

# POISON

de Reiner Knizia

Joueurs: 3 – 6 personnes

Âge: à partir de 8 ans

Durée: environ 45 minutes

## Matériel



Huit cartes  
Poison de  
valeur 4



14 cartes Potion dans chacune des trois couleurs,  
dont deux cartes de valeur 4  
et trois cartes de valeur 1, 2, 5 et 7



Un bloc

## Idée du jeu

Dans un laboratoire, trois chaudrons contenant des breuvages magiques bouillonnent. Chacun à votre tour dans le sens horaire, vous jetez des cartes Potion dans l'un des chaudrons de votre choix. Vous devez veiller à ce qu'aucun chaudron ne déborde. Dans le cas où la somme totale des cartes dans un chaudron dépasse la valeur 13, vous devez les prendre. Ces cartes peuvent vous rapporter des points négatifs à la fin. A moins de vous protéger en ayant la majorité des cartes dans une potion et ainsi être immunisé contre ses effets.

De plus, il y a huit cartes Poison qui peuvent non seulement pourrir les breuvages dans les chaudrons, mais également votre résultat final. Jouez habilement vos cartes pour avoir le moins de points négatifs en fin de partie.

## Préparation

Une partie de Poison se joue en plusieurs manches. Au début de chacune des manches il y a un donneur qui change après chaque manche dans le sens horaire.

Le donneur mélange toutes les cartes et les distribue une à une aux joueurs. En fonction du nombre de joueurs certains reçoivent une carte de plus que d'autres. Le bloc et un crayon sont nécessaires seulement en fin d'une manche.

**Remarque :** à trois joueurs, on distribue les cartes pour quatre joueurs et les cartes du joueur supplémentaire sont écartées du jeu pour la manche.

## Déroulement du jeu

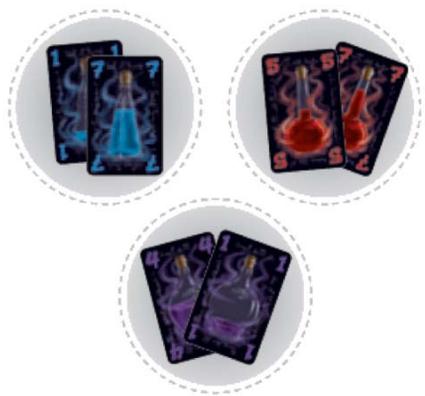
Le joueur à gauche du donneur commence, ensuite on poursuit dans le sens horaire. À son tour, on doit jouer une carte de sa main face visible dans un chaudron. Il y a trois chaudrons maximum. Les chaudrons sont des zones au centre de la table (voir ci contre).

La couleur de la première carte Potion jouée dans un chaudron détermine la couleur de toutes les cartes qui devront être jouées dans ce chaudron. Les autres cartes de cette couleur doivent être placées dans le même chaudron. En aucun cas, une couleur ne peut être présente dans plusieurs chaudrons en même temps.

**Attention :** Ceci n'est pas valable pour les cartes vertes Poison, qui peuvent être placées dans chaque chaudron. Dans le cas où un chaudron contient seulement des cartes Poison, sa couleur n'est pas encore déterminée. Si une carte Potion y est ajoutée, celle-ci détermine la couleur du chaudron. Cependant le chaudron ne peut pas avoir la couleur d'un autre chaudron.

Au cas où un joueur joue une carte dans un chaudron et que la somme de toutes les cartes (cartes Potion et éventuellement les cartes Poison) dépasse 13, ce joueur doit prendre toutes les cartes déjà posées et les place face cachée devant lui. La carte qui a provoqué le dépassement reste dans le chaudron.

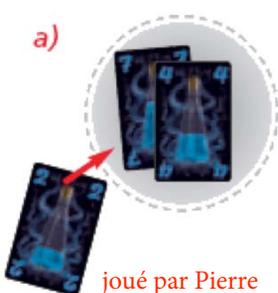
### Les trois chaudrons au centre de la table



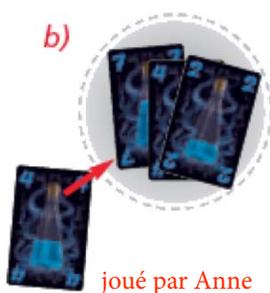
**Remarque :** le joueur ne peut pas regarder les cartes face cachée devant lui jusqu'à la fin de la manche.

### Exemple 1 :

- Pierre joue un « 2 » et le chaudron atteint 13.
- Anne joue un « 4 », avec lequel elle dépasse la valeur 13 du chaudron. Anne doit prendre les trois cartes déjà jouées dans le chaudron et les place face cachée devant elle.
- Le « 4 » joué par Anne reste dans le chaudron.



joué par Pierre



joué par Anne



pour Anne

### Exemple 2 :

- Luc joue une carte Poison, qui a toujours une valeur de « 4 », et le chaudron atteint 11.
- Marc joue un « 5 » et dépasse la valeur 13 du chaudron. Marc doit prendre les cartes déjà jouées dans le chaudron, y compris la carte Poison, et les placer face cachée devant lui.
- Le « 5 » joué par Marc reste dans le chaudron.



### Evaluation des points

Une manche se termine quand toutes les cartes ont été jouées. Les cartes qui sont encore dans les chaudrons à la fin d'une manche ne sont pas prises en compte.

Les joueurs révèlent leurs cartes face cachée et en déterminent le résultat. Chaque carte Potion vaut un point négatif, chaque carte Poison vaut deux points négatifs.

Si un joueur a le plus grand nombre de cartes dans une couleur, ces cartes comptent comme zéro point. En cas d'égalité, les joueurs concernés doivent compter leurs cartes comme des points négatifs. Les cartes Poison comptent toujours, même si un joueur a la majorité. Les points négatifs de chaque joueur sont notés sur une feuille du bloc.

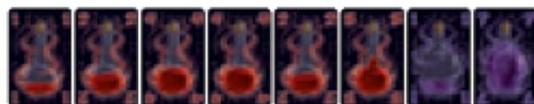
### Exemple d'une évaluation des points :

Anne a trois cartes bleues, deux cartes rouges et une carte Poison. Elle n'a aucune majorité dans aucune des couleurs et doit compter toutes les cartes. Elle reçoit 7 points négatifs.



$$1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 2 = 7$$

Luc a six cartes rouges et deux cartes violettes. Il a la majorité des cartes rouges et ses cartes rouges ne sont pas comptées. Il reçoit seulement deux points négatifs.



$$0 + 0 + 0 + 0 + 0 + 0 + 1 + 1 = 2$$

Pierre a deux cartes bleues, cinq cartes rouges, six cartes violettes et deux cartes Poison. Pierre est à égalité avec Marc pour la majorité des cartes violettes et doit les prendre en compte. Il reçoit 17 points négatifs.



$$1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 2 + 2 = 17$$

Marc a six cartes bleues, une carte rouge, six cartes violettes et quatre cartes Poison. Il est majoritaire pour les cartes bleues et ne doit pas les prendre en compte. Il est à égalité avec Pierre pour les cartes violettes et doit les prendre en compte. Même s'il a la majorité pour les cartes Poison, il doit les compter, car un joueur doit toujours compter ses cartes Poison. Marc reçoit 15 points négatifs.



$$0 + 0 + 0 + 0 + 0 + 0 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 2 + 2 + 2 + 2 = 15$$

### Fin de la partie

Après chaque manche le donneur doit à nouveau mélanger toutes les cartes et les distribuer aux joueurs. Quand chaque joueur a été une fois donneur, la partie est terminée. Chaque joueur additionne ses points négatifs. Le vainqueur est celui qui a le moins de points négatifs.

**Remarque :** A trois joueurs, la partie se termine quand chaque joueur a été le donneur deux fois.

### Variante

Au début de chaque manche, chaque joueur reçoit cinq cartes en main. Le restant des cartes forme une pioche face cachée. Quand on joue une carte, on tire directement une nouvelle carte de la pioche. Le jeu se termine quand la pioche est épuisée et toutes les cartes jouées.