



CHAUDRON PARTY



Un jeu de Grégory Germain, illustré par Cyril Bouquet.



BUT DU JEU

Apprentis sorciers, à vos grimoires, car une fête se prépare ! Parcourez la forêt de Pacherlebois à la recherche d'ingrédients pour concocter vos potions magiques et marquer le maximum de points ! Le sorcier qui en totalisera le plus gagnera la partie et deviendra le Grand Sorcier de la soirée ! Mais attention, non seulement les ingrédients ne se laissent pas faire, mais il faut en plus veiller à ne pas se perdre en chemin !

LES CARTES

1. Les cartes Forêt (x36) :

Parmi les cartes Forêt, on trouve :



• Les cartes Ingrédient (x30) :

Elles sont nécessaires à l'élaboration des **Potions**.

Il s'agit des cartes :

- **Champignon** (rouge, x6),
- **Rat** (bleue, x6),
- **Crapaud** (verte, x6),
- **Citrouille** (orange, x6),
- **Mandragore** (jaune, x6) : c'est un **joker**, elle remplace n'importe quel autre Ingrédient.



- Les cartes **Cul-de-Sac** (x6) : **à éviter !!!** Elles peuvent faire perdre le tour du joueur qui s'est perdu en forêt et l'empêcher de réaliser sa potion.



2. Les cartes Potion (x18) : elles indiquent les **Ingrédients** à collecter pour la réaliser, la **formule magique** à prononcer et les **points** qu'elle rapporte.



MISE EN PLACE

1- Mélanger les **cartes Forêt** puis les disposer en formant un carré de 6x6, face Forêt visible.

2- Mélanger les **cartes Potion** et en révéler quatre.

Le **premier joueur** est le dernier à avoir fait mijoter un plat dans un chaudron, une marmite ou une cocotte... sinon c'est celui qui imite le mieux le crapaud !



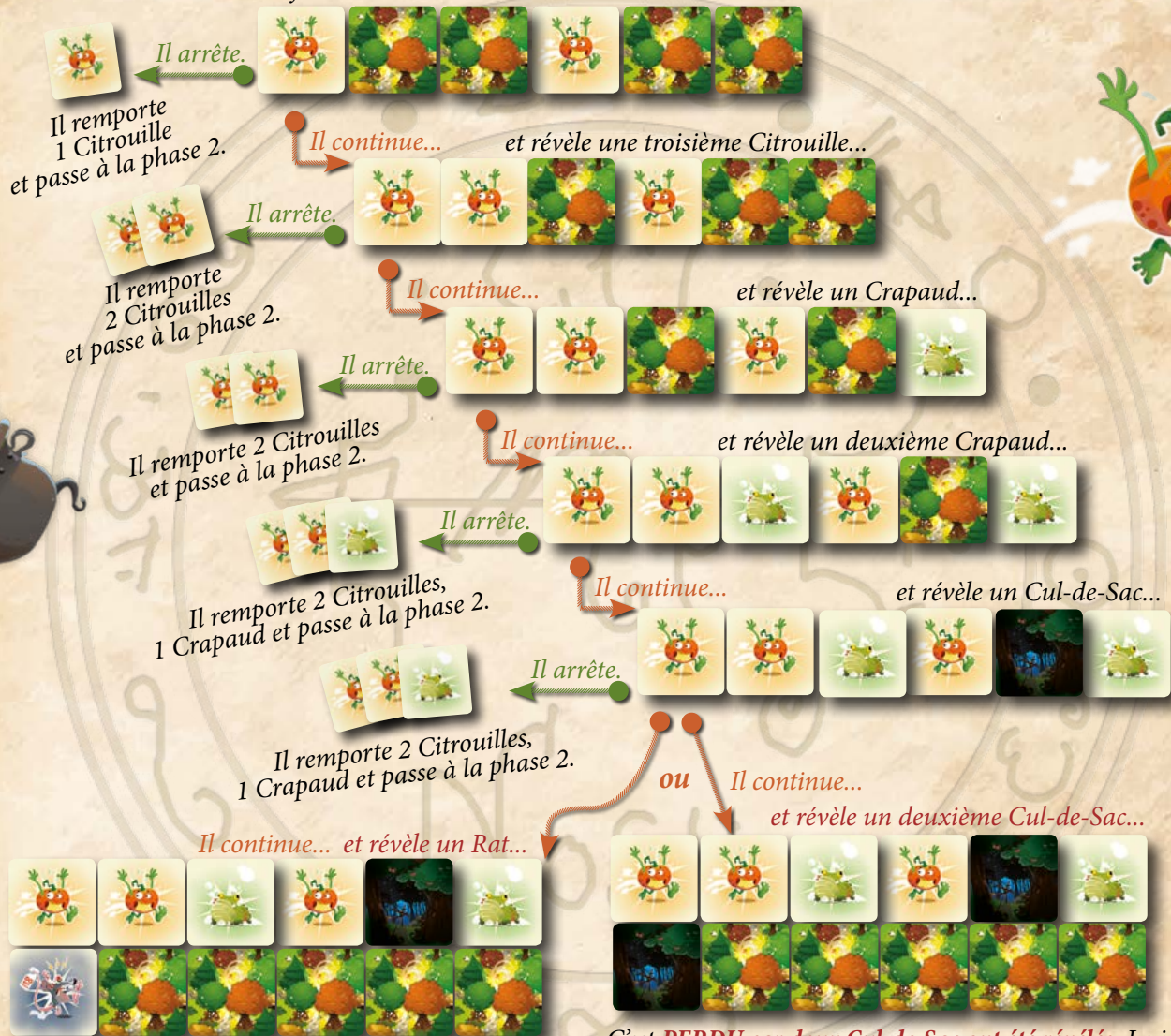
TOUR DE JEU

PHASE 1 : On explore la forêt ! À son tour, le joueur révèle une à une des cartes, n'importe où dans la Forêt. Selon le principe du memory :

- 2 cartes Ingrédient identiques révélées = 1 carte Ingrédient gagnée !
- 3 cartes Ingrédient identiques révélées = 2 cartes Ingrédient gagnées ! **Et ainsi de suite...**

Cependant, il va falloir **s'arrêter à temps**, car dès lors que l'on révèle **trois Ingrédients différents** ou **deux cartes Cul-de-Sac**, le tour est perdu ! Voici un exemple simulant tous les cas de figure :

Le joueur vient de révéler une deuxième Citrouille...



C'est **PERDU** car **trois Ingrédients différents ont été révélés**. Le joueur ne remporte aucune carte Ingrédient et cela met fin à la phase d'exploration.

C'est **PERDU** car **deux Cul-de-Sac ont été révélés**. Le joueur défausse définitivement une des deux cartes Cul-de-Sac (la carte est remise dans la boîte : elle ne servira plus jusqu'à la fin de la partie). Le joueur ne remporte aucune carte Ingrédient et cela met fin à la phase d'exploration.

• **PHASE 2 : Potion ou pas Potion ?** S'il le souhaite, le joueur peut **concocter une (et une seule) Potion visible en dépensant les Ingrédients correspondants**. Le joueur prononce alors la **formule magique**. Cette potion lui rapportera des points. Pour cela, il prend la carte Potion et la garde face visible, puis **replace aléatoirement dans la forêt, face cachée, les cartes Ingrédient dépensées**. Enfin, il dévoile une nouvelle carte Potion.

• **PHASE 3 : On rentre à la maison !** À la fin de son tour, le joueur retourne toutes les cartes Forêt révélées et c'est au joueur suivant.

FIN DE PARTIE

Lorsqu'un joueur atteint :

- 7 points à 4 joueurs,
 - 8 points à 3 joueurs,
 - 9 points à 2 joueurs,
- on termine le tour de table et la partie s'arrête. **Le joueur avec le plus de points est déclaré Grand Sorcier de la fête !**

VARIANTE

Si le joueur révèle **deux cartes Cul-de-Sac**, en plus de défausser une carte Cul-de-Sac, il **perd un Ingrédient** précédemment collecté de son choix (s'il en possède). Le joueur le montre aux autres joueurs et le replace dans la forêt, face cachée. Son tour se finit sans pouvoir faire de Potion.

