

LA CABANE À POTIONS



Frédéric Lamy
Lisa Guisquier



RÈGLES



MATÉRIEL DE JEU

1 baguette magique
4 couvercles de rangement
5 cartes Sacoche
(chaque carte comporte
4 emplacements pour
des jetons Potion)

40 cartes Ingrédient

40 jetons Ingrédient

40 jetons Potion

(20 verso 2/ recto 3

et 20 verso 4/recto 5)



C'est le grand jour pour les apprentis de la sorcière Nécrochu: elle part en vacances et confiera la cabane à potions au plus brillant d'entre vous.

La course est lancée !

Mais difficile de retrouver tous tes ingrédients au milieu de ce bazar.

Munis de tes recettes et de ta baguette magique, tu pars fouiller le grenier de fond en comble.

Garde l'œil sur ce que font tes adversaires afin de réaliser le plus rapidement possible les meilleures potions !

BUT DU JEU



Pour devenir le meilleur apprenti sorcier et gagner la partie, tu devras retrouver dans les rangements de l'atelier tous les ingrédients qu'il te faut pour concocter des potions et remplir ta sacoche de sorcier.

MISE EN PLACE

- 1 Sors les cartes et jetons Ingrédient, les jetons Potion, les cartes Sacoche et la baguette magique de la boîte de jeu. Place la boîte au centre de la table.
 - 2 Place les jetons Potion à côté de la boîte.
 - 3 Mélange toutes les cartes Ingrédient et forme une pioche face cachée que tu poses près de la boîte.
 - 4 Mélange bien les jetons Ingrédient et place-en 10 aléatoirement dans chaque rangement en soulevant leur couvercle.
- Quand tu as fini, pense à bien replacer le couvercle sur chacun des rangements.
- 5 Distribue à chaque sorcier une carte Sacoche. Les cartes Sacoche non utilisées sont écartées du jeu.

- 6 Si tu es le dernier joueur à avoir regardé un film de sorcellerie, tu deviens le premier joueur, nommé le sorcier actif, et tu prends la baguette magique.

En sens horaire, chacun des sorciers pioche, au choix, de 2 à 5 cartes Ingrédient, et les place devant lui faces cachées après les avoir consultées.

Ces ingrédients sont nécessaires pour concocter des potions, plus une potion possède des ingrédients, plus elle est difficile à créer, mais plus elle rapportera de points.

Important : à chaque fois que tu dois piocher entre 2 et 5 cartes Ingrédient, tu dois annoncer le nombre de cartes que tu souhaites piocher avant de récupérer ta première carte.

La partie peut alors commencer !



DÉROULEMENT DU JEU

La partie se joue à tour de rôle en sens horaire. À ton tour, prends la baguette magique et choisis une des deux options suivantes :

Fouiller l'atelier **OU** Concocter une potion

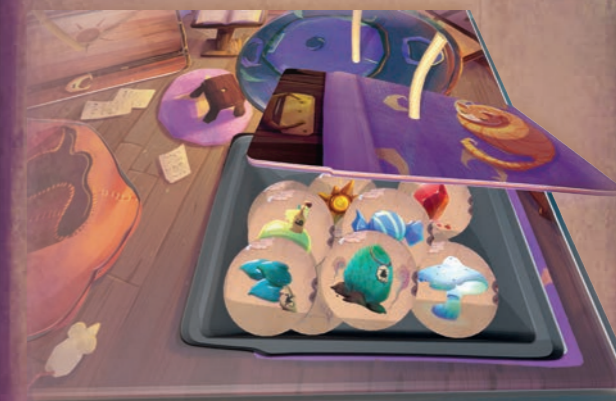
1 Fouiller l'atelier

Tu vas pouvoir tenter de retrouver le plus grand nombre possible d'ingrédients correspondant à tes cartes en cherchant dans un seul des quatre rangements de l'atelier.

Lors d'une fouille, tu dois respecter les 5 lois de Nécrochu :

- Tu ne dois regarder le contenu que d'un seul rangement, de ton choix, en soulevant le couvercle.
- Tu peux déplacer les jetons Ingrédient mais tu dois utiliser seulement un doigt pour cela.
- Les autres sorciers peuvent regarder le contenu du rangement une fois que tu l'as ouvert mais ils n'ont pas le droit de manipuler les jetons Ingrédient.
- Tu n'as pas le droit d'empêcher les autres sorciers de voir les ingrédients.
- Tu dois reposer le couvercle sur le rangement quand tu estimes avoir terminé ta fouille.

NOTE: les jetons Ingrédient ne doivent pas quitter leur rangement pendant toute la partie.



2 Concocter une potion

Tu penses connaître l'emplacement de tous les jetons Ingrédient correspondant à toutes tes cartes Ingrédient et tu décides de créer ta potion.

- 1 Retourne toutes tes cartes Ingrédient, et pose-les face visible.
- 2 Puis à l'aide de ta baguette magique, tu dois montrer le rangement dans lequel tu penses trouver l'un des ingrédients qui apparaissent sur tes cartes.
- 3 Et enfin, place la carte de cet ingrédient à côté du rangement en question.



Recommence les étapes 2 et 3 pour chacune des autres cartes Ingrédient de ta potion.

Une fois que toutes les cartes Ingrédient ont été placées, tu peux vérifier que ta potion est réussie.

Pour chaque rangement concerné, soulève son couvercle et regarde si ton ingrédient est bel et bien présent.

Si l'ingrédient recherché est bien dans le rangement désigné, referme ce rangement et passe à l'ingrédient suivant.

Attention, à la moindre erreur constatée, la phase de vérification s'arrête et la potion est ratée.

RAPPEL: Les jetons Ingrédient ne doivent pas quitter leur rangement.

Si tous les ingrédients ont été trouvés correctement, alors tu as réussi ta potion :

- Récupère un jeton Potion dont la face correspond au nombre d'ingrédients utilisés pour réaliser ta potion et pose-le sur l'un des emplacements vides de ta carte Sacoche.
- Puis, place les cartes Ingrédient que tu viens d'utiliser dans une pile "défausse" face visible à côté de la pioche.

Si les 4 emplacements de ta carte Sacoche ne sont pas encore remplis, choisis de piocher entre 2 et 5 nouvelles cartes Ingrédient.

Si tu t'es trompé, la potion est ratée ! Place alors toutes tes cartes Ingrédient dans la pile "défausse" et choisis de piocher entre 2 et 5 nouvelles cartes Ingrédient.

NOTE: si la pioche est vide, la pile "défausse" est mélangée pour former une nouvelle pioche.

Le sorcier suivant peut commencer un nouveau tour de jeu.



FIN DE PARTIE

La partie s'arrête dès qu'un sorcier remplit sa carte Sacoche. On termine cependant le tour de table de sorte que tous les sorciers aient joué le même nombre de tours.

Pour déterminer le vainqueur, chaque sorcier additionne la valeur de ses jetons Potion.

Celui qui a le plus grand total remporte la partie et sera en charge de la maison des potions pendant les vacances !

En cas d'égalité en points, c'est le sorcier qui a réalisé le moins de potions qui gagne (car il a le même nombre de points avec moins de potions).

Si l'égalité persiste, les sorciers concernés se partagent la victoire.



Ici, le sorcier n°1 à marqué 11 points (5+3+3) et le sorcier n°2 a marqué 10 points (2+2+4+2). C'est donc le sorcier n°1 qui gagne

