

Règle de Jeu – Hexen Kontest :

1- Matériel :

- 1- 3 dés d'éléments de magies
- 2- 210 cartes soit :
 - 42 cartes critères soit
7 paquets de 6 cartes
 - 7 paquets de 24 cartes
caractéristiques de potions
- 3- Une bourse de 50 jetons soit :
 - 10 jetons de 5 points
 - 15 jetons de 3 points
 - 25 jetons de 1 points
- 4- Un livret de règles

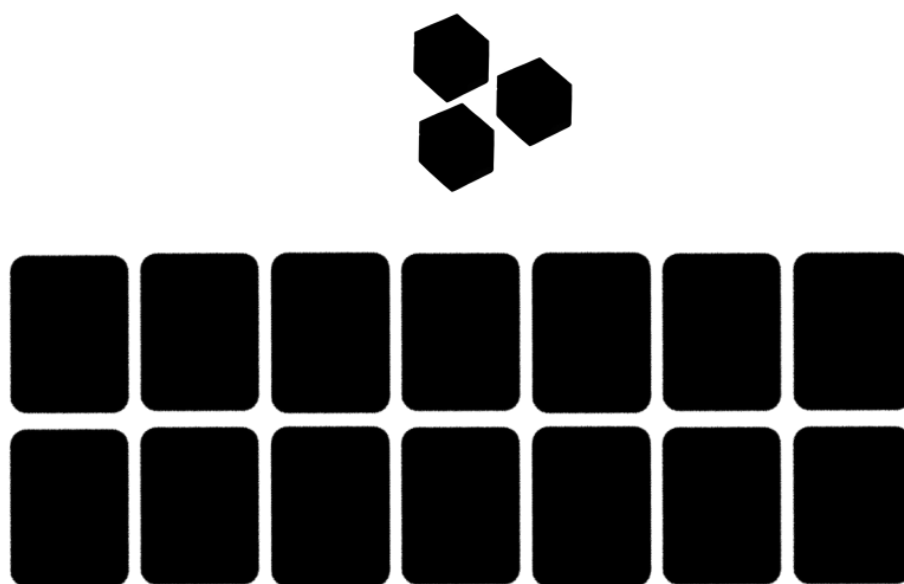
2- But du jeu :

Pour rappel dans le jeux de cartes Hexen Kontest les joueurs incarnent des sorcières participant au tournoi de potion magique annuel et s'affrontent à coup de maléfices aux effets farfelus avant de se départager pour nommer la meilleure sorcière de l'année.

Il faut donc constituer des potions susceptible d'attirer le plus de points et l'appréciation de l'auditoire pour remporter la partie.

3- Préparation :

Les 7 paquets de critères sont alignés au centre de la table puis les 7 paquets de caractéristiques placé en dessous de leur critères correspondant. Les trois dés types doivent simplement être visible de tous les joueurs. On aura une configuration comme ci-dessous :



4- Tour de jeu :

Meneur et type de magie :

Le plus jeune peut s'occuper des actions à faire pendant le premier round, sinon tout moyen pour décider du meneur est autorisé. Un pierre feuille ciseau général, le dernier à avoir dit une formule magique, vous être libre de choisir. Le rôle est ensuite passé au voisin de gauche au round suivant.

Chaque round commence par le lancement des dés. Ils représentent les types de magie qui donneront des points supplémentaires pendant le round.

Voir Résolution.

Préparation de la potion :

Le meneur peut ensuite retourner la première carte critère puis distribuer 3 cartes à chaque joueurs de la table.

Les joueurs choisissent chacun une carte puis donnent les autres à leur voisin de gauche et répètent la même action avec les deux cartes qu'ils ont reçu de leur voisin de droite.

Chacun choisit une carte et la pose sur la table. Les deux autres cartes sont conservées à part dans leur main ou dans un tas qui leur est propre.

On répète le même processus pour les 6 autres critères. Le dernier étant l'effet donné à la potion.

Démonstration :

Une fois la phase de préparation de potion terminée chaque joueur peut décrire sa potion et son effet comme si la démonstration se passait sous les yeux des autres joueurs.

Sinon les joueurs retournent simplement leurs cartes laissant les autres joueurs découvrir les caractéristiques de leur potion.

Lorsque chacun a pu se faire une idée de toutes les potions on atteint l'étape de résolution. Tous les joueurs devront alors voter pour la mixture qui leur a le plus plu.

Résolution :

Le détenteur ou la détentrice de la potion qui a le plus de vote obtient 1 point supplémentaire et peut infliger l'effet de sa potion à quelqu'un. (*voir égalité*)

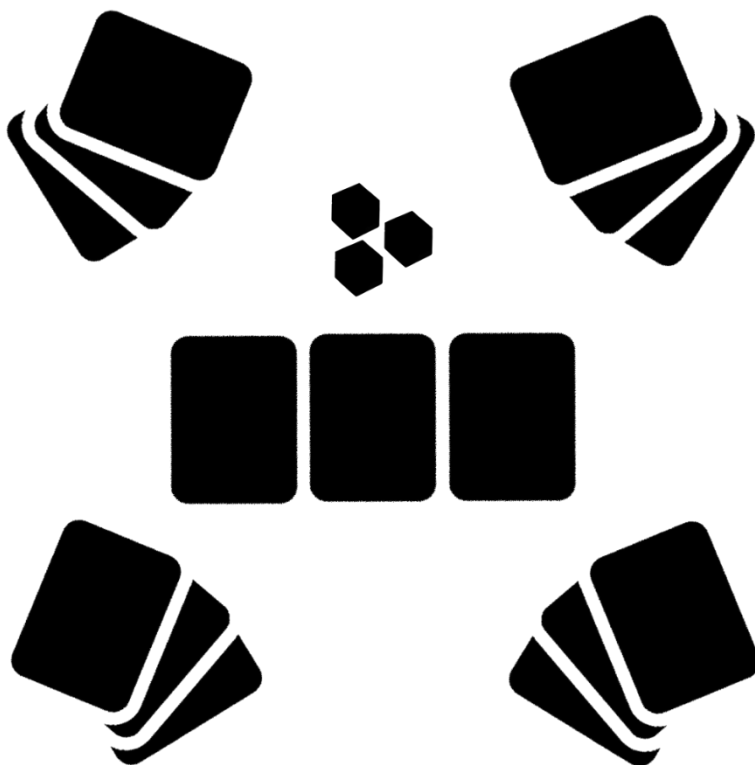
Pour chaque caractéristique correspondant à un critère chaque joueur reçoit 1 point.

Par série de caractéristiques de même type qu'un des dés type de magie on obtient :

-1 point avec 2 symboles.

-2 points avec 3 symboles.

-3 points avec 4 ou plus symboles.



Egalité : En cas d'égalité si un pierre feuille ciseau n'est pas assez satisfaisant pour départager les joueurs, chacun peut proposer un nom pour sa potion et le meneur devra alors les départager.

Nouveau round :

A la fin d'un round chaque joueur pioche une carte de chaque tas caractéristique puis on enchaîne au bon vouloir de tous les joueurs.

5- Victoire :

Le joueur possédant le plus de points remporte la partie.

6- Variantes :

[Ingrédients et icônes mystères]