

Ketelchaos



Een bliksemsnel reactiespel voor 2 tot 6 jonge heksen van 6 tot 99 jaar.

Auteur: Fr derick Moyersoen

Illustraties: Joachim Krause

Duur van het spel: ca. 15 minuten

*Neem wortels en een kikkerbil,
vliegenzwam ook als je wil,
voeg een slak toe en zijn slijm,
o wat wordt dit drankje fijn!*

Elk jaar tijdens Walpurgisnacht vindt op de heksenberg de grote brouwwedstrijd voor toverdranken plaats. De jonge heksen moeten dan zo snel mogelijk, en vooral zonder fouten, een toverdrank bereiden. Vlug zoeken jullie de magische ingredi nten voor de recepten bij elkaar. Maar let op: de snelste wint niet noodzakelijk de grote brouwwedstrijd! Op het einde van het spel controleert namelijk opperheks Edana alle toverdranken. Wee de jonge heks, die in het heetst van de strijd een verkeerd ingredi nt in de ketel heeft geworpen!

Inhoud van het spel

90 ingrediëntenkaarten, 20 receptkaarten,
1 opperheks Edana, 1 handleiding

Vorbereiding van het spel

Meng de ingrediëntenkaarten met de afbeelding naar beneden en leg ze voor de spelers, zodat het aantal kaarten bij elke speler zo gelijk mogelijk is (bij vier spelers hebben twee stapels telkens een kaart meer). Dat zijn jullie afneemstapels. Meng nu de receptkaarten met de afbeelding naar beneden. Elke speler neemt een receptkaart en legt deze met verdeckte afbeelding naast zijn afneemstapel. Zet de opperheks in het midden van de tafel, zodat iedereen er goed bij kan. De overige receptkaarten leg je, voor iedereen binnen handbereik, op een stapel ernaast

Verloop van het spel

Alle spelers spelen gelijktijdig. Samen roepen jullie 'Neem wortels en een kikkerbil' en het spel begint. Eerst draait iedereen zijn receptkaart om. Hierop zie je de ingrediënten voor de toverdrank. Om de bijbehorende ingrediëntenkaarten te zoeken, draai je om de beurt de kaarten van de afneemstapel om en bekijk je die.



begin van het spel
voor 4 spelers



Ingrediëntenkaarten die je niet nodig hebt, leg je snel op de weggeefstapel boven je afneemstapel.



Ingrediëntenkaarten die bij je recept passen, stapel je onder de receptkaart.

Draai dan meteen de volgende ingrediëntenkaart om en kijk of je dat ingrediënt kan gebruiken.

Wie een geschikt ingrediënt op de weggeefstapel van een medespeler ziet, mag die ingrediëntenkaart nemen.

Opgelet! je mag – gelijk van welke stapel (ook van die van jezelf) – altijd enkel de **BOVENSTE** kaart nemen.

Belangrijke regels bij het brouwen van toverdrank

- Als jouw afneemstapel leeg is, mag je snel een weggeefstapel van een medespeler nemen, deze omdraaien en er jouw nieuwe afneemstapel van maken.
- Als je de 5 ingrediëntenkaarten voor je recept gevonden hebt, leg je de receptkaart met de afbeelding naar beneden op de bijbehorende ingrediëntenkaarten en schuif je de toverstapel aan de kant. Dan neem je snel een nieuwe receptkaart uit het midden van de tafel en zoek je, zoals voordien, de ingrediënten erop.

Einde van het spel

Wie als eerste drie toverdrankjes bereid heeft, neemt onmiddellijk de opperheks uit het midden van de tafel. Dadelijk stoppen alle andere spelers hun spel. Alle heksen controleren nu samen of de snelste speler de drie toverdrankjes ook juist gebrouwen heeft. Alleen als voor de drie dranken de juiste ingrediëntenkaarten in de juiste hoeveelheid voorhanden zijn, is de brouwwedstrijd beslist en het spel gewonnen.

Als er een verkeerde ingrediëntenkaart in de toverdrank is terechtgekomen, tovert opperheks Edana deze jonge heks om in een kikker en heeft deze de wedstrijd verloren. De opperheks gaat dan weer naar het midden van de tafel en de andere spelers brouwen voort, tot de volgende heks haar derde toverdrankje bereid heeft en de opperheks neemt.



Potions' Délire

Un jeu de réaction ultrarapide pour 2 à 6 apprenties sorcières de 6 à 99 ans.

Auteur : Frédérick Moyersoën

Illustration : Joachim Krause

Durée du jeu : env. 15 minutes

*Pour commencer, un escargot,
puis une patte de crapaud,
et hop ! un vénéneux champignon...
Mhhh ! Quelle fabuleuse potion !*

Tous les ans a lieu Potions' Délire, le grand concours de potion magique des sorcières. Les jeunes sorcières se mesurent les unes aux autres pour voir qui est capable de préparer le plus rapidement ses potions... et sans faire d'erreurs ! Réunissez vite les ingrédients nécessaires pour vos recettes ! Mais attention ! Ce n'est pas forcément la sorcière la plus rapide qui gagnera forcément le concours de potions ! À la fin, la sorcière en chef, Yorandel, vérifiera toutes les potions. Gare aux apprenties sorcières qui, dans le feu de l'action, auront jeté le mauvais ingrédient dans leur chaudron !

Contenu du jeu

90 cartes d'ingrédients, 20 cartes de recettes,
1 sorcière en chef Yorandel, 1 règle du jeu

Préparation du jeu

Mélangez les cartes d'ingrédients faces cachées et distribuez-les aux joueurs de manière à ce que tous aient une pile comportant si possible le même nombre de cartes (lorsqu'il y a 4 joueurs, deux piles comportent une carte de plus). Ce sont vos piles de pioche. Mélangez à présent les cartes de recettes faces cachées. Chaque joueur tire une carte de recettes et la dépose face cachée à droite de sa pile de pioche. Posez la figurine de la sorcière au milieu, à portée de main de tous les joueurs. Empilez les cartes de recettes restantes à côté de la figurine, à portée de main de tous les joueurs.



disposition du jeu
avec 4 joueurs

Déroulement du jeu

Tous les joueurs jouent en même temps. Ensemble, annoncez le vers « Pour commencer, un escargot » et le jeu commence. Chaque joueur retourne sa carte de recette, qui présente les ingrédients dont il a besoin pour la potion. Pour trouver les ingrédients utiles, retournez l'une après l'autre les cartes de votre pile de pioche et vérifiez l'ingrédient qu'elles comportent.



Débarrassez-vous rapidement des cartes d'ingrédients dont vous n'avez pas besoin sur la pile de défausse au-dessus de votre pile de pioche.

Empilez les cartes d'ingrédients correspondants à votre recette sous la carte de la recette.

Retournez immédiatement la carte d'ingrédient suivante et vérifiez si vous avez besoin de cet ingrédient.

Si un joueur voit un ingrédient dont il a besoin sur la pile de défausse d'un autre joueur, il peut s'en emparer.

Attention ! Peu importe la pile (même si c'est la tienne), tu n'as le droit de prendre que la **CARTE DU DESSUS**.

Règles importantes pour préparer les potions :

- Si ta pile de pioche est vide, tu as le droit de prendre la pile de défausse d'un autre joueur, et de la retourner pour en faire ta nouvelle pile de pioche.
- Lorsque tu as trouvé les 5 cartes d'ingrédients correspondants à ta recette, dépose la carte de recette face cachée sur celles-ci et mets vite de côté cette potion terminée. Prends vite une nouvelle carte de recette au milieu de la table et continue à chercher les ingrédients qui y sont représentés comme précédemment.



Fin de la partie

Le joueur qui réussit à préparer en premier 3 potions magiques s'empare de la sorcière Yorandel au milieu de la table. Tous les joueurs cessent immédiatement de jouer. Toutes les sorcières vérifient ensemble que la plus rapide a préparé correctement ses 3 potions. Si les 3 potions ont été préparées avec les bonnes cartes d'ingrédients dans les bonnes quantités, la sorcière en question a gagné !

Si elle a utilisé une mauvaise carte d'ingrédient pour sa potion, la sorcière en chef, Yorandel, transforme l'apprentie sorcière en crapaud et elle a perdu le concours. La sorcière en chef retourne alors au milieu de la table et les apprenties sorcières continuent à préparer leurs potions jusqu'à ce qu'une autre sorcière réussisse à terminer sa troisième potion et s'empare de la sorcière en chef.