


 JOSÉ MANUEL FERNÁNDEZ

 ANA MARCO

POTION OU POISON

8+


4-10


20min



AUJOUR'HUI EST UN JOUR TRÈS IMPORTANT
POUR NOOBY. C'EST SON PREMIER JOUR À
LA MAISON DE LA SORCIÈRE.
QUELLES AVENTURES LUI RÉSERVE
SON NOUVEAU TRAVAIL ?



BONJOUR ?!

IL Y A QUELQU'UN ?!
JE VIENS POUR L'ANNONCE !

BONJOUR,
AMI GOBELIN !



BONJOUR,
JE SUIS NOOBY,
JE VIENS POUR...



OUI, JE SAIS !
JE T'ATTENDAIS ! SUIS-MOI,
JE TE FAIS FAIRE LE TOUR !

LÀ C'EST LA CUISINE,
LA SDB EST AU BOUT DU COULOIR,
ET ICI C'EST LA SALLE DE JEU.



C'EST SUPER, MAIS JE
DOIS FAIRE QUOI
EXACTEMENT ?



AH, OUI...
ET BIEN JE VAIS
T'EXPLIQUER

LA SORCIÈRE A BESOIN DE « COBAYES »
POUR TESTER SES POTIONS, ET NOUS,
SES SBIRES GOBELINS, AVONS ÉTÉ
DÉSIGNÉS VOLONTAIRES FORCÉS
POUR CETTE TÂCHE.



..○○○ BUT DU JEU ○○○..

Être le dernier Gobelins survivant.

Si vous parvenez à survivre aux potions mortelles de la Sorcière en étant le seul Gobelins vivant, vous remportez la victoire !

..○○○ CONTENU ○○○..



10 CARTES GOBELINS



51 CARTES ACTION



1 CARTE
CHAT NOIR



13 CARTES
POTION MORTELLE



30 CARTES
POTION INOFFENSIVE



10 JETONS
ANTIDOTE



1 CARTE MARQUEUR
DE TOUR

**Contient également quatre cartes vierges
pour inventer vos propres cartes Action !*

..o.o.o MISE EN PLACE o.o.o..

1. Séparez en 4 piles différentes les Potions mortelles, les Potions inoffensives, les cartes Gobelin et les cartes Action.
2. Distribuez à chacun **une Potion mortelle**, **trois Potions inoffensives** et une carte Gobelin. Placez votre carte Gobelin devant vous, face « Gobelin vivant » visible. Vous serez ce personnage pour la partie. Mélangez bien vos 4 cartes Potion face cachée, sans jamais les regarder et placez-les devant vous, les unes à côté des autres, près de votre carte Gobelin. Et enfin, prenez chacun un jeton Antidote.



3. Mélangez et placez le paquet de cartes Action face cachée au centre de la table, à la portée de tous. À côté, laissez un espace pour la pile de défausse qui se formera, face visible. Placez les cartes Potion et Gobelin restantes (le cas échéant) au centre de la table, face visible, dans leurs piles respectives, à côté de la pioche de cartes Action. Procédez de même avec les antidotes restants.

La personne qui a le teint le plus verdâtre commencera en tant que Premier Joueur. En cas d'égalité, c'est la personne qui imite le mieux un Gobelin qui l'emporte.

ATTENTION ! Dorénavant, le terme « **GOBELIN** » sera utilisé pour désigner toute personne qui joue au jeu .

..○○○ DÉROULEMENT DU JEU ○○○..

Le jeu se déroule à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, un Gobelin après l'autre.

À votre tour, piochez la carte supérieure de la pile Action, lisez à voix haute les instructions et effectuez l'action indiquée. Une fois l'action effectuée, placez la carte face visible sur la pile de défausse et c'est au tour du Gobelin suivant.

Si la carte piochée est un Sortilège, vous devez la lire à voix haute et la placer face visible à côté de votre carte Gobelin au lieu de la défausser. *(Voir « Sortilèges » page 12)*

Le même ordre de jeu sera toujours respecté, du début à la fin de la partie, quelles que soient les cartes piochées et peu importe les Gobelins qui doivent boire des potions, qu'ils deviennent des fantômes ou qu'ils ressuscitent.



MARQUEUR DE TOUR

Son utilisation n'est pas obligatoire, mais si vous le souhaitez, donnez cette carte à la personne qui commence la partie.

Lorsqu'un Gobelin termine son tour, le marqueur passe au Gobelin à sa gauche.

Cela vous aidera à savoir où vous en êtes à tout moment du tour.

..o.o.o POTIONS ET ANTIDOTES o.o.o..

La plupart des cartes Action vous indiquent quel ou quels Gobelins doivent boire pendant le tour.

« **BOIRE** » signifie choisir au hasard une de vos cartes Potion et la retourner pour en révéler le contenu.

Lorsque vous buvez une potion, il y a deux possibilités :

1. Vous révélez une **POTION INOFFENSIVE**.

Il ne se passe rien. Au pire, quelques pustules apparaissent, votre tête enfle comme un ballon, ou il vous pousse un troisième œil, rien de méchant... Vous continuez votre vie et vous poursuivez cette amusante expérience pour la Sorcière.



2. Vous révélez une **POTION MORTELLE**.

- Si vous n'avez pas d'antidote (ou si vous en avez un et que vous ne voulez pas l'utiliser), **vous devenez un fantôme !** Retournez votre carte Gobelins face fantôme et défaussez toutes vos potions.
- Si vous avez un **antidote**. Vous pouvez utiliser l'antidote pour éviter de devenir un fantôme et rester en vie. Il n'est pas obligatoire d'utiliser un antidote.



Chaque fois qu'un Gobelin boit une potion, il la défusse dans la pile correspondante au centre de la table. Il fera de même avec les antidotes.

Lorsqu'un Gobelin (vivant) n'a plus de potions, il pioche immédiatement une carte **Potion inoffensive** et une carte **Potion mortelle**. Il mélange ou fait mélanger (pour éviter la triche !) longuement les deux cartes Potion, les place face cachée dans sa zone de jeu et continue à jouer.

..ooOo BOIRE À PLUSIEURS oOoo..

Certaines cartes d'action peuvent affecter plusieurs Gobelins à la fois, les obligeant à boire lors du même tour. Les Gobelins concernés boiront un à la fois dans l'ordre du tour, en commençant par le celui qui a pioché la carte.

Il est important de respecter l'ordre et de veiller à ce que tous les Gobelins concernés boivent, car cela peut déterminer quel Gobelin gagne la partie.

À LA SORCIÈRE !



..o.o.o FANTÔMES o.o.o..

Lorsqu'un Gobelin devient un fantôme (en buvant une Potion mortelle), il retourne sa carte Gobelin côté fantôme et défausse toutes ses potions dans les piles du centre de la table. Dorénavant, il jouera en mode fantôme. Cependant, un Gobelin fantôme conserve toutes les cartes Sortilège ou les antidotes qu'il avait accumulés.

Les Gobelins fantômes continueront à piocher à leur tour une carte de la pile d'actions. Mais cela ne les affectera pas. Puisqu'ils ne sont pas vivants, ils ne peuvent pas boire et ils n'ont pas à respecter les contraintes des sortilèges !

Si, à son tour de jeu, un Gobelin fantôme déclenche une action lors de laquelle un autre Gobelin devient un fantôme, il est instantanément ressuscité ! Il retourne alors sa carte Gobelin côté « vivant ». Il reçoit une **Potion mortelle** et une **Potion inoffensive** qu'il mélange (ou fait mélanger) et place devant lui dans sa zone de jeu.

Un Gobelin fantôme ne peut pas gagner la partie, il devra d'abord revenir à la vie.

Un Gobelin fantôme peut également ressusciter grâce à une carte Sortilège.
(Voir « Sortilège » p.12)



ATTENTION: un Gobelin fantôme ne peut pas utiliser un antidote en sa possession pour ressusciter.

Un antidote ne peut être utilisé que pour empêcher un Gobelin vivant de devenir un fantôme au moment où il boit une Potion mortelle.

..o.o.o FIN DE PARTIE o.o.o..

Le jeu se terminera lorsqu'il ne restera plus qu'un seul Gobelin en vie, ce courageux survivant sera le gagnant !

S'il ne reste qu'un seul Gobelin en vie, mais qu'un Gobelin fantôme doit ressusciter parce qu'il vient, par son action, de transformer un autre Gobelin en fantôme, alors il revient à la vie. Et la partie n'est pas terminée.



EXEMPLE : imaginons que Nooby soit un fantôme et que Minion et Morty soient toujours en vie. Si Nooby par son action transforme Morty en fantôme, Minion sera le seul Gobelin vivant ; mais la partie ne s'arrête pas, car Nooby doit alors ressusciter et nous aurons donc toujours deux Gobelins en vie : Minion et Nooby.

Il peut arriver que la partie se termine avec tous les Gobelins transformés en fantômes. Il n'y aura donc pas de gagnant, ce qui est finalement assez courant chez la sorcière !

..○○○ CARTES ACTION ○○○..

« **Tu bois** ». L'explication est simple, c'est à ton tour de boire.

« **Celui que tu désignes boit** ». Le Gobelin que tu désignes doit boire une potion. *Tu peux choisir au hasard, tu verras comme c'est drôle !*

« **Celui désigné par la majorité boit** ». Tous les Gobelins, y compris les fantômes, désignent en même temps le Gobelin de leur choix. Celui qui a le plus de votes boit. En cas d'égalité, c'est le Gobelin qui a pioché la carte qui décide. *Attention, il peut choisir n'importe qui.*

« **Tout le monde boit, sauf toi** ». Tous les Gobelins, sauf toi, doivent boire une potion. *Petit veinard. (Voir « Boire à plusieurs » p. 7).*

« **Les Gobelins AVEC/SANS tel accessoire boivent** ». Ces cartes indiquent quels Gobelins doivent boire selon qu'ils portent ou non cet accessoire sur leur carte Gobelin. Les accessoires sont : bonnet, cornes, bandage, bretelles et boucles d'oreilles. *(Voir « Gobelins » p. 14 -15).*

« **Désigne deux Gobelins. Chacun boit une potion de l'autre Gobelin** ». Chacun choisit sa potion chez l'autre Gobelin. Tu peux te désigner comme l'un des deux Gobelins.

« **Roulette Sorcière** ». En commençant par le Gobelin qui a pioché cette carte, tous les Gobelins vivants boivent dans l'ordre du tour jusqu'à ce que l'un d'eux se transforme en fantôme. Si un Gobelin boit une potion mortelle et décide d'utiliser un antidote, il ne se transforme pas en fantôme, tout le monde continue donc à boire.

« **Un Toast !** ». Tous les Gobelins boivent **simultanément** (plusieurs Gobelins peuvent donc se transformer en fantôme en même temps). Le Gobelin qui a pioché la carte doit dire à quoi ou à qui l'on trinque.

EXEMPLE : *À la sorcière ! Ouais ! À la sorcière !*

Parmi les cartes Action, il existe des cartes qui précisent que le Gobelin qui boit doit le faire "deux fois". S'il se transforme en fantôme en buvant la première potion et n'utilise pas d'antidote, il ne boira pas la seconde potion.

« **Tous les Gobelins vivants volent une potion au Gobelin situé à leur GAUCHE/DROITE** ». Tous les Gobelins vivants doivent **simultanément** voler une potion de leur choix au Gobelin vivant situé à leur gauche ou à leur droite selon les indications de la carte, et la placent face cachée à côté de leurs autres potions. La potion volée ne sera pas retournée et elle ne sera pas bue (pour le moment).

« **Tu prends une Potion mortelle** ». Prenez une potion mortelle depuis la pioche et **mélangez-la** face cachée **avec vos potions**.

« **Tu donnes une Potion mortelle** ». Prenez une Potion mortelle depuis la pioche et offrez-la à un Gobelin vivant. Le petit chanceux **mélanger**a cette potion face cachée **avec ses autres potions**.

« **Tu voles un antidote** ». Volez un antidote à un autre Gobelin. Si aucun Gobelin n'a d'antidote, volez-le dans la réserve sur la table.

••••• PRÉSENTS FANTASMAGORIQUES •••••

Certaines cartes présentent une icône de fantôme. Si un Gobelin fantôme pioche une carte avec cette icône, **il doit alors désigner** le Gobelin vivant de son choix qui subira l'effet de la carte à sa place.



..○○○ SORTILÈGES ○○○..



Lorsqu'un Gobelin pioche une carte Sortilège de la pile Action, il doit lancer le sort en le lisant à haute et intelligible voix. Il place ensuite la carte Sortilège, face visible, à côté de sa carte Gobelin (il est possible qu'un Gobelin ait plusieurs Sortilèges à la fois dans sa zone de jeu). L'effet du sort démarre exactement au moment où le Gobelin a posé la carte sur la table !

Le premier Gobelin vivant qui brise la contrainte indiquée par la carte doit boire une de ses potions.

Ceci doit être résolu immédiatement, prenant la priorité sur toutes les autres cartes Action, même si une carte « *Un Toast !* » vient d'être piochée (celle-ci sera interrompue momentanément).

Une fois qu'un Sortilège est rompu, la carte doit être défaussée.

Si un Gobelin vivant est transformé en fantôme à cause d'un Sortilège, le Gobelin qui a lancé le sort ressuscite alors instantanément s'il était lui-même un fantôme.

Mais si le Gobelin qui a lancé le Sortilège est également celui qui a rompu le sort et est devenu un fantôme en buvant une Potion mortelle, il ne sera bien sûr pas ressuscité.

Vraiment ? Vous êtes tombé dans votre propre piège ? Quel idiot !

Quelques exemples de Sortilèges :

◆ « **Sortilège de courtoisie** ». Le Gobelin qui lance ce sort doit être traité avec respect, il doit dorénavant être vouvoyé et vous devrez, vous autres Gobelins insignifiants, vous adresser à lui de la manière appropriée.

EXEMPLE : « *Grand chef Suprême* » ou « *Sa Suprême Majesté des Gobelins.* »

◆ **Sortilèges « d’Affirmation », « de Négation », et « de l’Assoiffé ».** Le premier Gobelin qui prononce le mot « *Non* » ou « *Oui* » ou « *Boire* » (même conjugué) devra boire une Potion. Est-ce que l’on considère que les mots contenant la syllabe « *oui* », « *non* » ou « *boire* » pourront rompre le sort ? En fait... cela dépend de vous. Mettez-vous d’accord avant de commencer le jeu *Potion ou Poison* pour savoir quels mots sont autorisés ou non pour cette partie.

◆ **« Sortilège de prudence extrême ».** Ce sort ne provoque pas l’action « Boire ». Si le Gobelin qui a lancé ce sort parvient à ressusciter, il volera un antidote.

..○○○ CHAT NOIR ○○○..

Vous sentez cette sombre présence ? Une bête approche...

Jouer avec la carte Chat Noir est facultatif. Nous vous recommandons de l’utiliser lors des parties avec un grand nombre de Gobelins.

Le Chat Noir peut entrer en jeu de deux manières différentes au choix des Gobelins qui vont jouer :



1. Lors de la mise en place, mélangez le Chat Noir dans la pioche de cartes Action. Le Gobelin vivant qui pioche la carte Chat Noir doit la placer à côté de sa carte Gobelin. Si c’est un fantôme qui la pioche, il doit la donner au Gobelin vivant de son choix.

2. Laissez la carte Chat Noir à côté de la pioche Action. Le premier Gobelin qui se transforme en fantôme le donnera au Gobelin vivant de son choix.

Le Gobelin qui a le Chat Noir doit boire une Potion supplémentaire à chaque fois que son tour revient. Si ce Gobelin devient un fantôme, il doit donner la carte Chat Noir à un Gobelin vivant (tous les Gobelins fantômes peuvent se concerter pour décider du Gobelin vivant à désigner).

LES GOBELINS



NOOBY

Le nouveau Gobelin du groupe. Il semble motivé, mais on pense qu'il ne tiendra pas plus d'une semaine.

ACCESSOIRES : il a un bonnet, un bandage et des bretelles.
Pas de cornes ni de boucles d'oreilles.

FIFOU

La folie à l'état pur. Toujours en train de rire de façon incontrôlée, même quand c'est son tour de boire !

ACCESSOIRES : il a des cornes et des boucles d'oreilles.
Pas de bonnet, pas de bandage, pas de bretelles.



DANDY



C'est une Fashion victime qui aime porter toutes sortes d'accessoires, sauf les boucles d'oreilles et les bandages (il trouve que ça ne lui va pas au teint).

ACCESSOIRES : il a un bonnet et des bretelles. Pas de cornes, pas de bandages ni de boucles d'oreilles.

GRUMP

Si vous cherchez un Gobelin très sérieux et dur à cuire, Grump est le Gobelin idéal.

ACCESSOIRES : il a un bonnet et des boucles d'oreilles.
Pas de cornes, pas de bandages ni de bretelles.



GOBLIN



Peu importe ce que vous lui demandez ou ce que vous lui dites, il répondra toujours « Gob'lin ! ».

ACCESSOIRES : il a des cornes, un bandage et des bretelles.
Pas de bonnet ni de boucles d'oreilles.



PAFUT

Il ne dit pas grand-chose et a tendance à vous regarder fixement. Parfois, on se demande s'il y a quelque chose là-dedans...

ACCESSOIRES : *bandage et boucles d'oreilles. Il n'a pas de pas de cornes pas de bonnet ni de bretelles.*

MINION

Il est si mignon, on se sent mal de devoir le piéger pour qu'il boive les potions.

ACCESSOIRES : *il a des cornes, un bonnet et un bandage. Pas de boucles d'oreilles ni de bretelles.*



ALBERT

Connu de tous sous le nom de "Albert le Vert", mais personne ne sait pourquoi, vu qu'il n'y a pas d'autre Albert dans la maison de la sorcière...

ACCESSOIRES : *il a des cornes, des bandages et des boucles d'oreilles. Il n'a ni bonnet ni bretelles.*

MORTY

Son nom lui va à ravir. C'est un véritable aimant à potions mortelles, alors c'est un plaisir de l'avoir à ses côtés.

ACCESSOIRES : *il a un bonnet, des cornes et des bretelles.*

- *Pas de bandage ni de boucles d'oreilles.*



N° 2

« Je suis chargé de recruter de nouveaux Gobelins pour la sorcière. Vous pouvez m'appeler Chef. »

ACCESSOIRES : *J'ai des bretelles et des boucles d'oreilles. Pas de cornes, pas de bonnet, ni de bandage.*

..○○○**SUCCÈS**○○○..

COCHEZ VOS SUCCÈS RÉALISÉS !



SBIRE GOBELIN

Rejoignez les Gobelins de *Potion ou Poison* !



SANTÉ !

Gagnez la partie grâce à un « Toast ! »



DÉSASTRE TOTAL

La partie se termine sans aucun vainqueur.



SUPER FANTÔME

Ressuscitez et au même moment, gagnez la partie.



APPRENTI SORCIER

Brisez vous même le Sortilège que vous avez lancé.



GOBELIN EXPERT

Créer votre première carte.



LA BÊTE

Gagnez une partie avec le Chat Noir.



GOBELIN GÉNÉREUX

Offrez à quelqu'un un jeu *Potion ou Poison*.



Auteur : **José Manuel Fernández**

Illustrations : **Ana Marco**

Pour la version française :

Traduction et suivi de projet : **Aurélia Penhoat**

Graphisme : **Geoffrey Caron**

ATTENTION! ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.



© 2025 Rocket Lemon Games
Tous droits réservés.

Sans oublier la passion de toute l'équipe Gigamic !



FR
**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



OU



OU



OU



OU

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Adaptation & Distribution
françaises



ZAL Les Garennes
F 62930
Wimereux - France

Données et adresse à conserver. 02-2026