

Visita Interiora Terrae Rectificando Invenies Occultum Lapidem
« Explore l'intérieur de la terre. En te rectifiant, tu découvriras la pierre cachée »



V.I.T.R.I.O.L.



LE JEU SECRET DES ALCHEMISTES

Issu de la tradition hermétique, occulté pendant des siècles, V.I.T.R.I.O.L. est un jeu initiatique de stratégie et de déduction où chaque alchimiste se voit secrètement confier la faveur d'un métal. Son but est alors d'en faire apparaître la plus grande quantité sur la table de jeu. Sa réussite dépendra de son habileté à transmuter les métaux et à protéger son secret...

Un jeu de Bertrand BINOIS et Pierre GAULON,
sur une idée originale de Bertrand BINOIS.

Tous droits réservés - Dépôt INPI au 15 juillet 2020

LES CRÉATEURS

Bertrand BINOIS

GRAPHISTE / ÉCRIVAIN / DESIGNER



155 ru du Couvent
62400 Béthune
06 15 45 79 02
bertrandbinois@yahoo.fr

Chef de projets dans le numérique depuis près de 20 ans, designer, ergonomiste et spécialiste en accessibilité, il a également créé plus d'**une centaine de couvertures de livres** (éditions Fleur Sauvage, Bragelonne, Audible, Faute de Frappe, LBS...) ainsi que plus de 30 logotypes et chartes graphiques pour magasins, bars, agence de voyage, compagnies musicales.

Il a également obtenu le **Prix Polar Osny 2018** récompensant la meilleure couverture de roman et le 3e prix au concours international d'affiche de la **NSK** à Berlin en 2010.

Il a publié deux romans, un livre audio et prête régulièrement sa voix pour des fictions sonores.

bertrandb.fr

Pierre GAULON

ÉCRIVAIN / SCÉNARISTE / SPÉCIALISTE EN JEU DE SOCIÉTÉ



144 avenue des Raplaous
13330 Pélissanne
06 08 17 90 46
pgaulon@laposte.net

Travaillant depuis 10 ans dans l'univers du jouet, Pierre Gaulon a également publié plus de 15 livres dans de nombreuses maisons d'édition (City, Mnémos, Lajouanie, Beta publisher, Jikan....) distribués par **Hachette, Sodis**,...

Il a également obtenu **plusieurs prix littéraires** comme le prix "La ruche des mots Thriller" en 2015, Le coup de cœur éditorial Beta Publisher en 2021 ou la deuxième place du prix "Lecteur club" en Belgique.

En 2018, il est devenu "**expert jeu de société France**" au sein de l'entreprise KING JOUET.

Il est aussi créateur d'escape game culturel en partenariat avec des musées, mairies et médiathèques du sud de la France.

LE PRINCIPE

V.I.T.R.I.O.L. est un jeu de **112 cartes de déduction et de stratégie**, de 2 à 5 joueurs.

Chaque joueur incarne un **alchimiste** qui se voit confier la faveur d'un ou deux métaux, à garder secret(s).

Son objectif est de faire apparaître le plus possible de valeurs de ce ou ces métaux sur la table de jeu. En effet, à la fin de la partie, c'est **l'ensemble des cartes visibles sur la table**, quel que soit le joueur qui les a posées, qui comptera.

Une partie de la **mécanique du jeu** repose sur l'habileté des joueurs à garder secret leurs métaux et à déduire ceux des autres via :

- l'**obligation** à chaque tour de jouer 3 cartes
- l'obligation de poser ces 3 cartes visibles si l'alchimiste joue une valeur d'un ou de ses métaux, ou n'en poser que 2 et en défausser une s'il ne le fait pas.

De **nombreuses possibilités stratégiques** sont ouvertes via les **Transmutations** et les **Athanors**, qui permettent de changer le métal d'un ensemble de valeurs n'importe où sur la table, mais qu'il n'est possible d'utiliser qu'une seule fois par tour.



LES CARTES

7 cartes Métaux

A conserver cachées, elles permettent de définir le métal ou les métaux dont l'alchimiste sera le maître pendant la manche.



9 cartes Tempus

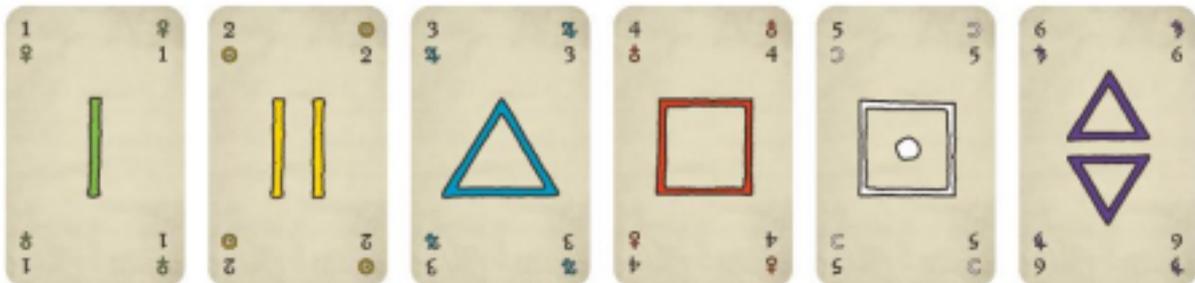
Pour compter les tours : 5 pour une partie à 3, 4 ou 5 joueurs (manifestées par un symbole), 9 pour une partie à 2 ou 3 joueurs.



95 cartes de Jeu

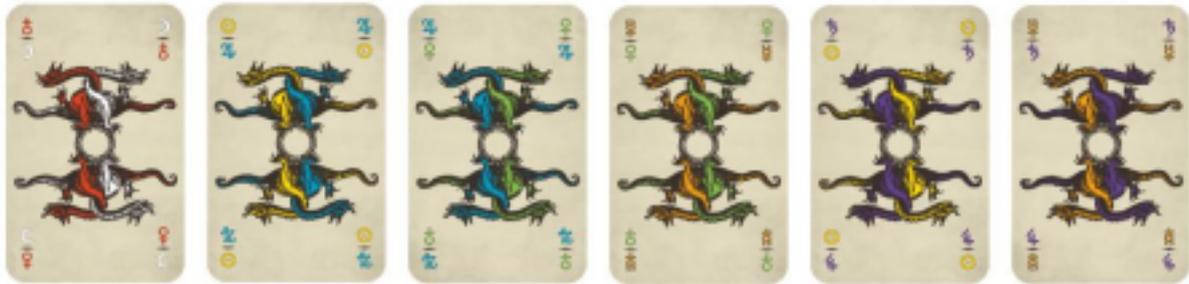
Valeurs

Des quantités de 1 à 6 de chaque Métal



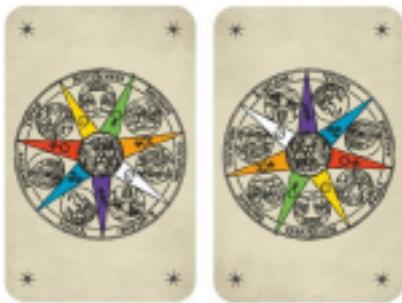
Transmutations

Permettant, dans un sens comme dans l'autre de transformer n'importe quel tas de Valeurs d'un Métal en un autre.



Athanors

Ou fours alchimiques, annulant les effets d'une Transmutation.



Une carte aide-mémoire

Parce que ça peut toujours servir, surtout quand on apprend.



Le design de ces cartes a été réalisé par Bertrand BINOIS sur la base de gravures des XIVe au XVIIe siècles, libres de droits. Bien que réinterprétées, il s'agit d'illustrations originales de la transmutation, des métaux ou du temps alchimiques.

Ce design prend en compte les diverses déficiences visuelles liées à la perception de la couleur (daltonisme, achromatopsie,...) . En outre, dans le souci du confort de lecture de chacun, chaque numéro ou chaque métal en haut de la carte reste lisible selon sa préférence, et ce que l'on tienne ses cartes à gauche ou à droite.



LES RÈGLES

Grand oeuvre - 3 à 5 joueurs

Mise en place

Chaque alchimiste tire au hasard une carte Métal, en prend secrètement connaissance et la place face retournée à sa gauche.

Prenons un exemple : un joueur a pioché la carte Mars, il sera donc un alchimiste du fer et devra faire en sorte qu'un maximum de cartes valeur rouge se trouvent sur la table à la fin de la manche, aussi bien chez lui que chez ses adversaires.

Les joueurs reçoivent ensuite 7 cartes distribuées aléatoirement.

La pioche est bien battue et la place est laissée pour une défausse. Les cartes Tempus de I à V sont placées dans l'ordre croissant en un tas distinct (I au-dessus). On joue dans le sens horaire, commençant par l'alchimiste le plus proche d'une source d'énergie.

Tour de jeu

A chaque tour de jeu, dit "Tempus", chaque joueur doit jouer :

- 3 cartes s'il pose parmi elles une Valeur du métal lui ayant été attribué
- ou 2 cartes et en défausser une (face cachée).

Continuons notre exemple : l'alchimiste a dans ses mains une carte valeur du fer, il peut donc choisir, étant un maître du fer, de jouer trois cartes parmi lesquelles se trouve cette carte rouge, ou deux cartes et en défausser une troisième sans poser cette carte rouge. En observant ce qu'il dépose, ses adversaires essaieront de déduire le métal qu'il contrôle et joueront en conséquence.

Parmi ces cartes, il peut jouer :

- une ou plusieurs cartes Valeur qu'il regroupe devant lui en tas de même métal, en s'employant à les rendre lisibles.
- une carte Transmutation qui permet, **dans un sens comme dans l'autre**, de changer le métal d'un tas de Valeurs posées, **n'importe où sur la table**.
Une fois qu'un tas est sous l'effet d'une transmutation, il est figé et ne peut pas être transmuté une nouvelle fois. Si l'adversaire veut de nouveau rajouter des cartes de la couleur d'origine, il devra commencer un nouveau tas.
On ne peut jouer qu'une Transmutation par tour.

Imaginons que l'alchimiste suspecte son adversaire de droite d'être un maître du vif argent. Il va donc déposer une carte Transmutation vert/orange sur le tas orange (vif-argent) de son adversaire, transformant ce dernier en tas vert (cuivre).

- une carte Athanor qui a la particularité d'annuler n'importe quelle Transmutation, **n'importe où sur la table**. Les valeurs reprennent donc leur couleur initiale et

les cartes Transmutation et Athanor sont défaussées.
On ne peut jouer qu'un Athanor par tour.

Par exemple, notre alchimiste a devant lui un tas de fer transmuté en argent par un de ses adversaires, ou par lui-même. Grâce à l'Athanor, il peut supprimer la Transmutation et le tas redevient un tas de fer, qu'il doit rassembler avec d'autres cartes fer qu'il aurait posées entre temps.

A la fin de son tour, le joueur pioche 3 cartes afin d'en avoir **toujours 7 en main**. Le **dernier joueur du tour défausse la carte Tempus** visible et annonce le tour suivant.

Fin de la manche

A la fin du dernier Tempus (V), chaque alchimiste défausse les 4 cartes restantes en main puis dévoile son Métal. Il récupère alors **toutes les Valeurs posées de ce Métal sur la table, y compris transmutes et y compris chez les autres joueurs**. Puis on compte les points.

On jouera autant de manches que de joueurs présents, en rebattant les cartes et en re-distribuant les Métaux à chaque fois.

Le nouveau premier joueur sera celui placé à gauche du premier joueur de la manche précédente.

On additionnera les points de chaque manche, le plus grand score est victorieux, quand bien même le joueur n'a gagné aucune manche.

Petit Oeuvre - 2 ou 3 joueurs

Similaire au Grand Oeuvre, à ceci près :

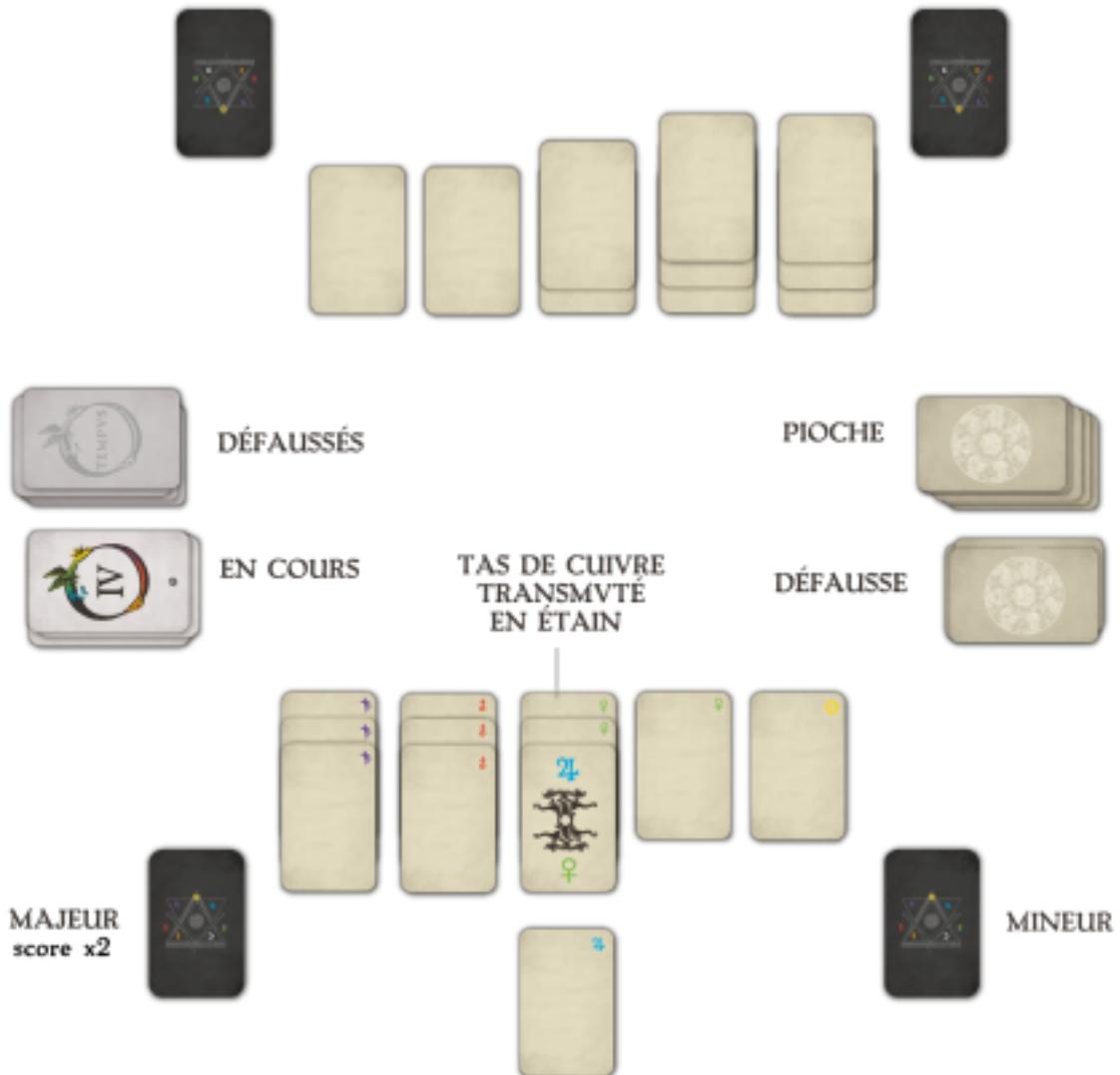
- l'alchimiste piochera deux métaux : il placera le premier à sa gauche (majeur) et le second à sa droite (mineur). A la fin de la manche, les valeurs du métal majeur seront multipliées par 2.
- on jouera 9 Tempus

Cas particuliers

- L'alchimiste ne peut respecter la règle de pose, par exemple parce qu'il n'a que des Transmutations. Il échangera alors une seule carte qu'il défaussera avant d'en piocher une autre, et répètera le cas échéant cette opération jusqu'à pouvoir respecter la pose.
- La manche n'est pas terminée mais la pioche est vide ? On rebat l'ensemble de la défausse et on en fait une nouvelle pioche.
- En cas d'égalité, gagne celui ayant remporté le plus de manches. Encore ex aequo ? Gagne celui qui a fait le plus gros score en une manche. Toujours ex aequo ? Gagne celui qui a trouvé la pierre philosophale...

Organisation de la table de jeu

Exemple ici d'une partie à deux joueurs. Dans le cas présenté ci-après, un tas de cuivre (vert) a été transmuté en étain (bleu). Les cartes cuivre jouées ensuite sont alors posées dans une nouvelle colonne verte, mais les nouvelles cartes étain sont, elles, posées sous cette première colonne, devenue "bleue" par la Transmutation. Il est néanmoins important de les séparer dans le cas où un Athanor viendrait supprimer cette Transmutation, le tas de cuivre étant alors regroupé avec la carte cuivre isolée.



MISE EN SITUATION ET ATOUTS

5 prototypes ont été réalisés et, depuis 2020, **plus de 400 parties** ont été jouées, avec ou sans l'intervention d'un des créateurs. **Plus de 70 joueurs** ont essayé V.I.T.R.I.O.L., notamment en club comme le "Cercle des Jeux" de Béthune ou de Salon de Provence.

La durée moyenne d'une manche est d'environ **15 minutes**, à multiplier par le nombre de joueurs pour une partie complète.

Le **plus jeune joueur** à ce jour a 12 ans, et intègre parfaitement la mécanique du jeu.

Le constat est que le jeu est **appréhendé aisément** par les joueurs, sans distinction d'âge ou d'expérience. A la fin de leur première manche, les règles sont en général intégrées.

En outre, **le jeu apparaît équilibré**, les variations de score ne sont pas totalement dévouées au hasard ni à la position dans l'ordre de jeu, mais principalement à des choix stratégiques et à l'expérience.

Enfin, bien que les stratégies diffèrent légèrement, **le jeu fonctionne tout aussi bien à 2 qu'à 5**.

Il n'y a **pratiquement aucun cas particulier**, à part celui - rare - où un joueur n'a que des transmutations en main. La règle prend en compte ce cas sans difficulté.

Constitué de 112 cartes bridge standards et de règles très courtes, V.I.T.R.I.O.L. est **très rapide et peu onéreux à produire**. De plus, les fichiers graphiques, à l'exception de l'emballage (à déterminer) sont déjà prêts.

Enfin, son **internationalisation est très aisée** : seules les 7 cartes métaux demandent, en plus des règles bien entendu, une traduction.

EXTENSIONS POSSIBLES

- **Un 8e Métal**, ce qui ajouterait une vingtaine de cartes supplémentaires, sans aucune modification de règles, et permettrait de jouer à 6.
- **Des tapis**, présentant une colonne de chaque métal et des emplacements pour les cartes Métaux, ainsi que pour la pioche et les tempus.
- Un **système plus luxueux pour les Tempus**, via un set-up carton par exemple, ainsi que **pour les Métaux**, via des pièces à piocher dans un sac.
- Des **éléments courants** : un jeton "premier joueur", un carnet de scores, des pochettes pour conserver cachées les cartes Métaux.



Une vidéo pour revoir tout ça ?

<https://youtu.be/wrbEolTYcT4>

Nous sommes prêts à venir faire une partie avec vous !

bertrandbinois@yahoo.fr

pgaulon@laposte.net

06 15 45 79 02

06 08 17 90 46