

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Chaudron magique

*Nos apprentis-sorciers ont investi le laboratoire des sorcières.
Aussitôt ils font chauffer le chaudron et regroupent leurs ingrédients magiques.
Chacun consulte le Grand Livre de Sorcellerie et choisit les potions et les philtres à réaliser.
Qui sera le plus habile et le plus rapide à les confectionner ?*



Principe Du Jeu

Chaque joueur joue un **Apprenti-sorcier**. À l'aide de ses cartes **Ingrédients**, il réalise des **Potions**. Le premier qui réussit à réaliser les 4 potions décrites sur l'une des pages de son **Manuel de Sorcellerie** remporte la partie.

Mise En Place

Le **Chaudron Magique** est installé au centre de la table.

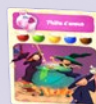
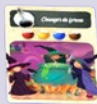
Chaque joueur tire au sort un **Manuel De Sorcellerie** et prend connaissance secrètement des **Potions** qui figurent sur la double-page. Chaque page demande la réalisation de 4 potions.

Le gagnant sera le joueur qui le premier réalisera les 4 **Potions** d'une de ces pages.

Les cartes **Potions** sont mélangées puis posées en pile, face cachée, près du **Chaudron Magique**. On retourne ensuite 5 cartes **Potions** qui sont placées côte à côte, face visible.

Les cartes **Ingrédients** sont mélangées. On distribue 5 cartes à chaque joueur. Les cartes restantes forment une pioche face cachée, à gauche du **Chaudron Magique**.

*Pile de
potions*



*Potions
proposées*

*Pioche
d'ingrédients*



*Chaudron Magique
(défausse)*

*Main
d'ingrédients
(une par joueur)*



*Manuel de
Sorcellerie
(un par joueur)*

Tour De Jeu

Le joueur le plus jeune est le premier à jouer, puis c'est à l'Apprenti-Sorcier assis à sa gauche de jouer, et ainsi de suite.

1 Il pioche 1 carte **Ingrédient** supplémentaire au sommet de la pioche ou au sommet de la défausse (dès qu'elle est constituée).

2 Il utilise s'il le peut et s'il le souhaite autant de cartes de sa main que nécessaire pour réaliser une ou plusieurs des **Potions** qui sont proposées.

On réalise une **Potion** en jouant une carte **Ingrédient** de chacune des couleurs indiquées sur la carte. Les cartes **Ingrédients** utilisées sont jetées dans le **Chaudron**, face visible, et forment la défausse.

Note : la *Plume de Phénix* peut être utilisée pour remplacer n'importe quelle couleur !

Le joueur s'empare alors de la carte **Potion** qu'il place sur la table devant lui face visible.

Puis on remplace chaque carte **Potion** réalisée par une nouvelle carte prise au sommet de la pile.

3 Le joueur peut proposer d'échanger une de ses **Potions** avec celle d'un autre joueur si celui-ci est d'accord.

4 Si le joueur a moins de 5 cartes **Ingrédients**, il complète sa main à 5 cartes.

Si le joueur a 6 cartes **Ingrédients** en main, il doit défausser 1 carte dans la défausse.

5 C'est au joueur suivant de jouer.



Note

lorsque la pioche de cartes **Ingrédients** est vide, mélangez toutes les cartes **Ingrédients** de la défausse et formez une nouvelle pioche.

Fin Du Jeu

Le meilleur **Apprenti-Sorcier** est le premier à posséder étalées devant lui toutes les **Potions** indiquées sur **UNE** des deux pages de son **Manuel De Sorcellerie** (celle de droite OU celle de gauche).

Si les 24 cartes **Potions** ont été attribuées, c'est l'**Apprenti-Sorcier** qui a réalisé le plus de potions qui l'emporte.



Auteur : Didier Jacobée
Illustrations : Marie Desbons
Direction artistique,
design graphique : Benjamin Treilhou



Un jeu conçu et développé en France par :
MULTIVERS, 1 rue des Empereurs,
28200 – CHATEAUDUN France
© 2021 MULTIVERS

4°/ Si le joueur a moins de 5 cartes INGRÉDIENTS, **complétez sa main à 5 cartes.**

Si le joueur a 6 cartes INGRÉDIENTS en mains, **défaussez 1 carte** dans la défausse.

5°/ C'est au joueur suivant de jouer.

Lorsque la pioche de cartes INGRÉDIENTS est vide, mélangez toutes les cartes INGRÉDIENTS de la défausse et formez une nouvelle pioche.

FIN DU JEU

La meilleure SORCIÈRE est la première à posséder étalées devant elle toutes les POTIONS indiquées sur **l'une des commandes de sa carte FORÊT ENCHANTÉE** ou la sorcière qui a réalisé le plus de potions si les 24 cartes POTIONS ont été attribuées.

Didier Jacobée

Illustré par Pathat

Chaudron Magique

Un jeu pour 3 à 5 joueurs, âgés d'au-moins 5 ans.



Les habitants de la FORÊT ENCHANTÉE réclament aux SORCIÈRES leur lot de POTIONS magiques.

Aussitôt les Sorcières font chauffer leur chaudron et regroupent leurs ingrédients magiques. Quelle sorcière sera la première à réaliser toutes les potions commandées ?

PRINCIPE DU JEU

Chaque joueur joue une SORCIÈRE. À l'aide de ses cartes INGRÉDIENTS, il réalise des POTIONS. Le premier qui réussit à réaliser toutes les potions réclamées par les habitants de la FORÊT ENCHANTÉE remporte la partie.

Ce jeu est édité par

dans la collection

Un jeu conçu et développé par

Sweet November

14 rue de l'Aléu

78730 Saint-Arnoult en Yvelines

France

© 2012 Sweet November



MISE EN PLACE



Chaque joueur tire au sort secrètement une **carte FORÊT ENCHANTÉE** qui lui indique les deux commandes reçues.

Chacune demande la réalisation de 4 potions.



Les **cartes POTIONS** sont mélangées puis poser en pile, face cachée, au centre de la table.



Les **cartes INGRÉDIENTS** sont mélangées. On distribue 5 cartes à chaque joueur. Les cartes restantes forment 1 pioche face visible.

On retourne ensuite 5 cartes POTIONS qui sont placées côte à côte face visible.

TOUR DE JEU

Le joueur le plus jeune est le premier à jouer, puis c'est à la SORCIÈRE assise à sa gauche de jouer, et ainsi de suite.

1°/ Il pioche 1 carte **INGRÉDIENT** supplémentaire au sommet de la pioche ou au sommet de la défausse (dès qu'elle est constituée).

2°/ Il utilise s'il le souhaite autant de cartes que nécessaire pour **réaliser une ou plusieurs des POTIONS** qui sont proposées.

On réalise une POTION en jouant une carte **INGRÉDIENT** de chacune des couleurs indiquées sur la carte (l'écaille de dragon peut être utilisée pour n'importe quelle couleur). Le joueur s'empare alors de la carte **POTION** qu'il place sur la table devant lui face visible.

Puis on remplace cette carte par une nouvelle carte **POTION** prise au sommet de la pile.

Les cartes **INGRÉDIENTS** utilisées sont positionnées en pile, face visible dans la défausse.

3°/ Le joueur peut **proposer d'échanger 1 de ses POTIONS** avec celle d'un autre joueur si celui-ci est d'accord.