

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 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





Spielanleitung · Instructions · Règle du jeu · Spelregels
Instrucciones · Istruzioni

Kesselchaos



Cauldron Chaos · Potions' Délire
Ketelchaos · La caldera caótica · Caos nel calderone

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2015

Potions' Délire



Un jeu de réaction ultrarapide pour 2 à 6 apprenties sorcières de 6 à 99 ans.

Auteur : Frédérick Moyersoen

Illustration : Joachim Krause

Durée du jeu : env. 10 minutes

FRANÇAIS

*Pour commencer, un escargot,
puis une patte de crapaud,
et hop ! un vénéneux champignon...
Mhhh ! Quelle fabuleuse potion !*

Tous les ans a lieu Potions' Délire, le grand concours de potion magique des sorcières. Les jeunes sorcières se mesurent les unes aux autres pour voir qui est capable de préparer le plus rapidement ses potions... et sans faire d'erreurs ! Réunissez vite les ingrédients nécessaires pour vos recettes ! Mais attention ! Ce n'est pas forcément la sorcière la plus rapide qui gagnera forcément le concours de potions ! À la fin, la sorcière en chef, Yorandel, vérifiera toutes les potions. Gare aux apprenties sorcières qui, dans le feu de l'action, auront jeté le mauvais ingrédient dans leur chaudron !

Contenu du jeu

90 cartes d'ingrédients, 20 cartes de recettes,
1 sorcière en chef Yorandel, 1 règle du jeu

Préparation du jeu

Mélangez les cartes d'ingrédients faces cachées et distribuez-les aux joueurs de manière à ce que tous aient une pile comportant si possible le même nombre de cartes (lorsqu'il y a 4 joueurs, deux piles comportent une carte de plus). Ce sont vos piles de pioche. Mélangez à présent les cartes de recettes faces cachées. Chaque joueur tire une carte de recettes et la dépose face cachée à droite de sa pile de pioche. Posez la figurine de la sorcière au milieu, à portée de main de tous les joueurs. Empilez les cartes de recettes restantes à côté de la figurine, à portée de main de tous les joueurs.



disposition du jeu
avec 4 joueurs

Déroulement du jeu

Tous les joueurs jouent en même temps. Ensemble, annoncez le vers « Pour commencer, un escargot » et le jeu commence. Chaque joueur retourne sa carte de recette, qui présente les ingrédients dont il a besoin pour la potion. Pour trouver les ingrédients utiles, retournez l'une après l'autre les cartes de votre pile de pioche et vérifiez l'ingrédient qu'elles comportent.

FRANÇAIS

pile de défausse



Débarrassez-vous rapidement des cartes d'ingrédients dont vous n'avez pas besoin sur la pile de défausse au-dessus de votre pile de pioche.

pile de pioche



Empilez les cartes d'ingrédients correspondants à votre recette sous la carte de la recette.

Retournez immédiatement la carte d'ingrédient suivante et vérifiez si vous avez besoin de cet ingrédient.

Si un joueur voit un ingrédient dont il a besoin sur la pile de défausse d'un autre joueur, il peut s'en emparer.

Attention ! Peu importe la pile (même si c'est la tienne), tu n'as le droit de prendre que la **CARTE DU DESSUS**.

Règles importantes pour préparer les potions :

- Si ta pile de pioche est vide, tu as le droit de prendre la pile de défausse d'un autre joueur, et de la retourner pour en faire ta nouvelle pile de pioche.
- Lorsque tu as trouvé les 5 cartes d'ingrédients correspondants à ta recette, dépose la carte de recette face cachée sur celles-ci et mets vite de côté cette potion terminée. Prends vite une nouvelle carte de recette au milieu de la table et continue à chercher les ingrédients qui y sont représentés comme précédemment.



Fin de la partie

Le joueur qui réussit à préparer en premier 3 potions magiques s'empare de la sorcière Yorandel au milieu de la table. Tous les joueurs cessent immédiatement de jouer. Toutes les sorcières vérifient ensemble que la plus rapide a préparé correctement ses 3 potions. Si les 3 potions ont été préparées avec les bonnes cartes d'ingrédients dans les bonnes quantités, la sorcière en question a gagné !

Si elle a utilisé une mauvaise carte d'ingrédient pour sa potion, la sorcière en chef, Yorandel, transforme l'apprentie sorcière en crapaud et elle a perdu le concours. La sorcière en chef retourne alors au milieu de la table et les apprenties sorcières continuent à préparer leurs potions jusqu'à ce qu'une autre sorcière réussisse à terminer sa troisième potion et s'empare de la sorcière en chef.