



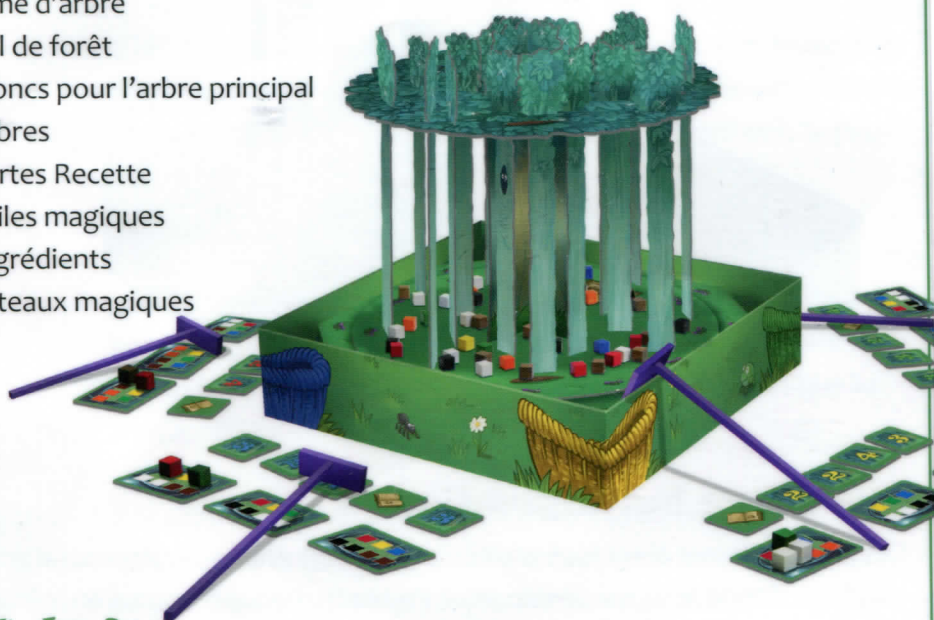
Dans la grande forêt enchantée

Un jeu de potion magique féerique
pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans

Bruissements de feuilles et bruits de pas, les apprentis magiciens se glissent furtivement dans la forêt enchantée à la recherche des précieux ingrédients pour leurs potions magiques. Mais les meilleures fleurs, champignons et autres pattes d'araignées sont enfouis au plus profond de la forêt. Qui trouvera rapidement ce dont il a besoin et s'en emparera le premier ?

Contenu

- 1 cime d'arbre
- 1 sol de forêt
- 2 troncs pour l'arbre principal
- 16 arbres
- 16 cartes Recette
- 20 tuiles magiques
- 72 ingrédients
- 4 rââteaux magiques

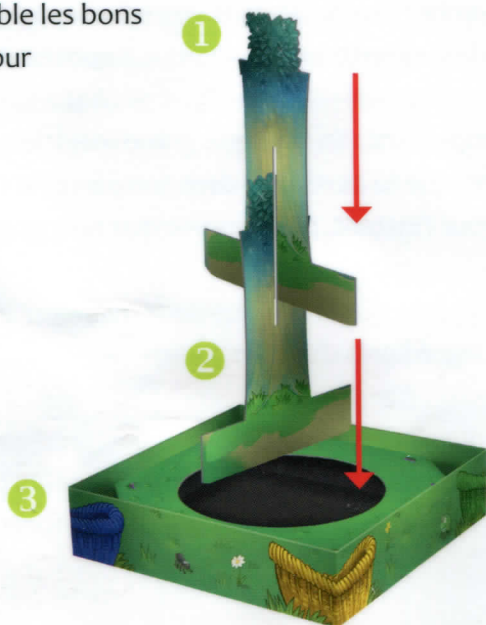


But du jeu

Essayez de récupérer le plus vite possible les bons ingrédients dans la forêt enchantée pour préparer trois potions magiques.

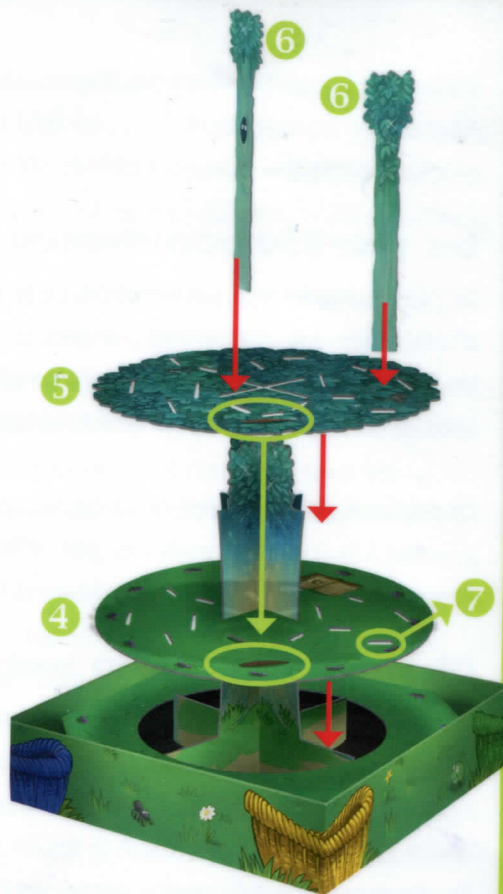
Montage de la forêt enchantée

1. Glissez la fente du tronc ① dans celle du tronc ② pour former une croix : c'est l'arbre principal. Placez-le au centre, dans le fond de la boîte ③.



2. Enfilez le **sol de la forêt** 4 sur le tronc de l'arbre principal, la face avec la pomme de pin sur le dessus. Ajoutez la **cime** au sommet de l'arbre principal 5. Veillez à ce que la pomme de pin dessinée sur le sol et celle sur la cime de l'arbre soient bien superposées.

3. Insérez les **arbres** 6 par au-dessus dans les fentes de la cime et coincez-les dans les trous du sol 7. La forêt enchantée est prête !



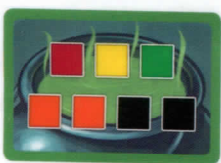
Préparation du jeu

Répartissez tous les **ingrédients** au hasard dans toute la forêt. Vérifiez qu'aucun ingrédient ne se retrouve à l'extérieur du sol de la forêt qui va tourner.



Un trou se trouve à chaque coin de la forêt. Ce sont les paniers dans lesquels vous allez recueillir vos ingrédients.

Choisissez un panier et installez-vous autour de la table de manière à ce que vous vous trouviez devant lui, bien à portée de main de la forêt enchantée. Prenez les 5 **tuiles magiques** correspondant à la couleur de votre panier, ainsi qu'un **râteau magique**.



Carte Recette



Tuile magique



Râteau magique

Mélangez les **cartes Recette**, face cachée, et distribuez-en 3 à chaque joueur. Alignez-les devant vous, face visible. Les râtaeux et les tuiles magiques, ainsi que les cartes Recette non utilisés sont écartés du jeu.

La partie commence !

Le plus jeune joueur commence. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Commencez par bien regarder vos cartes Recette pour connaître les ingrédients nécessaires pour vos potions magiques. Toutes les recettes sont différentes et nécessitent toujours 7 ingrédients.

Important : Vous n'avez droit de récupérer les ingrédients que d'une seule recette à la fois ! Commencez par celle de gauche !

Quand c'est à toi de jouer, tu deviens le grand magicien du tour.

Choisir une tuile magique

En tant que grand magicien, choisis une de tes tuiles magiques et annonce voix haute le nombre inscrit. Il indique combien d'ingrédients tu vas pouvoir récolter durant ce tour (2, 3 ou 4). Au début du tour, tu peux donc choisir entre 2, 3 ou 4 ingrédients. À la fin du tour, la tuile choisie est retirée du jeu. Tu disposes donc de moins en moins de tuiles au cours de la partie.

Conseil : Réfléchis bien à quelle tuile tu vas choisir car, pendant que tu récupères des ingrédients, tes adversaires, eux, peuvent en récupérer **autant qu'ils veulent**. Et certains d'entre eux sont plus rapides, d'autres plus lents que...

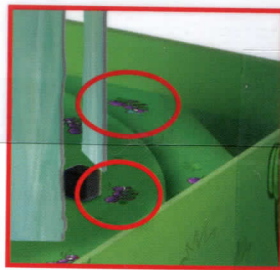
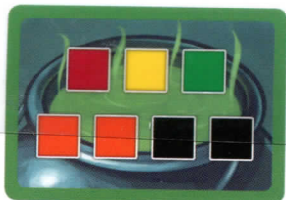
Faire tourner la forêt

Une fois que tu as annoncé le nombre sur la tuile magique choisie, tourne le sol de la forêt du nombre correspondant de fourmis, dans le sens des aiguilles d'une montre ou en sens inverse. L'orientation de la forêt et la position des ingrédients sont donc modifiées.

Pour tourner, attrape de préférence l'arbre principal par la croix au sommet.

Conseil : À l'aide des tuiles magiques, essaye de faire tourner la forêt enchantée de manière à pouvoir accéder plus facilement aux ingrédients dont tu as besoin pour ta recette.

Exemple : Julia est la grande magicienne. Pour sa potion magique, elle a besoin d'un ingrédient rouge, d'un jaune et d'un vert, ainsi que de deux orange et noirs. Elle commence par regarder comment elle peut récupérer au mieux les ingrédients dans la forêt enchantée, puis choisit la tuile magique 3. Elle tourne le sol de la forêt de trois fourmis dans le sens des aiguilles d'une montre. La position de la forêt a changé et elle peut maintenant attraper plus facilement les ingrédients dont elle a besoin.



Récolter les ingrédients

Les joueurs jouent alors tous en même temps ! Prenez vos râpeaux. Le grand magicien donne le signal de départ : « Partez ! ». Récupérez tous en même temps les ingrédients dont vous avez besoin pour vos recettes et faites-les tomber un par un dans votre panier jusqu'à ce que le grand magicien mette fin à la cueillette et crie « Fini ! ». Reposez alors **immédiatement** vos râpeaux.

Important : En tant que grand magicien, tu ne peux arrêter la cueillette que lorsque tu as récolté dans ton panier le nombre exact d'ingrédients annoncé. Pour l'instant, peu importe que les ingrédients récoltés soient les bons ou pas.

Exemple : En tant que grande magicienne, Julia crie « Fini ! » dès qu'elle possède 3 ingrédients dans son panier.

Conseil : Pense à récupérer les ingrédients le plus vite possible car tant que tu n'as pas crié « Fini ! », les autres joueurs peuvent continuer de récolter **autant** d'ingrédients **qu'ils veulent** dans la forêt.

Règles à respecter pendant la cueillette :

- Restez assis ! Il est interdit de se lever et de déplacer sa chaise.
- Il n'est pas permis de tirer ou de secouer l'arbre.
- Il est interdit de pousser des ingrédients dans le panier de vos adversaires.
- Si un ou plusieurs ingrédient(s) sortent de la boîte, ils y restent jusqu'à la fin du tour. Remettez-les ensuite n'importe où dans la forêt enchantée.
- Si ton panier contient un ou plusieurs mauvais ingrédient(s), ils doivent y rester jusqu'à la fin du tour. Il n'est pas permis de les remettre dans la forêt avant.

Vider les paniers

Une fois que le grand magicien a mis fin à la cueillette, sortez à tour de rôle les ingrédients de vos paniers et vérifiez si vous avez récolté les bons.

Commencez par le panier du grand magicien. Vérifiez ensuite vos paniers chacun votre tour.

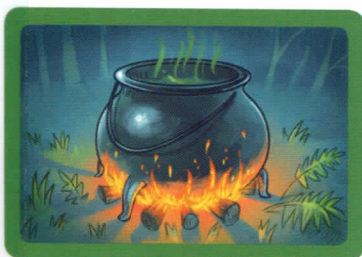
Bons : Si les ingrédients récoltés correspondent à ta recette, tu peux les poser dessus. Tu dois toujours compléter d'abord la carte Recette de gauche. S'il te reste des ingrédients qui conviennent, tu peux les poser sur la carte suivante.

Mauvais : Remets tous les ingrédients qui ne correspondent pas à ta recette dans la forêt enchantée. Pour chaque erreur, tu perds en plus un bon ingrédient que tu avais déjà récolté et le remets dans la forêt. Cependant, tu ne peux jamais perdre plus d'ingrédients que tu n'en as récoltés durant ce tour.

Remarque : Si le grand magicien a récolté moins d'ingrédients que ce qu'indiquait sa tuile magique, il perd un bon ingrédient déjà récolté pour chaque ingrédient manquant.

Une carte Recette est complète

Lorsque tu as complété une recette, ta potion est prête. Retire tous les ingrédients de ta carte et remets-les dans la forêt enchantée. Retourne ensuite ta carte Recette.



Retour dans la
forêt enchantée!

Cas particulier : Si tu as récupéré moins d'ingrédients qu'indiqué sur ta tuile magique parce que tu n'as pas besoin d'autant d'ingrédients pour ta troisième recette, ta cueillette est quand même bonne. Dans ce cas, tu n'es pas obligé(e) de rendre d'ingrédient.

Si, durant votre tour, vous pensez avoir complété une recette avec les ingrédients récoltés, vous pouvez déjà récupérer des ingrédients pour la carte suivante, tant que le grand magicien n'a pas mis fin à la cueillette. Mais attention : si l'un des ingrédients n'est pas le bon et que vous ne pouvez pas compléter la première recette, vous devez également remettre tous les ingrédients récupérés pour la carte suivante dans la forêt enchantée.

Exemple : Vous avez déjà fait plusieurs tours. Linus est le grand magicien de ce tour. Il n'a plus besoin que d'un ingrédient jaune et d'un bleu pour terminer sa première potion magique. Comme il ne lui reste plus de tuile magique 2, il choisit la tuile 4, en espérant récolter deux ingrédients blancs pour sa deuxième recette. Linus tourne la forêt de quatre fourmis dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Il donne ensuite le signal de départ « Partez ! » et récupère exactement un ingrédient jaune et un bleu pour sa première recette, ainsi que deux blancs pour la deuxième. Il crie alors « Fini ! » et tous les joueurs arrêtent immédiatement leur cueillette. Tous vérifient alors si Linus a bien récolté les bons ingrédients.

Conseil : Vérifiez que tous les paniers sont vides et qu'il ne reste aucun ingrédient à l'intérieur avant d'entamer le tour suivant !

Au tour suivant, le joueur assis à gauche du grand magicien devient le nouveau grand magicien.

Fin de la partie

La partie se termine de deux façons différentes :

- Dès qu'un joueur a complété sa troisième potion magique et crie « Stop ! ». S'il a récolté les bons ingrédients, il gagne la partie.
- Dès que tous les joueurs ont utilisé toutes leurs tuiles une fois. Le vainqueur est alors le joueur qui a préparé le plus de potions. En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus d'ingrédients sur ses cartes Recette remporte la partie. En cas de nouvelle égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Les ingrédients

magiques :



© 2013 HUCH! & friends
www.huchandfriends.de
Auteur : Carlo A. Rossi
Illustrations : Michael Menzel
Design : HUCH! & friends
Traduction : Eric Bouret

Fabriqué et distribué par :
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans : risque d'asphyxie à cause de petits éléments.

