

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



LE CHAUDRON DIABOLIQUE

Attiré par une force invisible, vous êtes parvenu dans le grand hall du vieux château de la perfide sorcière, Kalmorda.

Là, un vieux chaudron bouillonne, rempli à ras bord d'une potion qui dégage des tourbillons de fumée aigre. Dans ses flans d'acier brillent deux yeux perçants. Un nez crochu souffle, attisant les flammes qui lèchent ses joues ridées...

Le chaudron est vivant.

Il tient dans sa gueule une clef taillée dans les ossements de sa dernière victime. Pour vous échapper vous devrez plonger la main dans le chaudron à la recherche des ingrédients magiques pour composer la potion que libérera la clef.

**Mais de la profondeur des ténèbres jaillissent les échos assourdissants du rire sarcastique de la sorcière Kalmorda: à vous glacer le sang!
Dépêchez-vous de partir. Votre temps est compté!**

BUT DU JEU

Puiser des ingrédients et être le premier à s'échapper du château avec la clef.

CONTENU

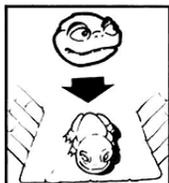
1 chaudron (à assembler), 1 plateau de jeu, 4 pions de jeu, 4 supports, 1 tête de grenouille, 1 sorcière, 16 ingrédients magiques, des autocollants, 1 dé.

PREPARATION DU JEU

1. Suivez les instructions d'assemblage qui figurent à l'intérieur du couvercle de la boîte de jeu.
2. Préparez le chaudron en ramenant "ses bras" (anse) vers l'arrière. La poignée s'enclenche avec un déclic.
3. Introduisez les ingrédients en caoutchouc dans le chaudron. Placez le chaudron au centre du plateau de jeu.



4. Choisissez un pion et placez-le sur la case départ "clef" située à l'angle du parcours du jeu vers la cellule de couleur correspondant à votre pion. Dans cette zone est représenté votre livre de sortilèges où figurent sur une page les 3 ingrédients que vous devez collecter.



5. Placez la tête de la grenouille sur l'une des illustrations représentant une grenouille sur les marches autour du chaudron.



6. Placez la sorcière sur sa case départ.

LE JEU

Le joueur le plus jeune commence. Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

À votre tour, lancez le dé.

1 - Déplacements

Déplacez votre pion du nombre de cases indiqué par le dé lorsque vous obtenez un chiffre.

Déplacez-vous toujours dans le sens des aiguilles d'une montre autour du plateau de jeu.

Lorsque la case où vous devez vous arrêter est déjà occupée, arrêtez-vous sur la case libre suivante.

II - Les Cases

Cases "chaudron"

Lorsque vous vous arrêtez sur une case "chaudron", essayez de retirer un ingrédient du chaudron avec vos doigts.

- Vous avez retiré un ingrédient avec succès: placez-le sur votre livre de sortilèges même s'il ne figure pas sur votre livre.
- Vous avez déclenché le "bras" du chaudron: votre pion se transforme immédiatement en grenouille (voir III "Transformation en grenouille" ci-après) et vous devez replacer l'ingrédient dans le chaudron.

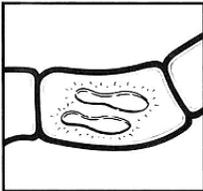


Le chiffre noté sur la case chaudron indique le nombre d'ingrédients que vous pouvez retirer, mais vous pouvez vous limiter à un seul si vous le désirez. Si vous échouez à la première tentative, votre tour est terminé. Si vous échouez à votre seconde tentative, vous replacez l'ingrédient dans le chaudron mais vous conservez le premier ingrédient acquis.



Remarques:

- Vous ne devez jamais prendre plus d'un ingrédient à la fois.
- Vous ne devez jamais posséder plus de 4 ingrédients à la fois; replacez alors dans le chaudron un de ceux qui ne figurent pas sur votre livre de sortilèges.



Cases "pas"

Lorsque vous vous arrêtez sur une case "pas", vous devenez invisible. Détachez votre pion de sa base, et jouez uniquement avec la base.

Vous êtes maintenant invisible et vous pouvez vous déplacer sans être vu de la méchante sorcière, Kalmorda. Vous resterez invisible jusqu'à ce que vous vous arrêtez à nouveau sur une case "pas", ou jusqu'à ce que la sorcière vole au dessus de votre tête (voir ci-après). Lorsque vous êtes à nouveau visible, replacez votre pion sur sa base.

Lorsque vous êtes invisible, vous ne pouvez pas retirer d'ingrédient magique si vous vous arrêtez sur une case "chaudron". Lorsque vous vous arrêtez ou traversez la case "clef" d'un autre joueur à l'angle du parcours du jeu, vous pouvez prendre l'un de ses ingrédients magiques.

Remarque: Rappelez-vous que vous ne devez jamais être en possession de plus de 4 ingrédients. Mais, même si vous en possédez quatre vous pouvez prendre à votre adversaire l'ingrédient de votre choix et en reposer un dans le chaudron.

Case "Enfer des Ténèbres"

Cette case est la case circulaire grisée avec des barreaux, située près d'une des cases "chaudron" comportant le chiffre 2. Vous êtes envoyé sur cette case lorsque vous vous trouvez sur le passage de la sorcière (voir ci-après).

Cases "Cadenas": Cases arrivée de chaque joueur.

III - Transformation en grenouille

Lorsque vous êtes happé par le chaudron, vous êtes transformé en grenouille: placez la tête de grenouille sur votre pion.

En tant que grenouille, vous ne pouvez pas vous déplacer à votre tour, mais vous continuez à lancer le dé. Vous devez attendre de reprendre votre forme initiale; cela peut se faire de 2 façons:

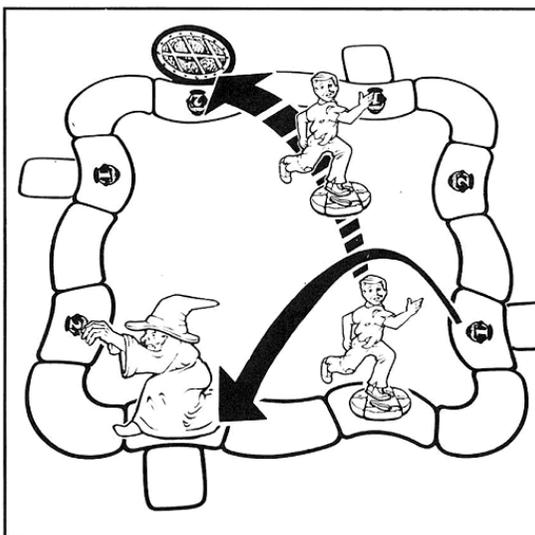
- 1) Vous ou un adversaire obtenez le symbole d'une grenouille sur le dé: remplacez la tête de la grenouille sur l'une des quatre cases grenouille au pied du chaudron.
- 2) Un adversaire est "happé" par le chaudron: placez la grenouille sur son pion.

A votre prochain tour vous pourrez vous déplacer.

IV - Kalmorda, la Sorcière

Lorsque vous obtenez le symbole de la Sorcière sur les dés, Kalmorda va entrer en action.

- 1) Déplacement: Elle fait un seul déplacement par tour en sautant d'une case chaudron à la prochaine case chaudron libre.



2) Les pouvoirs de Kalmorda:

Tous les joueurs qui se trouvent sur les cases entre le point de départ et le point d'arrivée de Kalmorda sont susceptibles d'être affectés par ses pouvoirs:

- Le joueur est visible: il est envoyé dans l'Enfer des Ténèbres et perd son tour. Il place alors son pion sur la case Enfer des Ténèbres. S'il était en possession de la clef, il la laisse sur la case.
- Le joueur est invisible: il n'est pas envoyé dans l'Enfer des Ténèbres mais il redevient visible.

Par contre, le joueur situé sur une case clef est insensible aux pouvoirs de Kalmorda, qu'il soit visible ou invisible.



Rappelez-vous que si vous êtes envoyé dans l'Enfer des Ténèbres par Kalmorda, vous perdez un tour et vous pourrez vous déplacer au tour suivant en partant de cette case.

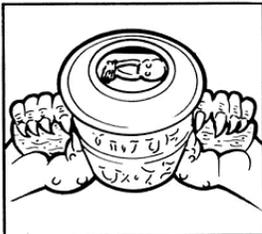
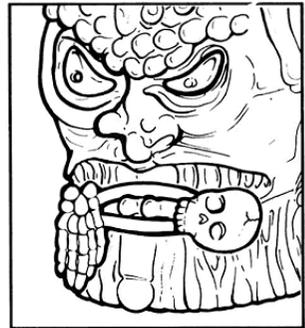
V - La clef

1) La formule magique

- Une fois que vous avez collecté les 3 ingrédients de votre livre de sortilèges,

placez votre pion immédiatement sur la case "clef" de votre cellule. Si votre cellule est déjà occupée par un adversaire, déplacez-le sur la case "cellule" vide suivante. Votre tour est terminé.

- A votre prochain tour, placez le chaudron face à votre cellule et provoquez délibérément la levée de ses "bras" pour essayer votre formule magique.



Regardez à l'intérieur de la sphère au centre de l'anse du chaudron:

- La sphère ne montre pas de clef: votre tentative a échoué et vous devez essayer à nouveau lors de votre prochain tour.
- La sphère fait apparaître la clef: Bravo! retirez la clef de la gueule du chaudron et placez-la sur le bras de votre pion.

Une fois que vous êtes en possession de la clef, vous devez faire un tour complet du plateau de jeu pour regagner la case "cadenas" de votre couleur:

- A votre tour, lancez le dé et déplacez-vous du nombre de cases indiqué par le dé.
- Vous ne tenez pas compte des indications des cases sur lesquelles vous vous arrêtez.
- Il n'est pas nécessaire d'arriver sur la case par un compte exact.
- Si vous obtenez la Sorcière Kalmorda sur le dé, vous procédez comme indiqué précédemment.
- Si vous obtenez la tête de grenouille, votre tour est terminé.

2) Vol de la clef:

- Tout adversaire qui vous dépasse sur votre parcours peut dérober la clef que vous possédez. Il vous la prend, la place sur son pion et se déplace pour atteindre le plus rapidement possible sa case "cadenas" tout en évitant d'être "rattrapé" par un adversaire ou la sorcière.

Remarques: Il n'est pas nécessaire d'être en possession de ses 3 créatures magiques pour dérober la clef à un adversaire et atteindre sa case "cadenas".

- La sorcière peut vous dérober la clef comme nous vous l'avons indiqué précédemment: Dans ce cas, laissez la clef sur la case où vous vous trouvez et le prochain joueur qui passera ou s'arrêtera sur cette case en prendra possession.

LE GAGNANT

Le premier joueur qui atteint sa case "cadenas" avec la clef est le grand gagnant de la partie.

RANGEMENT DU JEU

Pour ranger le chaudron dans sa boîte, séparez les 2 moitiés et retirez la collerette verte. Soulevez le plateau de jeu et enlevez sa base.

MB
JEUX

© 1992 Hasbro International Inc.

Tous droits réservés.

Distribué en France par MB France S.A., 73378 Le Bourget-du-Lac Cédex.

Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V.,

Boulevard International 55/4, 1070 Bruxelles.

Distribué en Suisse par MB (Switzerland) AG, Alte Bremgartenstrasse 2,
CH-8968 Mutschellen.