



Scolopendre : satanée bestiole ! Le joueur doit rendre l'un de ses ingrédients récoltés et le poser sur l'une des cases vides correspondantes du plateau. Exemple : un jeton « Poudre » sur une case jaune « Poudre ». Si le joueur n'a pas de jetons à rendre, il passe son tour.



Objet magique : le joueur pioche une carte « Objet magique ». Chaque objet détient un pouvoir particulier qui pourra être utilisé à tout moment de la partie. Une fois utilisée, la carte est remise dans la pioche.



Baume de transmigration : le joueur peut se déplacer sur la case de son choix et récolter l'ingrédient qu'il souhaite.

Fin de la partie :

Le premier joueur à avoir collecté tous les ingrédients nécessaires à la réalisation de son sortilège déplace son pion jusqu'au chaudron. Il y verse tous ses jetons ingrédients et répète la formule suivante :

« **Tourne le bouillon dans le chaudron botoum botpapatoum abradoum papatipum.** » Le sortilège est réalisé : tous les autres joueurs doivent en mimer le résultat.

Retrouvez dans la même collection :

Dès 3 ans



Dès 6 ans



Dès 7 ans



playBac

l'école des loisirs

© 2020, Magali Le Huche, Marie Desplechin



Verte



D'après l'univers de **Marie Desplechin**
Illustré par **Magali Le Huche**

De 8 à 108 ans
De 2 à 5 joueurs

Contenu du jeu :

- 1 plateau
- 20 cartes « Sortilège »
- 5 pions
- 14 cartes « Objet magique »
- 14 cartes « Envoûtement »
- 28 jetons « Ingrédient »
- 1 dé

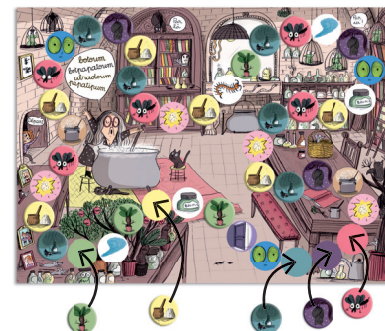
But du jeu :

Être le premier à récolter tous les ingrédients nécessaires à la réalisation du sortilège pioché en début de partie.

Préparation du jeu :

Dépliez le plateau et répartissez les jetons « Ingrédient » sur les cases correspondantes.

- Les jetons « Insecte » sur toutes les **cases roses**.
- Les jetons « Mandragore » sur toutes les **cases vertes**.
- Les jetons « Sirop » sur toutes les **cases bleues**.
- Les jetons « Chauve-souris » sur toutes les **cases violettes**.
- Les jetons « Poudre » sur toutes les **cases jaunes**.



À noter, les cases spéciales ne sont pas recouvertes (« Scolopendre », « Ombre bleue », « Brouet brun », Envoûtement », « Baume », « Porte entre deux mondes », « Objet magique »).

Disposez les cartes « Envoûtement » et « Objet magique » en pile, faces cachées, de part et d'autre du plateau. Mélangez et faites une pioche avec les cartes « Sortilège ».

Si un garçon veut jouer, la sorcellerie ne se transmettant que de mère en fille, il doit relever le défi et réciter cette formule magique sans se tromper : « **Botoum botpapatoum abradoum papatipum** ». Le joueur le plus proche de ses 10 ans, âge auquel les dispositions de sorcellerie se manifestent, commence.

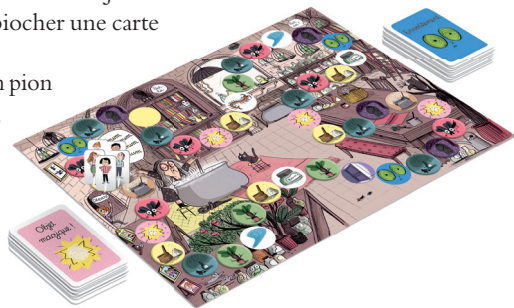
Il choisit un pion et pioche une carte « Sortilège ». Il la regarde et la pose, face visible, devant lui, pliée en deux, de manière à ce que la partie haute masque la partie « collecteur » aux autres joueurs.



La carte « Sortilège » est une recette extraite du célèbre grimoire d'Anastabotte. Chaque joueur doit s'appliquer, au cours de la partie, à récolter les ingrédients notés sur la recette.

C'est ensuite au tour des autres joueurs de choisir leur pion et de piocher une carte « Sortilège ».

Chaque joueur place son pion (Verte, Pomme, Soufi, Gérard ou Ursule) sur la case départ située à l'entrée de la cave d'Anastabotte.



Déroulement du jeu :

Le premier joueur lance le dé et déplace son pion du nombre de points obtenus. Il se déplace sur le plateau, de case en case.

– S'il tombe sur une case « Ingrédient », il récolte le jeton posé sur la case et le dépose sur sa carte « Sortilège » qui lui sert de collecteur. S'il n'a pas besoin de ce jeton, il le met de côté et pourra s'en débarrasser ou l'échanger ultérieurement contre un ingrédient qui lui sera utile.

– S'il tombe sur une case « Ingrédient » vide ; il ne fait rien.

– S'il tombe sur une case spéciale, il fait l'action demandée.

Les joueurs lancent le dé et parcourent le plateau jusqu'à ce que **l'un d'eux ait récolté tous les ingrédients nécessaires à sa recette.**

Les cases spéciales :



Ombre bleue : le joueur est télé-transporté jusqu'à la case « Ombre bleue » suivante du plateau.



Brouet brun : le joueur oblige le joueur de son choix à rendre l'un de ses ingrédients récoltés et à le poser sur l'une des cases vides correspondantes du plateau. L'ingrédient rendu **est choisi par le joueur qui le rend**. S'il n'a pas de jeton, il ne fait rien.



Entre deux mondes : le joueur est bloqué entre deux mondes. Il passe son tour.



Envoûtement : le joueur est envoûté ! Il pioche une carte « Envoûtement » et doit effectuer l'action demandée. **S'il ne remplit pas son gage, il doit rendre un ingrédient ou, à défaut, passer le prochain tour.**