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 ** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com











Avant la première partie

Détacher soigneusement toutes les pièces de planches prédécoupées. Coller les miroirs autocollants le plus précisément possible aux endroits indiqués sur les chaudrons. Le mieux est de demander l'aide d'un adulte!

Préparation

- Chaque joueur prend 2 feux, 8 pierres à feu, 1 pion et les 4 éléments de chaudron de la couleur correspondante.
- 2 Installer le plateau de jeu au milieu de la table et placer l'amie souris à côté de la case Souris.
- 3 Chaque joueur place son pion sur la case Départ.
- ♠ Bien mélanger les cartes Recette. Former deux piles égales et les placer sur le dos du livre. Mettre ensuite la couverture par-dessus. Le livre des recettes est ainsi prêt et la partie peut commencer.

Voor de eerste keer spelen

Maak voorzichtig alle onderdelen los uit het voorgestanst karton. Plak nu voorzichtig en zo correct mogelijk de spiegelfolie op de kleefvelden van de toverketel. Laat je daarbij liefst helpen door een volwassene!

Spelvoorbereiding

- ledereen neemt 2 haarden, 8 vuurstenen, 1 pion en 4 keteldelen van dezelfde kleur.
- 2 Leg het spelbord in het midden van de tafel en plaats de hulpmuis naast het muisveld.
- 3 Plaats de pionnen op het startveld.
- ◆ Schud de receptkaarten goed door elkaar, en leg ze in twee even hoge stapels op de achterzijde van het boek. Leg daar nu de voorkant van het boek op. Nu ligt het receptenboek klaar, en kunnen we beginnen!

Prima della prima partita

Staccare tutti i componenti dalle lavagnette. Incollare con cura ed in modo preciso la pellicola a specchio sui campi del pentolone magico. Vi consigliamo di farvi aiutare da un adulto!

Preparazione del gioco

- Ogni giocatore prenda 2 focolari, 8 pietre focaie, 1 figura da gioco e le 4 parti colorate del pentolone adatti.
- Posizionate il piano da gioco al centro del tavolo e posizionate il topo aiutante accanto al campo.
- **3** Posizionate le vostre figure da gioco sul campo di inizio.
- Mescolate bene le schede delle ricette e posizionatele in due mazzetti uguali sulla parte posteriore del libro. Copritele quindi con la copertina del libro. Preparate a questo punto il libero delle ricette e via!



Principe du jeu

Les apprentis magiciens tentent de réaliser le plus vite possible les potions magiques contenues dans le vieux livre des recettes. Mais ça n'est pas aussi simple!

Déroulement de la partie

- Chacun feuillette le livre à tour de rôle. Le dernier joueur à avoir vu un crapaud ouvre le livre des recettes le premier.
- 2 Il dévoile alors 4 cartes qui indiquent la recette de la potion magique. Chaque joueur observe attentivement les ingrédients nécessaires.

Tous ensemble, les joueurs prononcent la formule: « Un, deux, trois, que la magie soit en moi! » et la course aux chaudrons peut commencer.

Spelidee

Alle leerling-tovenaars proberen zo snel mogelijk een toverdrankje te brouwen uit het oude receptenboek. Maar of dat ook zo maar lukt?

Spelverloop

- Er wordt om beurt gespeeld. Wie het laatst een pad zag, mag als eerste het receptenboek openslaan.
- 2 Je ziet nu vier receptkaarten, met het recept voor het toverdrankje. Kijk goed welke ingrediënten je nodig hebt.

Zeg nu samen en luid de spreuk: **'Een, twee, drie - vooruit met de magie!"**en meteen kan het om ter snelst koken beginnen.

Obiettivo del gioco

Tutti gli apprendisti maghi devono cercare nel più breve tempo possibile di preparare le pozioni magiche riportate nel vecchio libro delle ricette. Sarà così semplice?

La partita

- Si gioca uno dopo l'altro. Chi per ultimo ha visto un rospo può aprire il libro delle ricette.
- 2 Si vedono a questo punto quattro schede di ricette che indicano la ricetta della pozione magica. Osservate bene gli ingredienti che sono necessari.

Quindi ripetete insieme ad alta voce: "Uno, due, tre – via con la magia!" e la preparazione può avere inizio.



NL

- 1 Tous en même temps, les joueurs assemblent leurs chaudrons pour rendre les ingrédients nécessaires visibles. Les miroirs peuvent les aider. Les chaudrons sont ensuite placés sur le feu. Chacun peut utiliser un ou ses deux chaudrons pour réaliser sa potion.
- 2 Chaque joueur place ses yeux au niveau de ses chaudrons de manière à bien voir dedans! Il les regarde sous tous les angles en faisant tourner le feu.

Si, en le faisant tourner ainsi, un joueur voit un ingrédient dont il a besoin (avec ou sans l'aide du miroir), il marque l'angle sous lequel il l'a vu à l'aide d'une pierre à feu : il la place sur la case correspondante marquée d'une flèche, au bord du feu.

Un joueur peut marquer ainsi autant de cases qu'il veut jusqu'à ce qu'il ait réuni le nombre exact d'ingrédients demandés sur les quatre cartes Recette. Attention: il ne doit pas manguer ou y avoir trop d'ingrédients marqués par une pierre à feu (ni de demi-ingrédients).

4 Exemple: Les joueurs doivent réunir (mar-

- 1 Stel nu allemaal tegelijkertijd uw toverketel zo samen, dat de benodigde ingrediënten zichtbaar worden. De spiegels kunnen daarbij helpen. Plaats de ketels daarna op de haard. U kunt voor het koken een of twee ketels gebruiken.
- 2 Neem op ooghoogte plaats voor uw ketels, zodat u er goed kunt in kijken! Kijk vanuit verschillende richtingen in de toverketels: draai daartoe met de haard.

Indien je tijdens het draaien een ingrediënt ziet dat je nodig hebt (met of zonder spiegel), dan duid je de plaats, van waaruit het ingrediënt zichtbaar is, aan met een vuursteen. Leg de vuursteen op het pijlveld aan de rand van de haard.

Duid zoveel pijlvelden aan tot je het juiste aantal ingrediënten van de vier receptkaarten bereikt hebt. Let op: Er mogen niet minder of meer ingrediënten met vuurstenen 3 (ook geen halve ingrediënten) worden aangeduid.

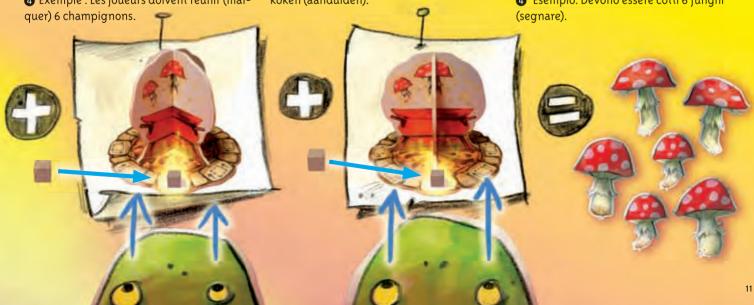
4 Voorbeeld: Je moet 6 paddestoelen koken (aanduiden).

- 1 Assemblate tutti contemporaneamente i vostri pentoloni magici in modo tale da rendere visibili gli ingredienti necessari. I specchi possono esservi di aiuto. Posizionate quindi i pentoloni sul focolare. Per cuocere possono essere usati uno o due pentoloni.
- 2 Posizionatevi davanti al vostro pentolone in modo tale da poter vedere bene dentro! Guardate da diverse direzioni nel pentolone magico girando in avanti ed indietro il focolare.

Se mentre girate scoprite l'ingrediente necessario (con o senza specchio), segnate il punto dal quale è visibile l'ingrediente con una pietra focaia. A tal fine posizionate la pietra focaia sul piano di gioco sul bordo del focolare.

Contrassegnate tanti campi fino a raggiungere il numero esatto di ingredienti delle quattro schede delle ricette. Attenzione: Con le pietre focaie non possono essere segnati un numero inferiore o maggiore di ingredienti 3 (neanche metà ingredienti).

4 Esempio: Devono essere cotti 6 funghi (segnare).



Le joueur qui a terminé le premier crie : « Finie la magie! ».

Ensemble, les joueurs contrôlent si le plus rapide a bien réussi sa potion.

Réussite

Si le nombre et le type d'ingrédients nécessaires sont bien marqués par une pierre à feu, le joueur peut avancer son pion de 2 cases.

Erreur

Si le joueur s'est trompé, son pion ne bouge pas et tous les autres joueurs peuvent avancer leur pion d'1 case.

Chacun démonte alors ses chaudrons et le ioueur suivant ouvre le livre des recettes à la page d'après en tournant les deux cartes du dessus. Et un nouveau tour commence!

Wie als eerste klaar is, roept: 'Klaar met toveren!'.

Ga nu samen na, of de snelste ook echt alles juist heeft.

luist

Als alle ingrediënten met het juiste aantal aangeduid zijn met vuurstenen, dan mag de pion twee velden vooruit worden gezet.

Verkeerd

Indien het aantal velden niet correct is, blijft de pion staan, en mogen alle andere spelers hun pion een veld vooruit zetten.

Daarna worden alle toverketels weer uit elkaar genomen, en slaat de volgende speler een nieuwe pagina om in het receptenboek, door de bovenste beide receptkaarten om te draaien. Daar gaan we met de volgende rondel

Chi per primo finisce dice: "La magia è finita!".

A questo punto verificate se il più veloce ha effettivamente fatto tutto bene.

Corretto

Se tutti gli ingredienti sono segnati con le pietre focaie nel numero corretto può far avanzare la sua figura di due campi.

Errato

Se ha sbagliato, la sua figura resta ferma e tutti gli altri possono far avanzare la propria figura di un campo.

Successivamente smontate i vostri pentoloni magici ed il giocatore successivo apre una nuova pagina del libro delle ricette girando le due schede di ricette superiori. Inizia il giro successivo!



Apprentis magiciens dans le livre des recettes

Si les apprentis magiciens apparaissent dans le livre des recettes, c'est un sors portebonheur! Pour **chaque** apprenti dessiné, le joueur qui a tourné la page avance son pion de **2 cases** supplémentaires après la réalisation de la potion.

Si le livre des recettes indique 4 apprentis, aucune potion n'est préparée ce tour-ci. À la place, les joueurs avancent leur pion selon les apprentis représentés sur les cartes.

L'amie souris

Dès qu'un joueur atteint ou dépasse la case Souris, celle-ci court aider le joueur le plus en retard sur le plateau pour le tour suivant. La petite souris ne manque jamais de champignons! Si une recette nécessite des champignons, le (ou les) dernier(s) joueur(s) n'a (ont) pas besoin d'en chercher. La recette se réduit aux autres ingrédients.

S'il n'y a que des champignons dans la recette, le joueur assemble rapidement un chaudron et crie « Magie finie! ». S'il est le plus rapide, il peut avancer de 2 cases.

À la fin d'un tour, l'amie souris aide à chaque fois le joueur le plus en retard.

Fin de la partie et vainqueur

La partie s'arrête lorsque toutes les recettes du livre ont été réalisées ou qu'un joueur a atteint l'arrivée. Le vainqueur est alors celui dont le pion est devant les autres.

Leerling-tovenaar in het receptenboek

Als er een leerling-tovenaar in het receptenboek zichtbaar wordt dan is het geluk met jou! Voor **elke** eigen leerling mag jij je pion na het koken nog eens **twee velden** extra vooruit plaatsen.

Als er vier leerling-tovenaars in het receptenboek staan, dan wordt er deze ronde niet gekookt: iedereen zet zijn pion het aantal afgebeelde leerling-tovenaars vooruit.

Hulpmuis

Van zodra de eerste speler op of over het muisveld gaat, gaat de hulpmuis naar de achterste speler en helpt hem in de volgende ronde. De kleine muis heeft altijd een onbeperkte hoeveelheid zwammen bij! Als er dus zwammen in het recept voorkomen dan moet de laatste speler (of de laatste spelers) geen zwammen meekoken. Het recept wordt dus beperkt tot de andere ingrediënten.

Als er alleen maar zwammen in het recept voorkomen, dan stelt de speler snel een ketel samen, en roept: 'Klaar met toveren!'. Als hij daarbij het snelst was, mag hij twee velden vooruit zetten.

Bij het einde van een ronde gaat de hulpmuis steeds naar de laatste speler.

Einde van het spel en winnaar

Het spel is gedaan, als heel het receptenboek afgewerkt is of een speler het eindveld bereikte. De speler met de grootste voorsprong is de winnaar.

Apprendista mago nel libro delle ricette

Se nel libro delle ricette compaiono degli apprendisti maghi si tratta della magia fortunata! Per **ogni** apprendista dopo la preparazione della pozione puoi far avanzare la tua figura di altri **due campi**. Se nel libro delle ricette trovi quattro apprendisti maghi in questo giro non si prepara la pozione, ma potrete far avanzare le vostre figure secondo il numero degli apprendisti maghi illustrati.

Topo aiutante

Non appena il primo giocatore passa sul campo di topi, il topo aiutante corre verso il giocatore che si trova più indietro e lo aiuta nel prossimo giro. Il piccolo topo ha sempre tanti funghi con se! Se quindi la ricetta prevede dei funghi, l'ultimo giocatore (gli ultimi giocatori), non devono preparare anche i funghi. La ricetta si riduce agli altri ingredienti.

Se la ricetta prevede solo dei funghi, il giocatore assembla subito il suo pentolone e dice: "La magia è finita". Se è stato il più veloce può avanzare di due campi.

Alla fine di un giro il topo aiutante va sempre dal giocatore che si trova più indietro.

Fine della partita e vincitore

La partita termina quando il libro delle ricette è stato completato oppure quando un giocatore raggiunge la meta finale. Vince colui che si trova più avanti.

