The POTION

Rules *Règles*





The POTION

Ages: 8+
Number of players: 3-7
Time to play: 10 minutes

An epic encounter between the world's savviest alchemists is drawing universal attention.

Contents

3 x Ingredients dice
42 x Ingredients tokens
14 Beetles (blue)
14 Mushrooms (red)
14 Vials (green)
1 x Potion bottle
1 x Rulebook

Each alchemist starts with the same basic ingredients; rare Mushrooms, secret liquid Vials and poisonous Beetles. In a match of wit and bluff, they compete to get rid of their ingredients and take control of the final potion. Closely watching each others move, who will prevail in this unique and original game of psychological deception?

Object of the Game

Be the first player left with only one type of ingredient in their possession.

Set Up

Each player receives 2 tokens of each type of ingredient **(2 blue Beetles, 2 red Mushrooms, 2 green Vials)**.
Set aside the remaining unused tokens. Place the empty bottle in the center of the table.

Players place all their ingredients in the palm of one hand.

Note: Ingredients should be kept hidden in the players' palms, so their opponents cannot see what ingredients they have remaining.



How to Play The Potion (4-7 Players)

At the beginning of each round, a player will roll the dice to determine the ingredients players will be bidding on. After considering the roll, players secretly choose one ingredient from their palm and place it in their other hand. Once all players have made their choice, everyone reveals their selected ingredient.



Compare the type and quantity of the ingredients revealed with the result of the dice roll. Players who meet the winning conditions set by the dice may discard their ingredient and place it into the bottle. The players who did not meet the winning condition keep their ingredient.

Dice are passed clockwise to the next player who rolls the dice, and a new round begins.

What are wng Conditions?

1) You have a winning condition when the total quantity of an ingredient revealed by the players matches one of the dice faces. The players who revealed that ingredient could (subject to rule 3 below) discard their ingredient into the bottle.

The other players keep their ingredient.

(*Note:* The quantities of an ingredient are not combined if it appears on more than one die. See examples on pages 6, 7 and 8).

2) If a player has revealed an ingredient that does not appear on the face of any die, and none of the ingredients revealed by the other players meet a winning condition, the player(s) who revealed the ingredient that did not appear on any die may discard their ingredient into the bottle (subject to rule 3 below).

3) If the result of the round is that ALL players meet the conditions set by the dice, then NO ONE gets to discard their ingredient and a new round starts.

The following examples assume a 4 players game.

Example 1

The dice roll as follows:





Emma and Zoe have chosen the Beetle and met Die 1 condition, and now they may discard their Beetle tokens. Dan has chosen the Mushroom which matches Die 2 condition, and now he may discard his Mushroom token. Phil has chosen the Vial which doesn't match any die, and since there are players who matched the dice with their ingredient, he must keep the Vial token.

Example 2

The dice roll as follows:





Emma, Zoe, and Dan revealed a total of 3 Vials. Their combined ingredient quantity does not match any die. (Remember the rolls cannot be combined – in this case, you cannot combine the 1 Vial roll and the 2 Vial roll into 3 Vials), and they keep their Vial tokens. Phil can discard his token since no other player made a match.

Example 3

The dice roll as follows:





Emma and Dan have revealed mushrooms. The roll calls for only one mushroom, so they keep their mushroom tokens. Phil has revealed a Vial but the roll calls for two Vials, so he too keeps his token. Zoe who bet on the other players' failure to meet the two other dice conditions, played a Beetle and therefore gets to discard her token.

Game Ends

At the end of a turn, the player with only one type of ingredient left reveals their remaining token(s) and is declared the winner. If multiple players achieve victory at the same time, the game ends in a tie.



3- Players variant

When playing a 3 player game, use only 2 dice. Set aside the die depicting ingredients in 3's.

All other rules remain unchanged.

The POTION

Age : 8+
Joueurs : 3-7
Temps de jeu : 10 min.

Une rencontre au sommet entre les alchimistes les plus futés se dessine.

Contenu

3 dés Ingrédients
42 jetons Ingrédients
14 Scarabés (bleu)
14 Champignons (rouge)
14 Fioles (vert)
1 Bouteille
1 Livret de règles

Chaque alchimiste aura en sa possession au départ les mêmes ingrédients de base : champignons rares, fioles de liquide secret et scarabées venimeux. Serez-vous l'alchimiste le plus astucieux qui réussira à se débarrasser de ses ingrédients en premier et ainsi prendre le contrôle de la potion? Étudiez bien les gestes et expressions de vos adversaires dans ce jeu unique de bluff et de déception!

But du jeu

Être le premier joueur à posséder un seul type d'ingrédient.

Mise en place

Chaque joueur reçoit 2 jetons Ingrédients de chaque sorte **(2 scarabés bleu, 2 champignons rouge, 2 fioles vertes)**. Mettez de côté les jetons inutilisés. Placez la bouteille au centre de la table. Les joueurs cachent leurs ingrédients dans la paume de leur main.

Note: les ingrédients devraient rester cachés dans la paume des joueurs afin que leurs adversaires ne puissent voir les ingrédients restants.



Comment jouer à The Potion (4-7 joueurs)

Au début de chaque ronde, un joueur lancera les dés pour déterminer les ingrédients sur lesquels les joueurs pourront miser. Selon le résultat du lancer, les joueurs choisissent secrètement un ingrédient dans la paume de leur main et le place dans leur autre main. Lorsque tous les joueurs ont fait leur sélection, ils présentent simultanément leur ingrédient.



Comparez les types d'ingrédients et leur quantité avec le résultat des dés. Les joueurs qui répondent aux conditions de victoire identifiées par les dés déposent leur jeton Ingrédient dans la bouteille. Les joueurs qui n'ont pas rencontré les conditions de victoire gardent leur ingrédient.

Les dés sont passés au prochain joueur en sens horaire et une nouvelle ronde commence.

Quelles sont les conditions de victoire?

1) Un joueur rencontre les conditions de victoires lorsque la quantité totale d'un ingrédient révélé par les joueurs correspond à une des faces d'un dé. Les joueurs qui ont révélé cet ingrédient peuvent (selon la règle 3) déposer leur ingrédient dans la bouteille. Les autres joueurs gardent leur ingrédient.

(Note : les quantités d'ingrédients ne sont pas combinées s'ils apparaissent sur plus qu'un dé. Voir les exemples suivants.)

2) Si un joueur révèle un ingrédient qui n'apparaît pas sur les faces des dés et qu'aucun joueur rencontre les conditions de victoire, le ou les joueurs qui ont révélé cet ingrédient n'apparaissant sur aucun dé peuvent déposer leur jeton dans la bouteille.

3) Si le résultat de la ronde indique que tous les joueurs rencontrent les conditions de victoire déterminées par les dés, personne ne pourra se départir de leur ingrédient et une nouvelle ronde commence.

Les exemples suivants sont basés sur une partie à 4 joueurs :

Exemple 1

Le résultat des dés est le suivant :

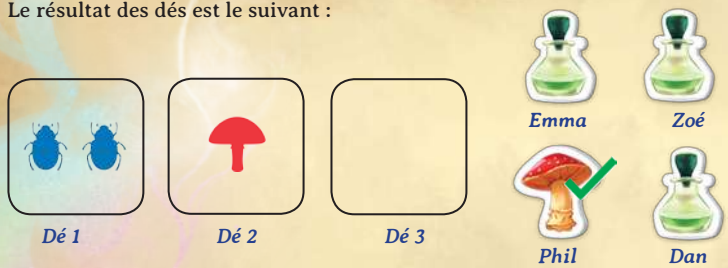




Emma et Zoé ont choisi un scarabé et ont rencontré la condition de victoire du dé 1. Elles peuvent donc disposer de leur jeton Ingrédient. Dan a choisi le dé champignon et rencontre la condition de victoire du dé 2. Il peut disposer de son jeton Ingrédient. Phil a joué une fiole qui ne correspond à aucun dé alors que les autres joueurs ont réussi une condition de victoire. Il doit alors garder son ingrédient.

Exemple 2

Le résultat des dés est le suivant :



Emma, Zoé et Dan révèlent un total de trois fioles. Leur quantité combinée ne correspond à aucun dé. (Souvenez-vous que le résultat des dés n'est pas combiné – le dé 1 ne s'additionne pas au dé 2). Ils conservent donc leur jeton Ingrédient. Phil peut alors se départir de son ingrédient puisque aucun autre joueur n'a rencontré les conditions de victoire.

Exemple 3

Le résultat des dés est le suivant :



Emma et Dan ont révélé un champignon. Ils ne rencontrent pas la condition de victoire du dé 2 et doivent garder leur jeton Ingrédient. Phil a révélé une fiole, mais la condition de victoire demandait un total de 2 fioles. Il garde lui aussi son jeton. Zoé a plutôt misé sur l'échec des autres joueurs à rencontrer les conditions de victoire des dés en jouant un scarabé. Elle se départie donc de son jeton ingrédient.

Fin de la partie

À la fin d'un tour, le joueur avec un seul type d'ingrédient dans sa main révèle ses jetons restants et est déclaré le gagnant. Si plusieurs joueurs accomplissent les conditions de victoire au même moment, la partie se termine par une égalité.



Variante pour 3 joueurs

Dans une partie à 3 joueurs, utilisez seulement deux dés. Mettez de côté le dé avec des séries de trois ingrédients sur ses faces. Les autres règles demeurent les mêmes.

A game concept by: Kasper Lapp - Denmark
FoxMind® and The Potion are registered TMs of FoxMind Group LTD
© 2018 FoxMind Group LTD
All rights reserved. Made in China
Distributed in North America by FoxMind Canada Enterprises Ltd.



The POTION

8+ 3-7 10 min

In a match of wit and bluff, alchemists compete to get rid of their ingredients and take control of the miraculous potion. Closely watching each others move, who will prevail in this unique and original game of psychological deception?

Serez-vous l'alchimiste le plus astucieux qui se départira de ses ingrédients pour gagner la potion? Étudiez bien les gestes et expressions de vos adversaires dans ce jeu unique de bluff et de déception!