

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

**Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.**

**Ce rêve est devenu réalité !**

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**  
**09 72 30 41 42**

**escaleajeux@gmail.com**





**REGLES DU JEU**

MultipliPotion est un jeu de calcul pour apprendre et réviser les tables de multiplication.



## LE CONTENU

64 cartes réparties en deux catégories :

✓ 40 cartes avec un  
monstre de couleur  
violette

✓ 24 cartes avec un  
monstre de couleur  
verte



## LE PRINCÍPE DU JEU

Multiplier 2 de vos potions pour obtenir le nombre correspondant à un monstre adverse.

## LE BUT DU JEU

Vous incarnez un magicien dont le but est d'être le premier à capturer 5 monstres adverses. Pour cela, multipliez les nombres inscrits sur vos potions magiques pour obtenir le résultat correspondant à la valeur d'un monstre ennemi. Mais soyez vigilant... ne ratez pas une occasion d'attraper un monstre de votre adversaire et prenez garde à ne pas vous faire capturer trop facilement les vôtres.

## LA MISE EN PLACE DU JEU

Les 2 joueurs se mettent l'un en face de l'autre.

**Sélectionnez le niveau de difficulté de la partie :**

- en prenant toutes les cartes du paquet pour jouer avec les tables de 2 à 9.
- en ne prenant que les cartes avec les monstres verts (24 cartes) pour jouer uniquement avec les tables de 2 à 5.
- en ne prenant que les cartes avec les monstres violets (40 cartes) pour jouer uniquement avec les tables de 6 à 9.

**Mélangez les cartes** du niveau de difficulté choisi et **posez devant chaque joueur une carte** (face visible) avec le côté potion dans sa direction.

**Distribuez ensuite 3 cartes** (face cachée) à chacun des joueurs. Chacun regarde ses cartes mais ne les montre pas à l'autre joueur. **Les cartes restantes forment une pioche** (face cachée) que l'on place sur le côté.

## LES ZONES DE JEU

- 1 Zone de pose des cartes du joueur 1
- 2 Pioche



## LE DEBUT DE LA PARTIE

Les joueurs vont jouer chacun leur tour et le plus jeune commence la partie.

Lors de son tour, un joueur doit suivre les 3 étapes suivantes :

**Étape 1** – Piocher une carte et choisir une des 4 cartes de sa main pour la poser devant lui (à côté de celle déjà déposée au moment de la mise en place du jeu).

### Comment bien choisir la carte à déposer ?

Le but pour un joueur est de capturer un monstre présent dans la zone de pose de l'adversaire. Pour y parvenir, il doit multiplier 2 de ses potions (présentes dans sa propre zone de pose) pour atteindre le bon résultat.

*Exemple : ci-dessous le joueur 2 a un monstre de valeur 63. Au début de son tour, le joueur 1 a une potion 9 disponible dans sa zone de pose. Il lui manque donc une potion 7 pour faire une multiplication qui lui permette d'attraper le 63 ( $9 \times 7 = 63$ ). Il a une carte avec une potion 7 dans la main et il la pose alors sur la table.*

Joueur 1



Joueur 2



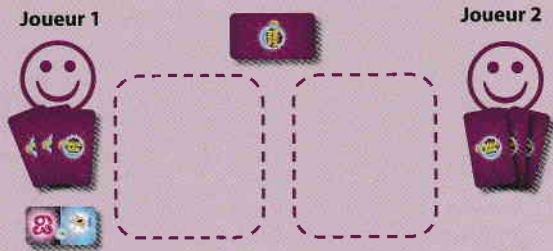
**Étape 2** – Utiliser ses potions posées sur la table pour capturer un monstre de l'adversaire si cela est possible.

Avec les potions présentes dans sa zone de pose, le joueur cherche 2 potions dont la multiplication permet d'obtenir la valeur d'un monstre présent chez l'adversaire. Si une multiplication est possible, le joueur utilise ses 2 potions pour capturer le monstre.

**Comment se réalise une capture ?**

Le joueur récupère la carte monstre et la conserve à côté de lui comme un trophée (il ne peut pas l'utiliser pour jouer). Les 2 cartes dont les potions ont été utilisées pour la capture deviennent usagées et sont mises sous la pioche.

*Exemple : dans l'exemple précédent le joueur 1 dispose des potions 9 et 7 dans sa zone de pose. Il les utilise pour attraper le monstre 63 de l'adversaire. Les 2 cartes avec les potions 7 et 9 vont alors sous la pioche et la carte avec le monstre 63 est gardée par le joueur 1 à côté de lui. À la fin de l'action, il n'y a plus de cartes dans les zones de pose des joueurs.*



**Étape 3** – Le joueur annonce la fin de son tour et doit avoir 3 cartes en main. C'est au tour du joueur suivant.

## LA FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin quand l'un des joueurs a capturé 5 monstres de l'adversaire.



## QUESTIONS FREQUENTES

**Aucune de mes cartes ne me permet de capturer un monstre si je la pose. Est-ce que je joue quand même ?**

**OUI.** On doit obligatoirement poser 1 carte même si cela ne permet pas de capturer un monstre tout de suite.

**Peut-on continuer à jouer quand il n'y a pas de cartes déposées devant les joueurs ?**

**OUI.** Pendant la partie, il peut arriver qu'après la capture d'un monstre il n'y ait plus de cartes dans la zone de pose d'un des joueurs (ou même des deux). Dans ce cas, la partie continue à se jouer normalement jusqu'à ce que de nouvelles cartes soient déposées.

**Je peux attraper un monstre avec les cartes que j'ai déjà déposées. Dois-je quand même poser une carte de ma main ?**

**OUI.** Il faut obligatoirement poser une carte de sa main pendant son tour même si on utilise d'autres cartes déjà posées pour la capture.

**Est-ce qu'il y a une limite au nombre de cartes que l'on peut poser devant soi ?**

**NON.** Il n'y a pas de limite au nombre de cartes qu'un joueur peut avoir dans sa zone de pose.

**Est-ce que je peux multiplier plus de 2 potions entre elles ?**

**NON.** Seulement 2 potions entre elles. Il s'agit d'un jeu pour apprendre les tables de multiplication.

**Est-ce je peux capturer plusieurs monstres de l'adversaire pendant mon tour ?**

**NON.** Si des monstres ont la même valeur ou si plusieurs multiplications de potions sont possibles pour attraper différents monstres, le joueur choisit la solution qu'il préfère et il ne capture qu'une seule carte.

**Est-ce que je peux utiliser 2 cartes de ma main pour attraper un monstre adverse ?**

**NON.** Seules les cartes déposées devant soi peuvent être utilisées pour attraper un monstre. On ne peut poser qu'une seule carte de sa main durant son tour.

**J'ai oublié de capturer un monstre et mon adversaire s'en est rendu compte. Que se passe-t-il ?**

Si le joueur dont c'est le tour pense qu'il ne peut rien faire et passe à l'étape 3 en prenant une carte dans la pioche, l'autre joueur peut intervenir. Il montre la ou les solutions qui ont été oubliées. Le joueur réalise alors normalement la capture de son choix. En récompense pour sa vigilance, l'autre joueur récupère la première carte du dessus de la pioche comme trophée. Cette action ne compte pas comme un tour de jeu.



**Il n'y a plus de cartes dans la pioche, ni dans les mains des joueurs. Est-ce qu'on arrête de jouer ?**

**OUI.** Le jeu se termine et celui qui a le plus de monstres remporte la partie. Si les joueurs sont à égalité, aucun d'eux n'est déclaré vainqueur.

**Est-ce que je suis pénalisé si je fais une erreur en faisant une multiplication ?**

**NON.** Si un joueur se trompe dans une multiplication, il n'y a pas de pénalité. L'erreur est humaine.



## **CREDITS**

**MULTIPLI POTION**

978-2-918742-35-7

**Auteur :** Julien Lamouche

**Illustrations et graphisme :** Thomas Tessier

**Développement :** On The Go Éditions

Tous les remerciements de l'auteur à  
Hortense, Elliot, Marius, Rémi, Jess, Amandine,  
l'école de Nolay, Charivari, Fabrik Ludik et la protozone de Tric Trac



**On The Go Éditions**  
2, square Lafayette, 49000 Angers  
[www.onthegoeditions.fr](http://www.onthegoeditions.fr)