



*Nos apprentis-sorcières ont investi le laboratoire des sorcières.
Aussitôt ils font chauffer le chaudron et regroupent leurs ingrédients magiques.
Chacun consulte le Grand Livre de Sorcellerie et choisit les potions et les philtres à réaliser.
Qui sera le plus habile et le plus rapide à les confectionner ?*



Principe Du Jeu

Chaque joueur joue un **Apprenti-sorcier**. À l'aide de ses cartes **Ingrédients**, il réalise des **Potions**. Le premier qui réussit à réaliser les 4 potions décrites sur l'une des pages de son **Manuel de Sorcellerie** remporte la partie.

Mise En Place

Le **Chaudron Magique** est installé au centre de la table.

Chaque joueur tire au sort un **Manuel De Sorcellerie** et prend connaissance secrètement des **Potions** qui figurent sur la double-page. Chaque page demande la réalisation de 4 potions.

Le gagnant sera le joueur qui le premier réalisera les 4 **Potions** d'une de ces pages.

Les cartes **Potions** sont mélangées puis posées en pile, face cachée, près du **Chaudron Magique**. On retourne ensuite 5 cartes **Potions** qui sont placées côte à côte, face visible.

Les cartes **Ingrédients** sont mélangées. On distribue 5 cartes à chaque joueur. Les cartes restantes forment une pioche face cachée, à gauche du **Chaudron Magique**.

Pile de
potions



Potions
proposées

Pioche
d'ingrédients



Chaudron Magique
(défausse)

Main
d'ingrédients
(une par joueur)



Manuel de
Sorcellerie
(un par joueur)

Tour De Jeu

Le joueur le plus jeune est le premier à jouer, puis c'est à l'Apprenti-Sorcier assis à sa gauche de jouer, et ainsi de suite.

1 Il pioche 1 carte **Ingrédient** supplémentaire au sommet de la pioche ou au sommet de la défausse (dès qu'elle est constituée).

2 Il utilise s'il le peut et s'il le souhaite autant de cartes de sa main que nécessaire pour réaliser une ou plusieurs des **Potions** qui sont proposées.

On réalise une **Potion** en jouant une carte **Ingrédient** de chacune des couleurs indiquées sur la carte. Les cartes **Ingrédients** utilisées sont jetées dans le **Chaudron**, face visible, et forment la défausse.

Note : la **Plume de Phénix** peut être utilisée pour remplacer n'importe quelle couleur !

Le joueur s'empare alors de la carte **Potion** qu'il place sur la table devant lui face visible.

Puis on remplace chaque carte **Potion** réalisée par une nouvelle carte prise au sommet de la pile.

3 Le joueur peut proposer d'échanger une de ses **Potions** avec celle d'un autre joueur si celui-ci est d'accord.

4 Si le joueur a moins de 5 cartes **Ingrédients**, il complète sa main à 5 cartes.

Si le joueur a 6 cartes **Ingrédients** en main, il doit défausser 1 carte dans la défausse.

5 C'est au joueur suivant de jouer.



Note
lorsque la pioche de cartes **Ingrédients** est vide, mélangez toutes les cartes **Ingrédients** de la défausse et formez une nouvelle pioche.

Fin Du Jeu

Le meilleur **Apprenti-Sorcier** est le premier à posséder étalées devant lui toutes les **Potions** indiquées sur **UNE** des deux pages de son **Manuel De Sorcellerie** (celle de droite OU celle de gauche).

Si les 24 cartes **Potions** ont été attribuées, c'est l'**Apprenti-Sorcier** qui a réalisé le plus de potions qui l'emporte.



Auteur : Didier Jacobée
Illustrations : Marie Desbons
Direction artistique,
design graphique : Benjamin Treilhou



Un jeu conçu et développé en France par :
MULTIVERS, 1 rue des Empereurs,
28200 – CHATEAUDUN France
© 2021 MULTIVERS