

# FR RÈGLES DU JEU



**CONTENU:**  
3 chaudrons magiques, 3 cuillères colorées, 2 dés (1 dé couleur, 1 dé action), 6 tuiles 'brosse' du balai, 6 tuiles 'extrémité' du balai avec 3 étoiles, 18 tuiles ingrédient/balai, 63 jetons ingrédient/balai, 3 jetons serpent, règles du jeu.



## BUT DU JEU

Les sorcières et les sorciers doivent se rendre à la convention annuelle de magie mais leurs balais ont mystérieusement disparu! Utilise ta mémoire pour récupérer les ingrédients dont tu as besoin pour concocter la potion magique qui fera réapparaître ton balai pièce par pièce. Mais fais attention, les choses ont tendance à changer comme par magie... Et assure-toi d'éviter l'explosion!

Le premier joueur à révéler un balai entier gagne la partie!

## MISE EN PLACE

Commence par enlever les 63 jetons ingrédient/balai et les 3 jetons serpents des tuiles. Place une cuillère dans chaque chaudron et place-les en triangle au centre de la table. Ensuite, pose aléatoirement les 63 jetons autour des chaudrons, face ingrédient vers le haut. Les jetons serpent sont uniquement utilisés dans le niveau 'Maître'.

ILLUSTRATION 1



TUILE 'BROSSE' TUILE INGRÉDIENT TUILE INGRÉDIENT TUILE 'EXTRÉMITÉ'

Mélange les tuiles ingrédient et balai (brosse ou extrémité) avec la face ingrédient vers le bas. Chaque joueur prend au hasard 2 tuiles ingrédient, 1 tuile 'brosse', 1 tuile 'extrémité' et les place devant lui face ingrédient vers le haut. Mets la tuile 'brosse' à gauche et celle avec les 3 étoiles à droite comme sur l'illustration 1. Les tuiles restantes sont mises de côté.

## JOUER ET S'ADAPTER

Toutes les sorcières et les sorciers tentent de compléter leurs tuiles en plaçant les bons jetons ingrédients dans les trous hexagonaux. Lorsqu'une tuile est complétée, le joueur retourne la tuile faisant ainsi apparaître une partie du balai. Une fois retournée, la tuile est protégée, même des explosions (voir 'Explosion').



TOURNE



Il existe 2 niveaux de jeu:

- Pour les 'Apprentis' (niveau débutant): les Apprentis ne doivent regarder que les bons ingrédients à placer et ignorent la couleur du jeton ingrédient.
- Pour les 'Maîtres' (niveau avancé): les Maîtres doivent trouver le bon ingrédient dans la bonne couleur... et doivent faire attention aux serpents. Sur les tuiles arrondies 'brosse' et 'extrémité', il n'y a pas d'indication de couleur. Les Apprentis et les Maîtres peuvent donc mettre l'ingrédient demandé de n'importe quelle couleur afin de compléter la tuile.

## RÈGLES 'APPRENTIS'

Le plus jeune joueur commence et le jeu se poursuit dans le sens horaire. Au début de son tour, un joueur peut décider de révéler le contenu d'un chaudron (voir 'Révélation') pour récupérer des ingrédients. Ensuite, pour terminer son tour, ce joueur doit lancer les 2 dés. Il doit d'abord placer un ingrédient dans un des chaudrons, selon le résultat du dé couleur, puis faire l'action (si besoin) d'après la combinaison du dé couleur et du dé action (voir 'Combinaisons de dés'). C'est ensuite au tour du joueur suivant.

## COMBINAISONS DE DÉS



Les 2 dés sont associés pour former une combinaison magique...ou pas!

**DÉ COULEUR:** Ce dé indique la couleur de l'ingrédient à mettre dans un chaudron lors de la première étape.

Le joueur peut choisir de mettre l'ingrédient de la couleur indiquée dans n'importe quel chaudron ou de mettre n'importe quel ingrédient dans le chaudron de la couleur indiquée. La cuillère du chaudron détermine sa couleur. Afin d'éviter les erreurs, il est recommandé d'annoncer la couleur de l'ingrédient pris ainsi que la couleur du chaudron choisi avant d'y mettre le jeton.

**DÉ ACTION:** Ce dé indique les éléments à échanger...ou pas!

Si les 2 dés indiquent la même couleur alors rien ne se passe (pour les apprentis). Si les dés indiquent 2 couleurs différentes alors soit la cuillère soit le chaudron devront être déplacés:

- Si le dé action montre une cuillère d'une autre couleur que le dé couleur, tu dois seulement échanger les 2 cuillères de ces couleurs sans bouger les chaudrons.
- Si le dé action montre un chaudron d'une autre couleur que celle du dé couleur, tu dois échanger la position des 2 chaudrons correspondants aux couleurs (sans toucher aux cuillères).

## EXEMPLE

1



Si le dé couleur montre du bleu, alors le joueur doit mettre un ingrédient bleu dans n'importe quel chaudron (le bleu inclus) ou n'importe quelle couleur d'ingrédient dans le chaudron bleu.

2A



Si le dé action montre également du bleu (chaudron ou cuillère), rien ne se passe (pour les apprentis).

2B



Si le dé action montre une cuillère orange, le joueur doit échanger uniquement la cuillère bleue avec la cuillère orange.

2C



Si le dé action montre un chaudron vert, le joueur doit échanger le chaudron bleu avec le chaudron vert (sans toucher aux cuillères).



CETTE ICÔNE INDIQUE QUE CET ÉLÉMENT DU JEU AIDE À RENFORCER TON ADAPTABILITÉ!

# FR RÈGLES DU JEU



**CONTENU:**  
3 chaudrons magiques, 3 cuillères colorées, 2 dés (1 dé couleur, 1 dé action),  
6 tuiles 'brosse' du balai, 6 tuiles 'extrémité' du balai avec 3 étoiles, 18 tuiles  
ingrédient/balai, 63 jetons ingrédient/balai, 3 jetons serpent, règles du jeu.

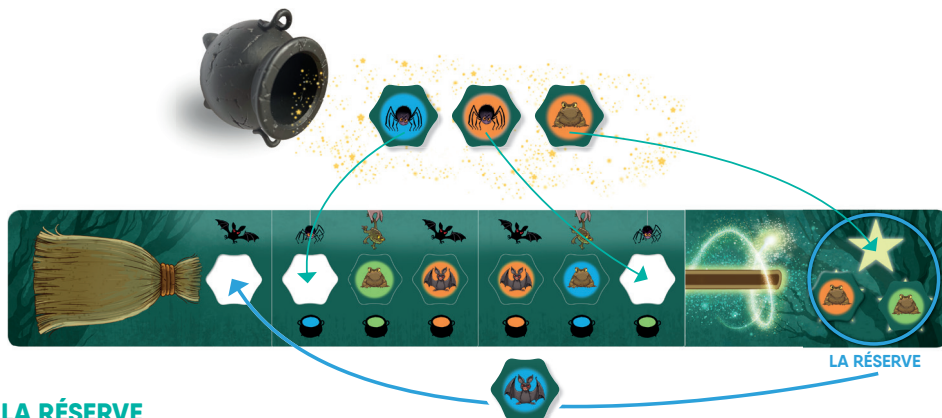


## RÉVÉLATION

Afin de récupérer des ingrédients, et avant de lancer les dés, tu peux choisir de révéler le contenu d'un des chaudrons si tu penses qu'il contient EXACTEMENT 3 ingrédients.

Dans ce cas, dis **'Abracada-Broom!'** et vide le chaudron de ton choix. S'il y a effectivement 3 ingrédients à l'intérieur, tu peux les prendre et les placer dans les espaces correspondants de tes tuiles ou dans la réserve (voir 'La réserve'). Dans le mode Apprentis, tu peux ignorer la couleur des ingrédients pour les placer.

**ATTENTION!** S'il n'y a pas exactement 3 ingrédients dedans, tu dois remettre tous les ingrédients du chaudron au centre de la table et tous les autres joueurs y prennent l'ingrédient de leur choix et le placent sur leur tuile.



## LA RÉSERVE

Si un ingrédient ne peut être placé sur tes tuiles, place-le dans la réserve sur les étoiles près de l'extrémité du balai. Dès que tu as 3 ingrédients dans ta réserve, tu dois immédiatement les transformer en ingrédient de ton choix. Dis alors **'Transformo!'**, remets tes 3 ingrédients de la réserve au centre de la table et choisis un nouvel ingrédient soit du milieu de la table soit de la réserve d'un autre joueur. Les ingrédients dans la réserve ne sont jamais en sécurité et restent dans la réserve, même après avoir retourné la tuile 'extrémité' du balai.

## EXPLOSION... OU PAS!

**Lorsqu'une potion contient trop d'ingrédients, elle explose!**

Donc, quand un autre joueur met un ingrédient dans un chaudron et que tu penses qu'il en contient maintenant 4 ou plus, tu peux crier **'Alerto Exploso!'** pour révéler son contenu.

- Si tu as raison et qu'il contient effectivement 4 ingrédients ou plus, tu as évité l'explosion et prends 2 ingrédients de ce chaudron ou 1 du chaudron et 1 du joueur qui a fait l'erreur d'ajouter un ingrédient dans ce chaudron (un ingrédient toujours visible sur ses tuiles ou de sa réserve). Les ingrédients restants du chaudron sont remis au centre de la table.
- Si tu t'es trompé et qu'il y a moins de 4 ingrédients dans le chaudron, tu passeras ton prochain tour. Tous les ingrédients du chaudron sont remis au centre de la table.

## RÈGLES 'MAÎTRES'

Le jeu se déroule de la même manière qu'avec les règles pour les apprentis avec quelques règles supplémentaires. Les Maîtres doivent trouver le bon ingrédient dans la bonne couleur comme indiquée par la couleur du chaudron sous l'ingrédient.



## JETONS SERPENT

Les 3 jetons serpent sont désormais placés au centre de la table avec les jetons ingrédient.



A ce niveau, si les 2 dés montrent la même couleur, tu dois placer un jeton serpent dans n'importe quel chaudron avant d'ajouter un ingrédient comme dans les règles pour Apprentis.

**ATTENTION!** Quand un serpent est dans un chaudron, il avale un ingrédient. Donc si tu veux révéler le contenu d'un chaudron avec un serpent, il devra maintenant contenir **4 ingrédients au lieu de 3** ou ce sera considéré comme une erreur.

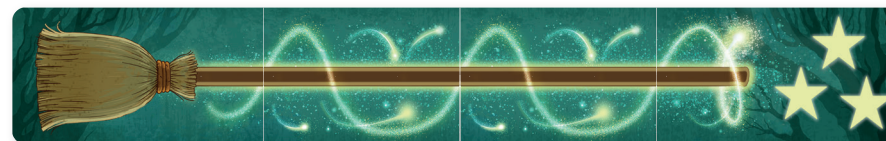
## 'ALERTO SERPENTO'

Tu ne peux pas non plus avoir 2 serpents dans le même chaudron sinon ils vont se battre et détruire la potion!

- Si tu penses qu'un autre joueur met un 2e serpent dans un chaudron, tu peux crier **'Alerto Serpento!'**. Ce sera considéré comme une annonce à une explosion avec les mêmes conséquences selon que tu as bon ou pas (voir 'Explosion'). Si le chaudron ne contient pas assez d'ingrédients, tu peux les prendre de la table également.
- Si un joueur révèle un chaudron avec 2 serpents (peu importe le nombre d'ingrédients qu'il contient), ce sera considéré comme s'il n'y avait pas exactement 3 ingrédients (voir 'Révélation') avec les mêmes conséquences pour tous les joueurs.

## FIN DE PARTIE - LE GAGNANT!

La partie se termine dès qu'une sorcière ou un sorcier a ajouté le dernier ingrédient et a complété sa dernière tuile.



Ce joueur retourne alors sa dernière tuile révélant ainsi un balai complet. Il gagne alors la partie et s'envole pour la Convention de Magie!



**CETTE ICÔNE INDIQUE QUE CET ÉLÉMENT DU JEU AIDE À RENFORCER TON ADAPTABILITÉ!**

# DÉCOUVREZ TOUS NOS JEUX SUR [WWW.FLEXIQGAMES.COM](http://WWW.FLEXIQGAMES.COM)

JEUX  
DE DÉS  
VITESSE DE  
RÉACTION



JEUX  
DE CARTES  
VITESSE DE  
RÉACTION



JEU DE  
MÉMOIRE  
'FLEX'



JEUX DE  
STRATÉGIE  
RAPIDE



JEU DE  
PLATEAU  
TACTIQUE



**FLEXIQ**<sup>®</sup>  
PLAY • ADAPT • GROW