

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 (Saône-et-Loire), 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.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Abracadamot

Chaque sorcier doit concocter une potion magique qui lui permettra ... peut-être ... de transformer l'un de ses concurrents en cochon, mouche ou monstre ... selon la recette qu'il réalisera.

Pour cela, il doit récupérer les ingrédients nécessaires, dans l'ordre indiqué sur sa fiche « potion », en se promenant le long d'un parcours. Pour avancer, il doit prononcer un mot magique, inspiré par une image. Le nombre de syllabes de ce mot le fait progresser d'autant de cases. Attention donc de viser juste pour s'emparer des bons ingrédients dans le bon ordre sans se faire dépouiller par le sorcier-voleur qui guette.

Nombre de joueurs

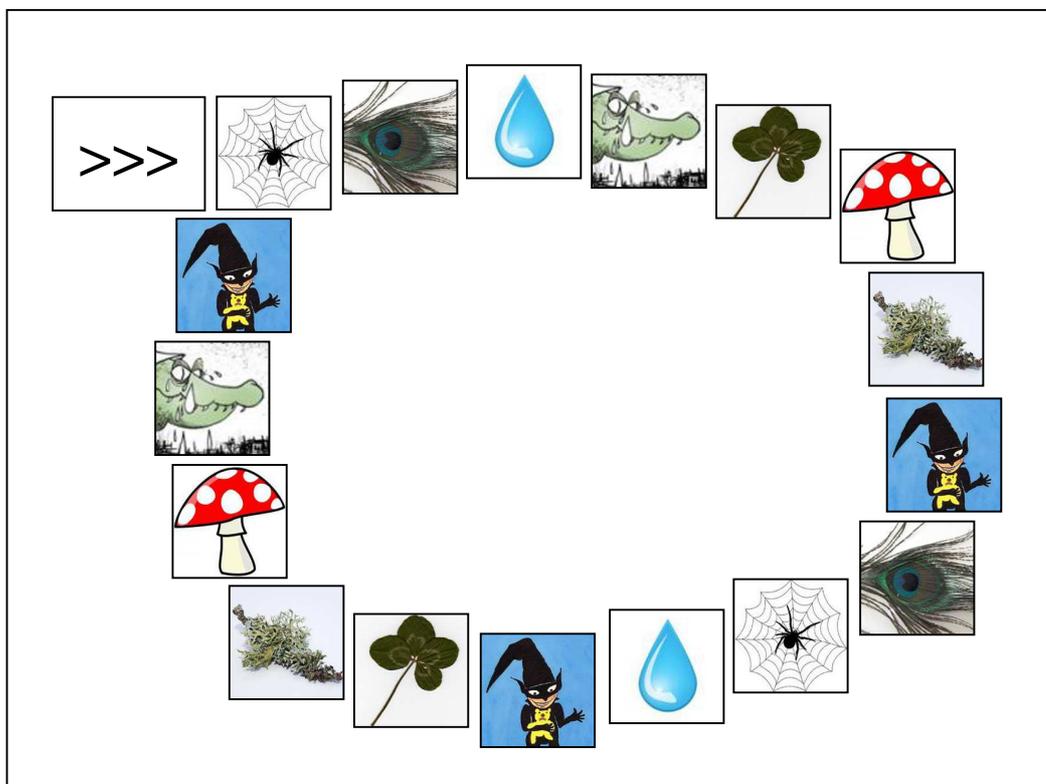
2 à 6 joueurs à partir de 6 ans.

Durée d'une partie

Entre 15 et 30 mn selon le nombre de joueurs.

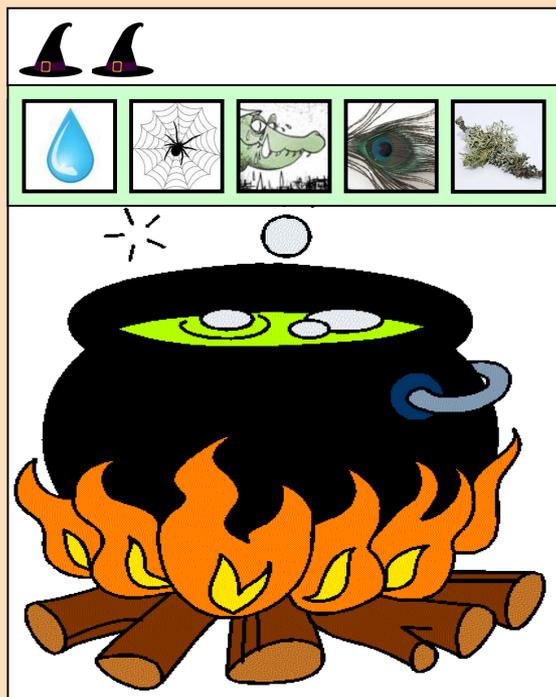
Éléments du jeu

- 1 plateau représentant un parcours le long duquel on peut trouver les différents ingrédients nécessaires à la réalisation des potions, ainsi que le sorcier-voleur

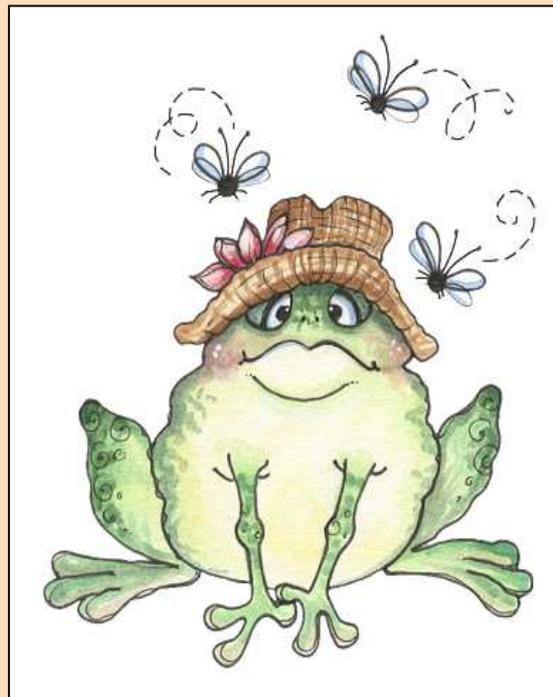


- 12 fiches « potion » sur lesquelles sont indiqués
 - au recto :
 - la difficulté de la recette (1 chapeau de sorcier : recette facile ; 2 chapeaux : recette de difficulté moyenne ; 3 chapeaux : recette difficile)
 - les ingrédients nécessaires à la préparation de la potion
 - au verso : l'effet de la potion

Exemple : la fiche « potion » pour transformer une malheureuse victime en crapaud



Recto : Cette recette est de difficulté moyenne. Pour réaliser la potion, il faut collecter dans l'ordre les ingrédients suivants : une goutte de rosée, une toile d'araignée, une larme de crocodile, une plume de paon, du lichen.



Verso : cette potion permet de transformer celui qui la boit en crapaud

- 6 pions « sorcier »
- 42 pions « ingrédient »
- Des images

Mise en place

- Chaque joueur choisit une fiche « potion » en prenant garde à la difficulté de la recette, qui est indiquée par le nombre de chapeaux de sorcier présents en haut de la fiche :
 -  Il s'agit d'une recette facile, conseillée pour les apprentis sorciers (entre 6 et 8 ans environ).
 -  Il s'agit d'une recette de difficulté moyenne que peuvent réaliser les sorciers confirmés (entre 8 et 12 ans environ).
 -  Il s'agit d'une recette difficile à réserver aux sorciers experts (> 12 ans).
- Chaque joueur prend un pion « sorcier » et le place sur la case de départ du plateau :
- Mélanger les images et constituer une pioche :

>>>

Déroulement de la partie

Le joueur le plus jeune est désigné « premier joueur ».

A chaque tour :

- On dévoile la première image de la pioche.
- A tour de rôle, en commençant par le premier joueur, puis en continuant dans le sens horaire :
 - Chaque joueur doit prononcer un mot magique.

Un mot est magique seulement s'il correspond à un élément présent dans l'image (objet, action, qualificatif ...) et qu'aucun mot de la même famille n'a déjà été prononcé par un autre joueur pour cette image.

- Le joueur avance alors son pion « sorcier » du nombre de cases égal au nombre de syllabes du mot magique.

Par défaut :

- Le décompte des syllabes s'effectue sans tenir compte des « e » muets.
Exemples : Le mot « bicyclette » comporte 3 syllabes : « bi », « cy » et « clette ».
 Le mot « finalement » comporte 3 syllabes : « fi », « nal » et « ment »
- 2 voyelles qui se suivent sont décomptées comme une unique syllabe.
Exemple : Le mot « diamant » comporte 2 syllabes : « dia » et « mant ».

On peut convenir de règles différentes (tout dépend de sa région d'origine), mais on doit le décider en début de partie et ces règles s'appliqueront alors pour tous les joueurs.

Exemple : Dans le sud de la France, le mot « finalement » comporte 4 syllabes : « fi », « na », « le » et « ment »

- Si la case du parcours sur laquelle s'arrête le pion « sorcier » contient l'ingrédient dont a besoin le joueur (c'est-à-dire le premier ingrédient de sa fiche « potion » qu'il n'a pas encore récolté), alors il récupère un pion « ingrédient » correspondant et le place dans le chaudron de sa fiche « potion ».
- Si c'est une case qui représente le sorcier voleur, le joueur doit restituer le dernier ingrédient qu'il avait obtenu.

Fort heureusement, un joueur a toujours la possibilité d'annuler un mot magique prononcé un peu trop rapidement, en le prononçant à nouveau, mais à l'envers, c'est-à-dire en prononçant les syllabes dans l'ordre inverse.

Exemples :

Pour annuler le mot « accordéon », il faut prononcer « ondécora ».

Pour annuler le mot « coucou », il faut prononcer « coucou ».

Pour annuler le mot « fou », il faut prononcer « fou ».

Mais attention, le joueur n'a alors pas le droit de prononcer un nouveau mot magique immédiatement : il doit attendre à nouveau son tour.

- Sinon, il ne se passe rien.

- Lorsque tous les joueurs ont prononcé un mot magique, le joueur à gauche du premier joueur devient le nouveau premier joueur et on peut commencer un nouveau tour.

Variante pour rendre le jeu un peu plus difficile (tout particulièrement s'il y a peu de joueurs) : on peut conserver une même image pour 2 ou 3 tours de suite.

Fin de partie

Lorsqu'un joueur a réuni tous les ingrédients pour réaliser sa potion, il peut la faire boire à l'un de ses concurrents ...

Les autres joueurs peuvent poursuivre pour réaliser eux aussi leur potion.