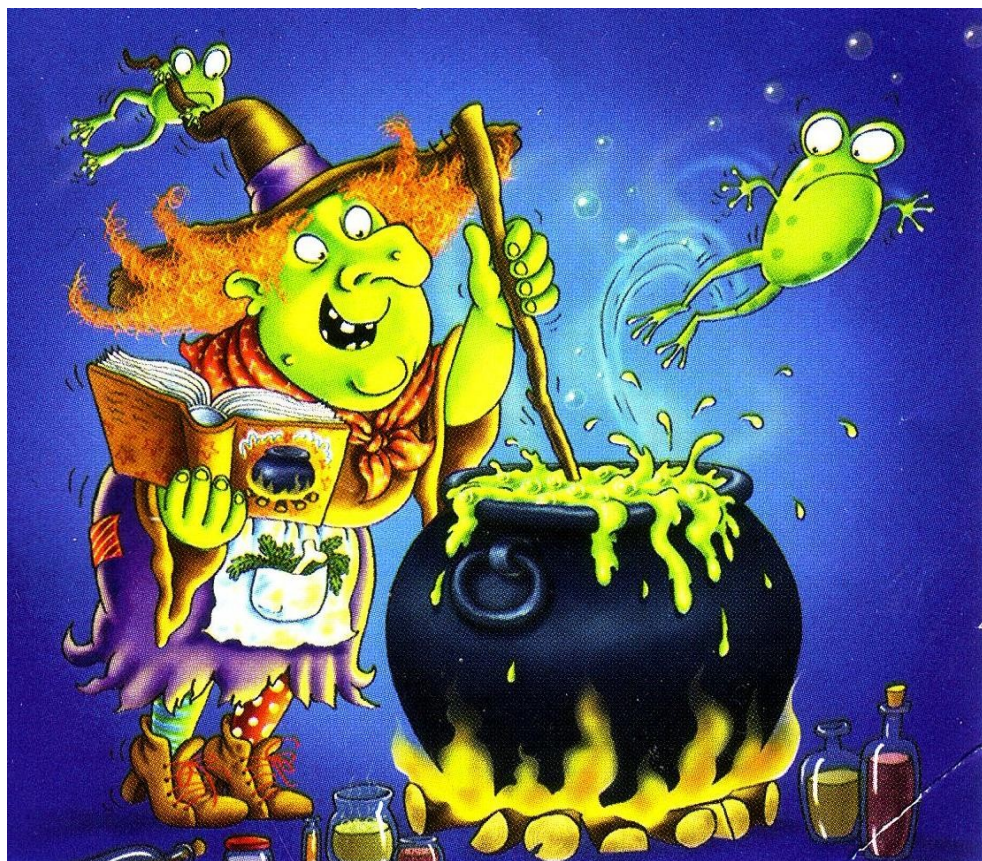


SPINNENGIIFT UND KRÖTENSCHLEIM

(Venin d'araignée & bave de crapaud)

Idée et thème du jeu :

La cuisine de la sorcière est sens dessus-dessous. Il y a du farfadet dans l'air ! Où diable est passée l'herbe-gigotante ? Et la racine-suffocante ? Et où sont les crottes-de-souris ? Il y a de quoi s'arracher sa tignasse de sorcière...



Dans ce jeu, vous devez essayer de vous rappeler où sont situés les différents ingrédients. Celui qui découvre les bons ingrédients reçoit à chaque fois un médaillon de sorcière. En outre, il peut tenter d'insérer une puce magique dans le chaudron. celui-ci se remplit puce après puce. Mais lorsque qu'il y a assez de puces magiques pour terminer la recette magique, un monstre sort du chaudron ! Le joueur avec le plus de médaillons de sorcière et de monstres gagne la partie.

MATERIEL DU JEU

- 7 monstres
- 1 chaudron de sorcière et sa garniture
- 1 dé avec faces imprimées à coller
- 25 Puces magiques (dont 5 avec trou étoilé, 5 percés d'1 trou, 5 percées de 2 trous, 5 percées de 3 trous et 5 percées de 4 trous)
- 42 médaillons de sorcière
- 4 pions sorcières en bois de couleur
- 1 plateau de jeu
- 23 tuiles dont 18 d'ingrédients :

Venin d'araignée x 3
Bave de crapaud x 3
Champignon schlingueur x 3
Herbe gigotante x 3
Crotte de souris x 3
Racine suffocante x 3
Farfadet x 5

23 Cartes ingrédients



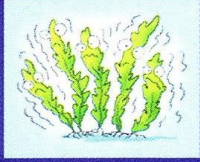
Venin d'araignée
3 X



Bave de crapaud
3 X



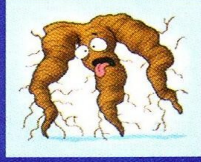
Champignon
schlingueur
3 X



Herbes gigotantes
3 X



Crottes de
souris
3 X

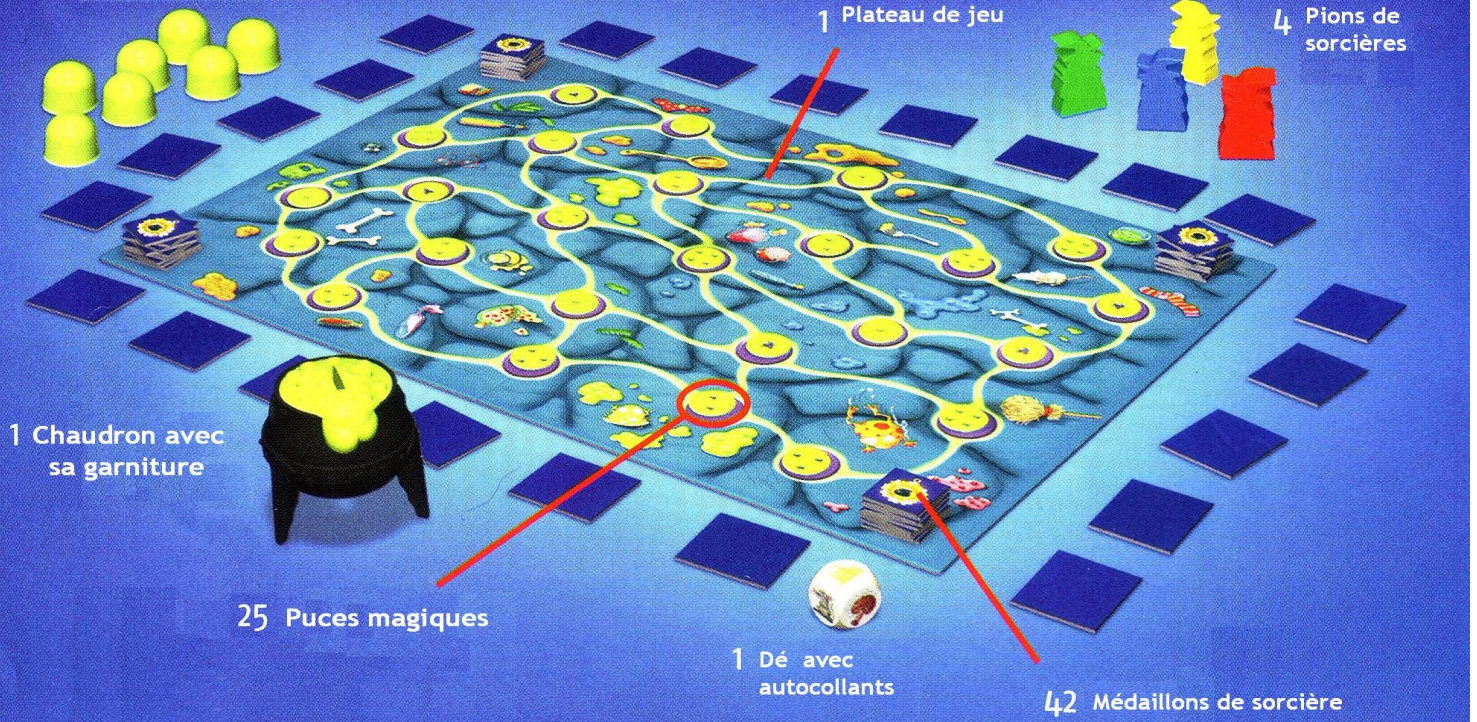


Racine suffocante
3 X



Farfadet
5 X

7 MONSTRES



PREPARATION DU JEU

Avant la première utilisation, détachez délicatement toutes les pièces de leurs cadres. Collez les étiquettes sur chaque face du dé. Disposez le plateau de jeu au milieu de la table. Placez une puce magique sur chaque noeud de rencontre (cercles ronds). Mélanger les 23 cartes ingrédients faces cachées et les disposer autour du plateau de jeu. Chaque joueur choisit un pion sorcière et le place à côté d'une puce magique n'ayant qu'un seul trou rond. Au début du jeu, il ne doit y avoir qu'une seule sorcière par puce magique. Les médailles de sorcière se mettent en quatre piles dans chaque coin du plateau de jeu. Posez les 7 monstres à côté du plateau.

Préparez maintenant le chaudron comme ceci: Prenez n'importe quel monstre, plongez-le la tête la première dans le chaudron et recouvrez le tout de sa garniture.

Remarque: Insérer des puces magiques remplit le chaudron. Les monstres sont si complexes à créer qu'il faut toujours plus de deux puces dans le chaudron, et il faut parfois insérer jusqu'à un maximum de six jetons !



Celle ou celui qui est monté le dernier sur un balai commence le jeu.

Comment? Aucun d'entre vous ne l'a jamais fait? Eh bien, alors que le plus jeune joueur commence. Il prend le dé et pose le chaudron devant lui.

Démarrage du jeu

Mais avant que les choses sérieuses ne commencent vraiment, il vous faut faire une dernière chose. Le plus jeune joueur retourne au choix six cartes ingrédients. A vous de tenter de les mémoriser. Après avoir compté jusqu'à dix, retournez les à nouveau. Maintenant, vous connaissez déjà certaines des cartes d'ingrédients. Vous découvrirez les autres pendant le cours du jeu. Maintenant, la partie commence !




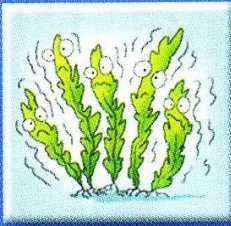


Comment gagner une puce magique:

- Lors de votre tour, vous essaierez de gagner la puce magique qui se tient à côté de votre pion. Au début de la partie chaque pion sorcière se tient à côté d'une puce magique avec un seul trou.
- Afin de gagner une puce magique, vous avez besoin de retrouver de une à cinq cartes ingrédients correctement. Le nombre de trous sur la puce en fixe la quantité exacte à retrouver. Ainsi la puce magique avec l'étoile à cinq branches nécessite de trouver cinq ingrédients.
- Un jet de dé déterminera à chaque fois la carte ingrédient que vous devrez trouver.
- Essayez de retourner la bonne carte indiquée par le jet de dé. Avez-vous découvert la bonne carte? Oui ? Dans le cas où la puce magique a un seul trou, vous l'avez gagné !
- Mais si la puce possède deux ou plusieurs trous, il vous faut relancer autant de fois le dé et trouver à chaque fois sans erreur le bon ingrédient du dé, ou alors votre tour s'arrête là...
- Important: les cartes ingrédients révélées ne restent visibles que jusqu'à la fin du tour.
- Si vous débutez votre tour dans un noeud de rencontre vide ou si vous choisissez de ne pas tenter de gagner la puce présente à côté de votre sorcière, vous pouvez alors déplacer votre pion sorcière le long du chemin. Comment faire ? Cela est expliqué au paragraphe « Randonnée des sorcières ».

Cette puce magique a 3 trous oblige la sorcière rouge à réussir 3 recherches successives

Jets de dés successifs

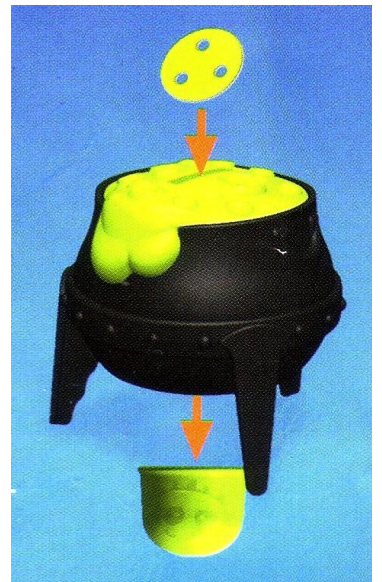
cartes ingrédient à trouver

1.		→		✓
2.		→		✓
3.		→		✓

Si tous les ingrédients correspondent



- si c'est le cas, vous pouvez prendre un médaillon de sorcière sur l'une des 4 piles.
- - En plus, vous pouvez insérer la puce gagnée dans le chaudron. S'il n'y a pas suffisamment de jetons magiques dans la marmite pour en faire surgir un monstre, votre tour s'achève et c'est au tour du joueur suivant.
- - Si un monstre surgit du bas du chaudron, vous le remportez, emparez-vous en et placez-le devant vous. Ensuite, insérez dans le chaudron tête en bas un nouveau monstre de la réserve et refermez-le.



Exemple d'un tour de jeu:

Vous placez votre sorcière à côté d'une puce magique à trois trous. Autrement dit, vous devez maintenant réussir à trouver consécutivement sans faute trois cartes ingrédients à la suite. Elles seront indiquées par 3 jets successifs du dé. Vous tirez "crottes de souris". Rappelez-vous où était-ce? - Vous l'avez trouvé? Oui ? Bien vu! Comme vous avez trouvé le 1er ingrédient sans vous tromper, vous jetez le dé une seconde fois. L' "Herbe gigotante" est tirée. Vous y réfléchissez et retrouvez dans votre mémoire où se situe une telle carte ingrédient et ... alors vous retournez ... "Herbe gigotante"! Et de deux! Bravo !

Maintenant, il vous reste le 3e ingrédient à trouver. Un rapide jet de dé, et... Ah-ah, encore une fois "crottes de souris"! Mais où pourrait-il encore y en avoir de ces cartes? - Vous le savez, et découvrez une carte d'ingrédient "crottes de souris". Puisque vous avez fait un sans faute total, vous prenez en récompense un médaillon de sorcière, puis insérez la puce magique gagnée dans le chaudron. Le monstre va-t-il surgir maintenant?

Puce magique étoilée:



Avec une puce magique percée d'une étoile à cinq branches, vous avez cinq ingrédients à trouver sans faute. Si vous réussissez, vous obtiendrez deux médaillons de sorcière comme récompense pour cette tâche particulièrement difficile. Par contre, vous ne pourrez insérer dans le chaudron qu'une puce magique (celle se trouvant sur le nœud du plateau de jeu à côté de votre pion). Si vous retournez une mauvaise carte ingrédient, la puce magique reste sur son noeud, et votre tour s'arrête immédiatement.

Le Farfadet facétieux



Les cartes d'ingrédients représentent 5 types d'ingrédients différents, mais certaines cartes représentent non pas un ingrédient, mais un farfadet facétieux en goguette. Si vous tombez sur une de ces 5 cartes, vous subissez les conséquences suivantes : votre tour se termine. Et comme si cette malchance ne suffisait pas, chacun de vos adversaires est autorisé à piocher un médaillon de sorcière dans une des piles.

Soyez donc vigilant sur où se trouvent ces farfadets si vous ne voulez pas qu'ils vous asticote !

N'oubliez pas de mélanger les carte ingrédients !

A la fin de votre tour, vous devez mélanger face cachée toutes les cartes ingrédients révélés durant votre tour avant de les remettre en place. Sinon, cela serait trop facile pour vos adversaires. Ensuite, c'est au joueur suivant dans le sens horaire de recevoir dé et chaudron

Randonnée des sorcières.

Au début de votre tour, vous avez deux possibilités:

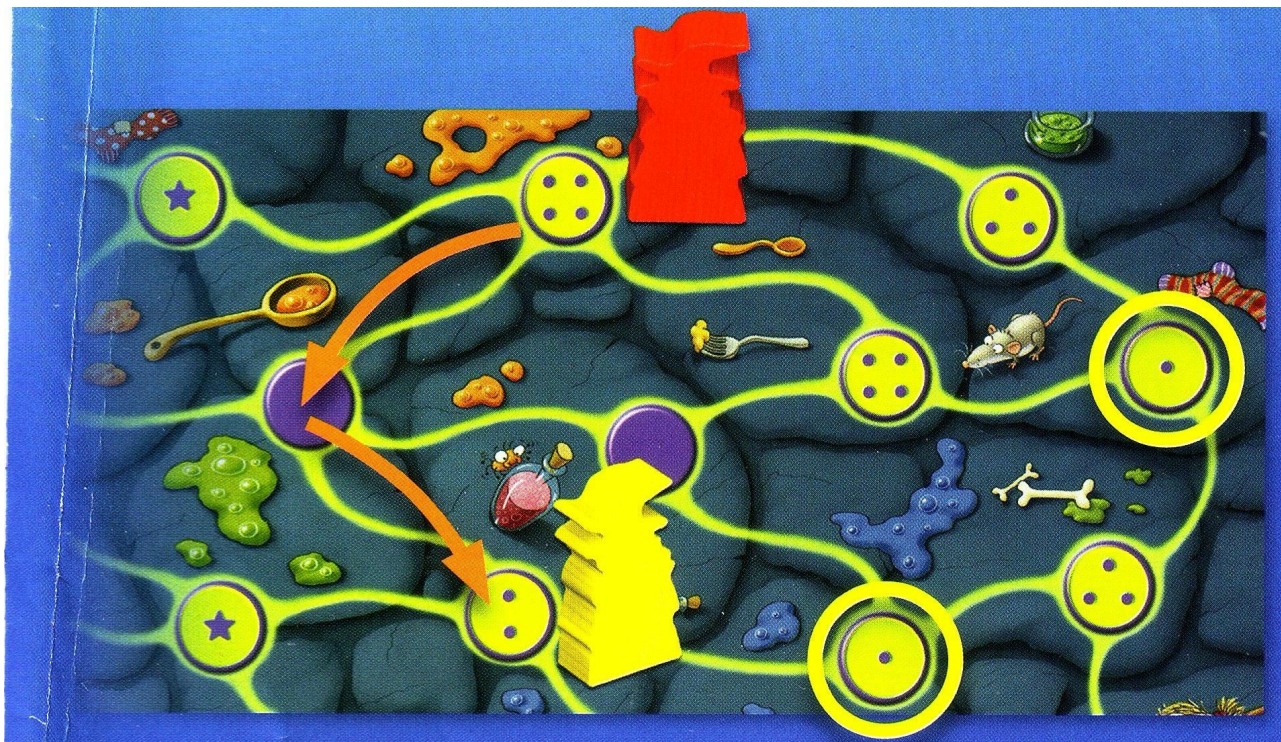
- soit vous restez sur votre noeud de sorcière actuel
- soit vous passez par l'intermédiaire des chemins de connexion au 1er ou au 2ème noeud voisin au votre.

Mais un 2e déplacement n'est permis que si le 1er noeud d'arrivée est vide.

Ceci est particulièrement utile si de nombreuses puces ont déjà été récoltées.

Une autre sorcière peut déjà y être présente, cela n'a pas d'importance. Garez votre balais à côté du sien! Sur chaque noeud de sorcière - qu'il soit avec ou sans puce magique - peuvent coexister deux figurines ou plus (sauf au départ du jeu).

Il peut arriver cependant, que vous arriviez quand même sur un noeud sans puce magique. Vous ne pouvez bien sûr rien gagner sur un tel noeud. Votre tour se termine immédiatement et le tour du joueur suivant commence.



Exemple d'une randonnée aux sorcières:

Votre pions de sorcière rouge se trouve à côté d'une puce magique avec quatre trous. Vous pouvez tenter de trouver 4 cartes ingrédients mais cela est assez difficile.

Par conséquent, vous préférez déplacer votre pion sorcière sur le noeud suivant qui est vide, du coup vous pouvez jouir d'un 2ème déplacement vers un autre noeud voisin. Là se trouve déjà la sorcière jaune et une puce magique à 2 trous. Placez les 2 pions côte à côte et essayez de gagner la puce magique à deux trous comme expliqué précédemment

Astuce :

Dans l'exemple ci-dessus, vous ne devez pas aller tout à droite sur les puces à 3 et 4 trous, ni repartir du noeud vide pour aller sur le 2ème noeud vide car votre tour s'arrêterait là.

Le jeu se termine immédiatement :

- soit lorsque le septième monstre est créé.
- soit si il ne reste plus que 2 puces magiques à la fin du tour d'un joueur.

Dans les deux cas, comptez les points de chacun pour savoir qui en a le plus et remporte la partie.

Chaque médaillon de sorcière vaut 1 point

Chaque monstre vaut 1 point

En cas d'égalité de points, c'est le joueur qui a créé plus de monstres qui gagne.

En cas de nouvelle égalité, il y a plusieurs gagnants.

Traduction : Jean-Philippe Golly

L'auteur:

Klaus Teuber, né en 1952, vit à Hessen. Il fait partie des concepteurs de jeux les plus prodigues au monde. En plus de son grand succès "Les Colons de Catan", il a également publié de nombreux jeux pour enfants et a remporté deux fois le prix allemand pour le « meilleur jeu pour enfants de l'année » (KinderSpiel des Jahres).

SPINNENGIFT UND KRÖTENSCHLEIM

Rédacteurs: jeux TM

Illustration: Gabriela Silveira

Graphismes k: Michaela Kienle / Fine Tuning

Design des pièces de jeu: Andreas Klober

L'auteur et l'éditeur remercient les
joueurs de test et les lecteurs de règles.
kosmos.de

Licence: Catan GmbH © 2012

Tous droits réservés.

MADE IN GERMANY

© 2012 KOSMOS Verlag

Whistle K zerstraße 5-7

D-70184 Stuttgart

Tél.: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de

[https://s3.eu-central-](https://s3.eu-central-1.amazonaws.com/kosmos.de/media/pdf/28/ce/dc/4002051698652581670587dfbb.pdf)

[1.amazonaws.com/kosmos.de/media/pdf/28/ce/dc/4002051698652581670587dfbb.pdf](https://s3.eu-central-1.amazonaws.com/kosmos.de/media/pdf/28/ce/dc/4002051698652581670587dfbb.pdf)

CODE: 69