, deux choix s'offrent à vous :

- **Utiliser votre Antidote** : défaussez votre jeton Antidote et la Potion Mortelle. Vous restez en vie. Pas obligatoire !
- **Ne pas utiliser d'Antidote** (ou ne pas en avoir) : vous devenez un **fantôme**. Retournez votre carte Gobelin côté fantôme et défaussez toutes vos potions restantes.

Petite astuce : ne gaspillez pas votre Antidote trop tôt dans la partie. Parfois, il vaut mieux mourir et espérer ressusciter que de se retrouver sans filet de sécurité en fin de partie !

Quand on n'a plus de potions

Si un Gobelin vivant n'a plus aucune carte Potion devant lui, il prend immédiatement **1 Potion**

Inoffensive + 1 Potion Mortelle depuis les piles centrales, les mélange face cachée (ou les fait mélanger par un voisin pour éviter la triche) et les place devant lui.

Boire à plusieurs

Certaines cartes affectent plusieurs joueurs en même temps. Dans ce cas, chacun boit **un par un dans l'ordre du tour**, en commençant par celui qui a pioché la carte. Respectez bien cet ordre : ça peut déterminer qui gagne !

Les cartes Action en détail

Voici les différents types de cartes que vous rencontrerez :

- « **Tu bois** » : c'est vous qui buvez, tout simplement.
- « **Celui que tu désignes bois** » : pointez du doigt un Gobelin vivant, il doit boire.
- « **Celui désigné par la majorité bois** » : tout le monde (y compris les fantômes) pointe en même temps. Le joueur le plus désigné boit. En cas d'égalité, c'est celui qui a pioché la carte qui tranche.
- « **Tout le monde bois, sauf toi** » : tous les autres Gobelins vivants boivent (dans l'ordre du tour).
- « **Les Gobelins AVEC/SANS tel accessoire boivent** » : regardez les illustrations sur les cartes Gobelin. Chaque personnage porte (ou non) des accessoires spécifiques : **bonnet, cornes, bandage, bretelles, boucles d'oreilles**.
- « **Désigne deux Gobelins. Chacun bois une potion de l'autre** » : chacun choisit une carte Potion chez l'autre joueur et la retourne. Vous pouvez vous désigner vous-même comme l'un des deux !
- « **Roulette Sorcière** » : en commençant par le joueur actif, tout le monde boit à tour de rôle jusqu'à ce que quelqu'un devienne fantôme (un Antidote utilisé ne compte pas, on continue).
- « **Un Toast !** » : tout le monde boit en même temps (plusieurs fantômes peuvent apparaître d'un coup). Le joueur actif annonce à quoi on trinque !
- « **Vole une potion à gauche/droite** » : tous les Gobelins vivants prennent simultanément

une carte Potion (sans la regarder) au voisin désigné et l'ajoutent face cachée à leurs propres potions.

- « **Tu prends une Potion Mortelle** » : prenez-en une dans la pile centrale et mélangez-la avec vos potions.
- « **Tu donnes une Potion Mortelle** » : prenez-en une dans la pile centrale et offrez-la à un Gobelin vivant de votre choix. Sympa, non ?
- « **Tu voles un Antidote** » : prenez un Antidote à un autre joueur. Si personne n'en a, prenez-en un dans la réserve centrale.

Si une carte précise « bois deux fois » et que vous devenez fantôme à la première potion (sans utiliser d'Antidote), vous ne buvez pas la seconde.

Les Présents Fantasmagoriques

Certaines cartes Action portent une **icône de fantôme**. Si un Gobelin fantôme pioche une telle carte, il désigne un Gobelin vivant qui subira l'effet à sa place. Un petit cadeau d'outre-tombe !

Les Sortilèges

Comment fonctionnent les Sortilèges

Quand vous piochez un **Sortilège**, lisez-le à voix haute et placez la carte à côté de votre Gobelin (ne la défaussez pas). L'effet du sort démarre immédiatement dès que la carte est posée sur la table.

Le **premier Gobelin vivant qui enfreint la contrainte** du Sortilège doit boire une de ses potions immédiatement. Cela prend la priorité sur tout le reste, même au milieu d'un « Toast ! ». Une fois le sort brisé, la carte est défaussée.

Exemples de Sortilèges

- **Sortilège de courtoisie** : le lanceur du sort doit être vouvoyé et appelé par un titre honorifique (« Grand Chef Suprême », « Sa Majesté des Gobelins »...). Le premier qui oublie boit !

- **Sortilège d’Affirmation / de Négation / de l’Assoiffé** : le premier qui prononce « Oui », « Non » ou « Boire » (même conjugué) doit boire. Mettez-vous d’accord avant la partie sur les mots dérivés (« aujourd’hui » contient « oui », ça compte ou pas ?).
- **Sortilège de prudence extrême** : celui-ci ne fait pas boire. Si le lanceur du sort parvient à ressusciter grâce à ce Sortilège, il vole un Antidote.

Si un Gobelin vivant meurt à cause d’un Sortilège, le lanceur du sort ressuscite instantanément (s’il était fantôme). Mais attention : si c’est le lanceur lui-même qui brise son propre sort et en meurt, il ne ressuscite évidemment pas. Quelle maladresse !

[IMAGE_FIN]

Les Fantômes

Devenir un fantôme

Quand vous devenez fantôme, retournez votre carte Gobelin côté fantôme et défaissez toutes vos Potions. Vous conservez cependant vos **Sortilèges actifs** et vos **Antidotes** (même si vous ne pouvez pas les utiliser pour ressusciter).

Jouer en mode fantôme

Un fantôme continue de piocher des cartes Action à son tour, mais les effets ne l’affectent pas : il ne peut pas boire et n’est pas soumis aux Sortilèges. Par contre, si l’action d’un fantôme provoque la mort d’un autre Gobelin, le fantôme **ressuscite immédiatement** ! Il retourne sa carte côté vivant et reçoit 1 Potion Mortelle + 1 Potion Inoffensive qu’il mélange devant lui.

Un fantôme ne peut jamais gagner la partie tant qu’il reste fantôme. La résurrection, c’est la clé ! Si vous aimez ce mélange de stratégie et d’élimination, pensez aussi à essayer [Here to Slay](#) qui propose une dynamique similaire.

Le Chat Noir (variante optionnelle)

Le **Chat Noir** est une carte facultative, idéale pour les parties à nombreux joueurs. Deux façons de l’intégrer :

- **Option 1** : mélangez la carte Chat Noir dans la pioche Action. Le Gobelin vivant qui la pioche la garde à côté de son Gobelin. Si un fantôme la pioche, il la donne à un vivant de son choix.
- **Option 2** : laissez la carte à côté de la pioche. Le premier joueur à devenir fantôme la donne au Gobelin vivant de son choix.

Le Gobelin qui possède le Chat Noir doit **boire une Potion supplémentaire à chaque début de tour**. S'il meurt, il transmet le Chat Noir à un Gobelin vivant (tous les fantômes peuvent se concerter pour choisir la victime). Un vrai cadeau empoisonné, comme dans [le Saboteur](#) !

Fin de partie et victoire

La partie se termine quand il ne reste plus qu'**un seul Gobelin vivant**. Ce survivant remporte la victoire !

Attention à ce cas particulier : si un fantôme provoque par son action la mort du dernier Gobelin vivant (à part un autre), le fantôme ressuscite et la partie continue avec les survivants restants.

Il est tout à fait possible que la partie se termine **sans aucun vainqueur** si tous les Gobelins finissent en fantômes simultanément (typiquement lors d'un « Toast ! »). Dans ce cas, la Sorcière gagne et tout le monde a perdu. C'est rare, mais ça arrive !

Les Gobelins et leurs accessoires

Chaque Gobelin possède une combinaison unique d'accessoires. Cela devient important quand une carte Action cible les porteurs (ou non-porteurs) d'un accessoire précis.

Gobelin	Bonnet	Cornes	Bandage	Bretelles	Boucles d'oreilles
Nooby	Oui	Non	Oui	Oui	Non
Fifou	Non	Oui	Non	Non	Oui
Dandy	Oui	Non	Non	Oui	Non
Grump	Oui	Non	Non	Non	Oui
Goblin	Non	Oui	Oui	Oui	Non
Pafut	Non	Non	Oui	Non	Oui

Gobelin	Bonnet	Cornes	Bandage	Bretelles	Boucles d'oreilles
Minion	Oui	Oui	Oui	Non	Non
Albert	Non	Oui	Oui	Non	Oui
Morty	Oui	Oui	Non	Oui	Non
N° 2	Non	Non	Non	Oui	Oui

Conseil malin : au moment de choisir votre Gobelin, regardez quels accessoires sont les plus rares dans le groupe de joueurs. Avoir un accessoire que personne d'autre ne possède peut vous épargner bien des potions !

Récapitulatif pour votre première partie

- Chacun prend 1 Gobelin, 1 Potion Mortelle, 3 Potions Inoffensives (mélangées face cachée) et 1 Antidote.
- À votre tour : piochez une carte Action, lisez-la, appliquez-la, défaussez-la.
- Boire = retourner au hasard une de vos potions face cachée.
- Potion Mortelle = fantôme (sauf si vous utilisez un Antidote).
- Dernier vivant = victoire !

Voilà, vous savez tout ! Allez, on trinque ? À la Sorcière !