



La Quête de la Pierre Philosophale

**Un
jeu pour 2 à 6
joueurs à partir de 8 ans**

Dans Elemon, les joueurs incarnent des Alchimistes qui sont à la recherche de la Pierre Philosophale, cette pierre mythique qui a le pouvoir de guérir les maladies et de transformer les métaux en or.

But du jeu

Pour gagner, les alchimistes ont 2 options : ils peuvent soit fabriquer la Pierre Philosophale, soit accumuler des points d'alchimie en concoctant des potions ou en invoquant des monstres élémentaires appelés Gigamons.

Matériel

La boîte de jeu contient le matériel suivant :

- Un Plateau de jeu de 40 cm de côté
- 14 Gigamons avec 14 socles
- 24 Potions de niveaux différents

- 42 Cartes Elemon
- 3 Aide-mémoires
- 6 Jetons "Rocher"
- 18 Jetons "Flamme"
- 18 Jetons "Elemon"
- 18 Jetons "Action"

- 2 Pions de déplacement
- 1 Pierre Philosophale
- 1 Règle du jeu
- 1 Dé à 6 faces en mousse

Mise en place (partie rapide)

Voici comment disposer le matériel avant de commencer la partie.



Vous êtes prêts à jouer !

Les Alchimistes jouent chacun leur tour. L'Alchimiste le plus jeune commence la partie, puis l'on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. Le tour d'un Alchimiste se déroule en 3 phases :

1. La phase de déplacement

L'Alchimiste lance le dé, choisit un pion de déplacement et l'avance dans le sens des aiguilles d'une montre d'autant de cases que le résultat obtenu. Ceci fait, l'Alchimiste déclenche le pouvoir de l'Elemon sur lequel est tombé le pion.

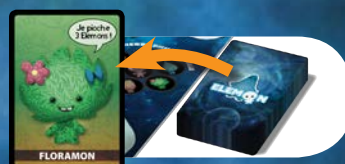


2. La phase d'action

L'Alchimiste prend 2 jetons «Action». Chaque jeton doit être utilisé pour faire une action parmi les suivantes (Il peut faire plusieurs fois la même action s'il le désire).

- Piocher un Elemon

L'Alchimiste pioche la première carte du talon.



- Jouer un Elemon de sa main

L'Alchimiste pose la carte devant lui et déclenche le pouvoir de l'Elemon.



- Invoquer un Gigamon

L'Alchimiste pose devant lui 3 Elemons identiques et récupère le Gigamon associé.



On ne peut pas invoquer un Gigamon que l'on a déjà invoqué ou invoquer un Gigamon qui n'est plus dans le magma.

ATTENTION !

Un Alchimiste peut utiliser un Elemon soit pour son pouvoir, soit pour payer les coûts des potions, des Gigamons ou de la Pierre Philosophale.

Déroulement du tour

- Activer un Gigamon

L'Alchimiste déclenche le pouvoir de l'un de ses Gigamons s'il n'est pas enflammé.

Un Gigamon ne peut être activé qu'une fois par tour.



- Concocter une Potion

L'Alchimiste pose devant lui les Elemons nécessaires à la fabrication de la Potion et prend la Potion. Il lit le texte de la Potion et applique son pouvoir immédiatement. Il garde la potion qui lui rapporte des points.



ATTENTION !

Chaque Potion a un coût. Les coûts des Potions et de la Pierre Philosophale sont indiqués par les jetons Elemon posés à côté d'eux.

- Fabriquer la Pierre Philosophale

L'Alchimiste pose devant lui les Elemons nécessaires à la fabrication de la Pierre Philosophale et prend la Pierre Philosophale.



ATTENTION !

Pour payer les coûts, un Alchimiste peut utiliser un Gigamon pour remplacer l'Elemon du même type.

3. Fin du tour

A la fin de son tour, l'Alchimiste ne garde que 4 cartes en main. Il se défausse de celles qu'il a en trop et les place dans la défausse avec toutes les cartes qu'il a jouées ce tour-ci.

C'est au tour de l'Alchimiste suivant !

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un Alchimiste réussit l'un des objectifs suivants :

- Il fabrique la Pierre Philosophale.
- Il cumule 9 Points d'Alchimie.

Les points d'Alchimie sont donnés par les Gigamons et les Potions. Chaque Gigamon rapporte 1 point d'Alchimie et chaque potion rapporte le nombre de points d'Alchimie indiqué sur son verso.

Version avancée

Lors de la mise en place du jeu, mélangez les jetons «Elemon» et placez-les face cachée sur les emplacements à côté des Potions et de la Pierre Philosophale.

Au début de son tour, l'Alchimiste révèle 3 jetons de son choix. Tant qu'une formule n'est pas complète, on ne peut réaliser la Potion ou la Pierre.



Remerciements

A tous ceux qui m'ont soutenu et aidé à finaliser ce projet et en particulier ma femme, Hélène Crepin-Aouidad, sans qui je n'aurais pas pu réaliser ce jeu.

Conception

Karim Aouidad-Crespin

Développement

Emmanuel Gillet et Johann Roussel

Illustrations

Marie-Anne Bonnetterre

Corrections

Hélène Crespin-Aouidad

Packaging

Karim Aouidad et Origames

Tests

Emmanuel, Johann, Arnaud, Pif, Stéphanie, Virginie, Mélissa, Périne, Fred, Nathalie, Catherine, Eva, Alice, Hélène et tous les autres.

**Retrouvez les Elemons sur
le site internet du jeu
www.elemon.fr**

Elemons & Gigamons

Les Gigamons ont exactement les mêmes pouvoirs que les Elemons auxquels ils sont associés. A son tour, un Alchimiste peut activer un Gigamon soit pour son pouvoir, soit pour payer les coûts des potions ou de la Pierre Philosophale.



**Heliomon
& Pyromon**



L'Alchimiste peut enflammer un Gigamon ou détruire un rocher en le faisant fondre. Quand un Gigamon est enflammé, il ne peut utiliser aucun de ses pouvoirs. L'Alchimiste place un jeton «Flamme» dessus.



**Terramon
& Geomon**



L'Alchimiste crée un Rocher qui est placé devant lui et ses Gigamons. Le rocher protège l'Alchimiste et ses Gigamons des attaques adverses (Vol de cartes, "Flammes"). Il ne protège pas les Potions.



**Meteoromon
& Electromon**



L'Alchimiste gagne 2 jetons «Actions» supplémentaires.



**Halomon
& Hydromon**



L'Alchimiste peut récupérer les 2 premiers Elemons de la défausse ou éteindre un Gigamon enflammé (Il retire le jeton «Flamme»). Si un Gigamon n'est plus enflammé, il peut de nouveau utiliser ses pouvoirs.



**Anemomon
& Aeromon**



L'Alchimiste peut choisir de voler 2 Elemons au hasard à 1 Alchimiste ou 1 Elemon à 2 Alchimistes différents.



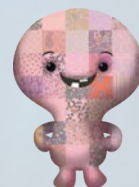
**Biomon
& Floramon**



L'Alchimiste pioche 3 Elemons.



**Supermon
& Polymon**



L'Alchimiste peut utiliser Polymon ou Supermon pour remplacer un Elemon dans le coût d'un Gigamon, d'une Potion ou de la Pierre Philosophale.