

Potion Magique

Garde l'œil sur ton chaudron !

Un jeu de
Gebrüder Frey


DREI
MAGIER
SPIELE

ARVI



Potion Magique



Auteur : Gebrüder Frei



Graphisme : Rolf Vogt

Illustrations : **ARVI***

Rédaction : Claudia Wiczorek

© 2010 : DREI MAGIER SPIELE
par Schmidt Spiele GmbH

Joueurs : 2 à 4

Âge : à partir de 7 ans

Durée du jeu : 20 à 25 minutes

D

Inhalt

- a** 4 Zauberkessel-Sets
(je 4x rot, grün, gelb, blau)
- b** 8 Feuerstellen
- c** 1 Spielfeld
- d** 32 Feuersteine
- e** 4 Spielfiguren
(je 1x rot, grün, gelb, blau)
- f** 16 Spiegelfolienaufkleber
- g** 22 Rezeptkärtchen (mit Spinnen, Kröten,
Fliegenpilzen und Zauberlehrlingen)
- h** 2 Buchdeckel (vorn und hinten)
- i** 1 Helfermaus
- j** Spielanleitung

GB

Content

- a** 4 magic cauldron sets
(4x red, green, yellow and blue)
- b** 8 fireplaces
- c** 1 game board
- d** 32 firestones
- e** 4 tokens
(1x red, green, yellow and blue)
- f** 16 mirror foil stickers
- g** 22 recipe cards (with spiders,
toads, mushrooms and magician's
apprentices)
- h** 2 book covers (front and back)
- i** 1 mouse assistant
- j** Instructions for the game



Contenu

- a** 2 chaudrons magiques par couleur, soit 16 éléments : 4 rouges, 4 verts, 4 jaunes et 4 bleus
- b** 8 feux
- c** 1 plateau de jeu
- d** 32 pierres à feu
- e** 4 pions (1 rouge, 1 vert, 1 jaune, 1 bleu)
- f** 16 miroirs autocollants
- g** 22 cartes Recette (montrant des araignées, des crapauds, des champignons et les apprentis magiciens)
- h** Une couverture et un dos de livre
- i** 1 amie souris
- Règle du jeu

Inhoud

- a** 4 toverketselsets (telkens 4x rood, groen, geel, blauw)
- b** 8 haarden
- c** 1 speelveld
- d** 32 vuurstenen
- e** 4 pionnen (telkens 1x rood, groen, geel, blauw)
- f** 16 spiegelfolie-stickers
- g** 22 receptkaarten (met spinnen, padden, vliegenvzwammen en tovenaars leerlingen)
- h** 2 boekdelen (voor en achter)
- i** 1 hulpmuis
- Spelhandleiding

Contenuto

- a** 4 set per pentolone magico (rispettivamente 4x rosso, verde, giallo, blu)
- b** 8 focolari
- c** 1 piano da gioco
- d** 32 pietre focaie
- e** 4 figure da gioco (rispettivamente 1x rosso, verde, giallo, blu)
- f** 16 adesivi di pellicole a specchio
- g** 22 carte di ricette (con ragni, rospi, funghi delle mosche e apprendisti maghi)
- h** 2 copertine di libro (anteriore e posteriore)
- i** 1 topo aiutante
- Istruzioni di gioco



Der verflixte Zaubertrank

Zwei Spinnen, eine Kröte und drei Pilze zeigt das alte Rezeptbuch. „Wo sollen wir nur all die Zutaten hernehmen?“, grübeln die kleinen Zaublerlehrlinge. „Zaubertränke kochen ist keine leichte Aufgabe.“, sagt der alte Zaubermeister. „Ihr braucht neben den richtigen Zutaten auch eine Prise Magie!“

„Aber wir haben nicht genug Zutaten. Schau her, wir haben nur zwei Pilze!“ Der alte Zauberer lächelt wissend und sagt: „Versucht es doch mit dem Spiegelzauber, seht her... Krötenbein und Spinnenbrei, schwuppdwupp, aus zwei mach drei!“

Da staunen die Zaublerlehrlinge nicht schlecht, denn wo eben noch zwei Pilze waren, sind nun drei.

The darned magic potion

The ancient recipe book contains two spiders, one toad and three mushrooms. “Where on earth are we going to get all the ingredients”, the little magician’s apprentices wonder. “It’s not easy to cook a magic potion”, the old master magician said. “You need a pinch of magic to go with all the right ingredients!”

“But we haven’t got all the ingredients. Look here, we’ve only got two mushrooms!” The old sorcerer smiles knowingly and says: Try out the magic of mirrors, look... Toad’s legs and stewed spiders, abracadabra, turn two into three!”

The magician’s apprentices are more than a little astonished to see three mushrooms where there had only been two just before.

Potion magique

Deux araignées, un crapaud et trois champignons, voilà ce qu'indique le vieux livre de recettes. « Mais où trouver tous ces ingrédients ? » ruminent les petits apprentis magiciens. « La préparation des potions magiques n'est pas chose facile. » déclare leur maître. « En plus des bons ingrédients, il vous faut également une pincée de magie ! »

« Mais nous ne disposons pas d'assez d'ingrédients. Regarde, nous n'avons que deux champignons ! » Le vieux magicien sourit et dit : « Faites appel aux pouvoirs du miroir. Regardez plutôt... Cuisse de crapaud et bave d'escargot, Hazam Kazam que deux fassent trois ! »

Les apprentis magiciens n'en croient pas leurs yeux : là où il n'y avait que deux champignons, il y en a désormais trois.

Het drommelse toverdrankje

Twee spinnen, een pad en drie zwammen, vermeldt het oude receptenboek. 'Waar halen we al die ingrediënten?' vragen de kleine leerling-tovenaars. 'Toverdrankjes maken is niet gemakkelijk', zegt de oude opertovenaar. 'Naast de juiste ingrediënten heb je ook een snuffje magie nodig!'

'Maar we hebben niet genoeg ingrediënten. Kijk hier, we hebben maar twee zwammen!' De oude tovenaar lacht geheimzinnig en zegt: 'Probeer het eens met spiegelmagie. Kijk eens... Paddenpoot en spinnenbrij, wiebeldewie, van twee maak drie!'

De leerling-tovenaars zijn onder de indruk: waar er daarnet nog twee paddestoelen waren, zijn er nu drie.

La maledetta pozione magica

Il vecchio libro di ricette indica due ragni, un rospo e tre funghi. „Ma da dove dobbiamo prendere tutti questi ingredienti?“, pensano i piccoli apprendisti maghi. „Non è facile preparare le pozioni magiche.“, sostiene il grande mago. „Oltre ai giusti ingredienti è necessario anche un pizzico di magia!“

„Ma non abbiamo tutti gli ingredienti. Guarda, abbiamo solo due funghi!“ Il vecchio mago sorride e dice: „Provate allora con la magia dello specchio, guardate... Gambe di rospo e zuppa di ragni, hop, da due fanne tre!“

Gli apprendisti maghi guardano stupiti. Dove prima c'erano solo due funghi adesso ce ne sono tre.



Vor dem ersten Spielen

Löst behutsam alle Teile aus den Stanztafeln. Klebt dann vorsichtig und möglichst präzise die Spiegelfolie auf die Klebefelder der Zauberkessel. Lasst euch dabei am Besten von einem Erwachsenen helfen!

Spielvorbereitung

- ❶ Nehmt euch jeder 2 Feuerstellen, 8 Feuersteine, 1 Spielfigur und die 4 farblich passenden Kesselteile.
- ❷ Legt das Spielfeld in die Tischmitte und setzt die Helfermaus neben das Mausfeld.
- ❸ Stellt eure Spielfiguren auf das Startfeld.
- ❹ Mischt die Rezeptkärtchen gut durch und legt diese zu zwei gleichgroßen Stapeln auf die Buchrückseite. Deckt sie dann mit dem Buchdeckel zu. Jetzt liegt das Rezeptbuch bereit und los geht's!

Before playing the game for the first time

Gently remove all the parts from the punched boards. Stick the mirror foil as carefully and accurately as possible onto the adhesive fields on the magic cauldron. This is easier if you let yourselves be helped by a grown-up.

Preparation for the game

- ❶ Each player takes 2 fireplaces, 8 firestones, 1 figure and the four parts of the cauldron in the corresponding colours.
- ❷ Place the board in the centre of the table and place the mouse assistant next to the mouse square.
- ❸ Place your figures on the starting field.
- ❹ Shuffle the recipe cards well and lay them in equal piles on the back cover of the book. Then cover them over with the book cover. The recipe book is now ready and you can get started!



Avant la première partie

Détacher soigneusement toutes les pièces des planches prédécoupées. Coller les miroirs autocollants le plus précisément possible aux endroits indiqués sur les chaudrons. Le mieux est de demander l'aide d'un adulte !

Préparation

- ❶ Chaque joueur prend 2 feux, 8 pierres à feu, 1 pion et les 4 éléments de chaudron de la couleur correspondante.
- ❷ Installer le plateau de jeu au milieu de la table et placer l'amie souris à côté de la case Souris.
- ❸ Chaque joueur place son pion sur la case Départ.
- ❹ Bien mélanger les cartes Recette. Former deux piles égales et les placer sur le dos du livre. Mettre ensuite la couverture par-dessus. Le livre des recettes est ainsi prêt et la partie peut commencer.

Voor de eerste keer spelen

Maak voorzichtig alle onderdelen los uit het voorgestanst karton. Plak nu voorzichtig en zo correct mogelijk de spiegel folie op de kleefvelden van de toverkettel. Laat je daarbij liefst helpen door een volwassene!

Spelvoorbereiding

- ❶ Iedereen neemt 2 haarden, 8 vuurstenen, 1 pion en 4 keteldelen van dezelfde kleur.
- ❷ Leg het spelbord in het midden van de tafel en plaats de hulpmuis naast het muisveld.
- ❸ Plaats de pionnen op het startveld.
- ❹ Schud de receptkaarten goed door elkaar, en leg ze in twee even hoge stapels op de achterzijde van het boek. Leg daar nu de voorkant van het boek op. Nu ligt het receptenboek klaar, en kunnen we beginnen!

Prima della prima partita

Staccare tutti i componenti dalle lavagnette. Incollare con cura ed in modo preciso la pellicola a specchio sui campi del pentolone magico. Vi consigliamo di farvi aiutare da un adulto!

Preparazione del gioco

- ❶ Ogni giocatore prenda 2 focolari, 8 pietre focaie, 1 figura da gioco e le 4 parti colorate del pentolone adatti.
- ❷ Posizionate il piano da gioco al centro del tavolo e posizionate il topo aiutante accanto al campo.
- ❸ Posizionate le vostre figure da gioco sul campo di inizio.
- ❹ Mescolate bene le schede delle ricette e posizionatele in due mazzetti uguali sulla parte posteriore del libro. Copritelo quindi con la copertina del libro. Preparate a questo punto il libero delle ricette e via!



Spielidee

Alle Zauberlehrlinge versuchen schnellstmöglich die Zaubertränke aus dem alten Rezeptbuch zu kochen.
Doch ob das so einfach gelingt?

Spielverlauf

- ❶ Gespielt wird reihum. Wer zuletzt eine echte Kröte gesehen hat, darf das Rezeptbuch aufschlagen.
- ❷ Ihr seht nun vier Rezeptkarten, diese zeigen das Rezept für den Zaubertrank. Schaut euch genau an, welche Zutaten benötigt werden.

Sagt dann gemeinsam laut den Spruch:
„Eins, zwei, drei - los geht die Zauberei!“
und schon kann das Wettkochen beginnen.

Objective

All the magician's apprentices try to cook the magic potions from the old recipe book as fast as possible.
Who knows if it's going to work?

How to play

- ❶ The players take turns. The last person to see a toad is allowed to open the recipe book.
- ❷ Now you can see four recipe cards showing the recipe for the magic potion. Look and see exactly which ingredients are required.

Then, all together say the magic spell:
“One, two, three – let magic run free!”
and now the cooking competition can begin.



Principe du jeu

Les apprentis magiciens tentent de réaliser le plus vite possible les potions magiques contenues dans le vieux livre de recettes. Mais ça n'est pas si simple !

Déroulement de la partie

- ❶ A tour de rôle, les joueurs ouvrent le livre de recettes. Le dernier joueur à avoir vu un crapaud commence.
- ❷ Il dévoile 4 cartes qui indiquent la recette de la potion magique. Chaque joueur observe attentivement les ingrédients nécessaires.

Tous ensemble, les joueurs prononcent la formule : « **Un, deux, trois, que la magie soit en moi !** » et la course aux chaudrons peut commencer.

Spelidee

Alle leerling-tovenaars proberen zo snel mogelijk een toverdrankje te brouwen uit het oude receptenboek. Maar of dat ook zo maar lukt?

Spelverloop

- ❶ Er wordt om beurt gespeeld. Wie het laatst een pad zag, mag als eerste het receptenboek openslaan.
- ❷ Je ziet nu vier receptkaarten, met het recept voor het toverdrankje. Kijk goed welke ingrediënten je nodig hebt.

Zeg nu samen en luid de spreuk:
‘Een, twee, drie - vooruit met de magie!’
 en meteen kan het om ter snelst koken beginnen.

Obiettivo del gioco

Tutti gli apprendisti maghi devono cercare nel più breve tempo possibile di preparare le pozioni magiche riportate nel vecchio libro delle ricette. Sarà così semplice?

La partita

- ❶ Si gioca uno dopo l'altro. Chi per ultimo ha visto un rospo può aprire il libro delle ricette.
- ❷ Si vedono a questo punto quattro schede di ricette che indicano la ricetta della pozione magica. Osservate bene gli ingredienti che sono necessari.

Quindi ripetete insieme ad alta voce:
„Uno, due, tre – via con la magia!”
 e la preparazione può avere inizio.



1



1 Steckt **alle gleichzeitig** eure Zauberkessel so zusammen, dass die erforderlichen Zutaten sichtbar werden. Die Spiegel können euch dabei helfen. Stellt die Kessel dann auf die Feuerstelle. Ihr könnt zum Kochen einen oder zwei Kessel benutzen.

2 Setzt euch auf Augenhöhe vor euren Kessel, so dass ihr gut hineinsehen könnt! Schaut aus verschiedenen Richtungen in den Zauberkessel, dreht hierzu die Feuerstelle hin und her.

Entdeckt ihr beim Drehen eine benötigte Zutat (mit oder ohne Spiegel), markiert ihr die Stelle, von der aus die Zutat zu sehen ist, mit einem Feuerstein. Legt dazu den Feuerstein auf das Pfeelfeld am Rand der Feuerstelle.

Markiert so viele Pfeelfelder bis ihr die **genaue** Anzahl Zutaten der vier Rezeptkärtchen erreicht habt. **Achtung:** Es dürfen nicht weniger oder mehr Zutaten mit Feuersteinen **3** (auch keine halben Zutaten) markiert sein.

4 Beispiel: ihr müsst 6 Pilze kochen (markieren).

1 Everyone puts together their magic cauldrons **at the same time** so that the required ingredients can be seen. The mirrors may help you with it. Put the cauldrons onto the fireplace. You can use one or two cauldrons to cook with.

2 Sit down in front of your cauldrons so that you can see into them well! Look into the magic cauldron from different directions by turning the fireplace around.

While you are turning it, if you notice an ingredient you need (with or without a mirror), mark the spot from which the ingredient is visible with a firestone. For this purpose place the firestone on the arrow field on the edge of the fireplace.

Mark as many arrow fields as it takes to reach the **exact** number of ingredients on the four recipe cards. **Caution:** Do not mark more or fewer ingredients with firestones **3** (and no half ingredients).

4 Example: You must cook (mark) 6 mushrooms.

2



3



4



❶ Tous en **même temps**, les joueurs assemblent leurs chaudrons pour rendre visible l'exact nombre de chacun des ingrédients nécessaires. L'effet des miroirs peuvent les y aider. Les chaudrons sont ensuite placés sur le feu. Chacun peut utiliser un ou ses deux chaudrons pour réaliser sa potion.

❷ Chaque joueur place ses yeux au niveau de ses chaudrons de manière à bien distinguer leurs contenus ! Il les regarde sous tous les angles en faisant tourner le feu.

Si un joueur voit un ingrédient dont il a besoin, doublé ou non par l'effet d'un miroir, il marque l'angle sous lequel il le voit à l'aide d'une pierre à feu qu'il place sur la case correspondante marquée d'une flèche, au bord du feu.

Un joueur peut marquer ainsi autant de cases qu'il veut jusqu'à ce qu'il ait réuni le nombre **exact** d'ingrédients demandés par les quatre cartes Recette.

Attention : il ne doit y avoir ni trop, ni trop peu d'ingrédients visibles depuis les pierres à feu, ni aucun demi-ingrédient ❸.

❹ **Exemple :** Le joueur rouge a réuni 6 champignons.

❶ Stel nu allemaal **tegelijkertijd** uw toverketel zo samen, dat de benodigde ingrediënten zichtbaar worden. De spiegels kunnen daarbij helpen. Plaats de ketels daarna op de haard. U kunt voor het koken een of twee ketels gebruiken.

❷ Neem op ooghoogte plaats voor uw ketels, zodat u er goed kunt in kijken! Kijk vanuit verschillende richtingen in de toverketels; draai daartoe met de haard.

Indien je tijdens het draaien een ingrediënt ziet dat je nodig hebt (met of zonder spiegel), dan duid je de plaats, van waaruit het ingrediënt zichtbaar is, aan met een vuursteen. Leg de vuursteen op het pijlveld aan de rand van de haard.

Duid zoveel pijlvelden aan tot je het **juiste** aantal ingrediënten van de vier receptkaarten bereikt hebt. **Let op:** Er mogen niet minder of meer ingrediënten met vuurstenen ❸ (ook geen halve ingrediënten) worden aangeduid.

❹ Voorbeeld: Je moet 6 paddestoelen koken (aanduiden).

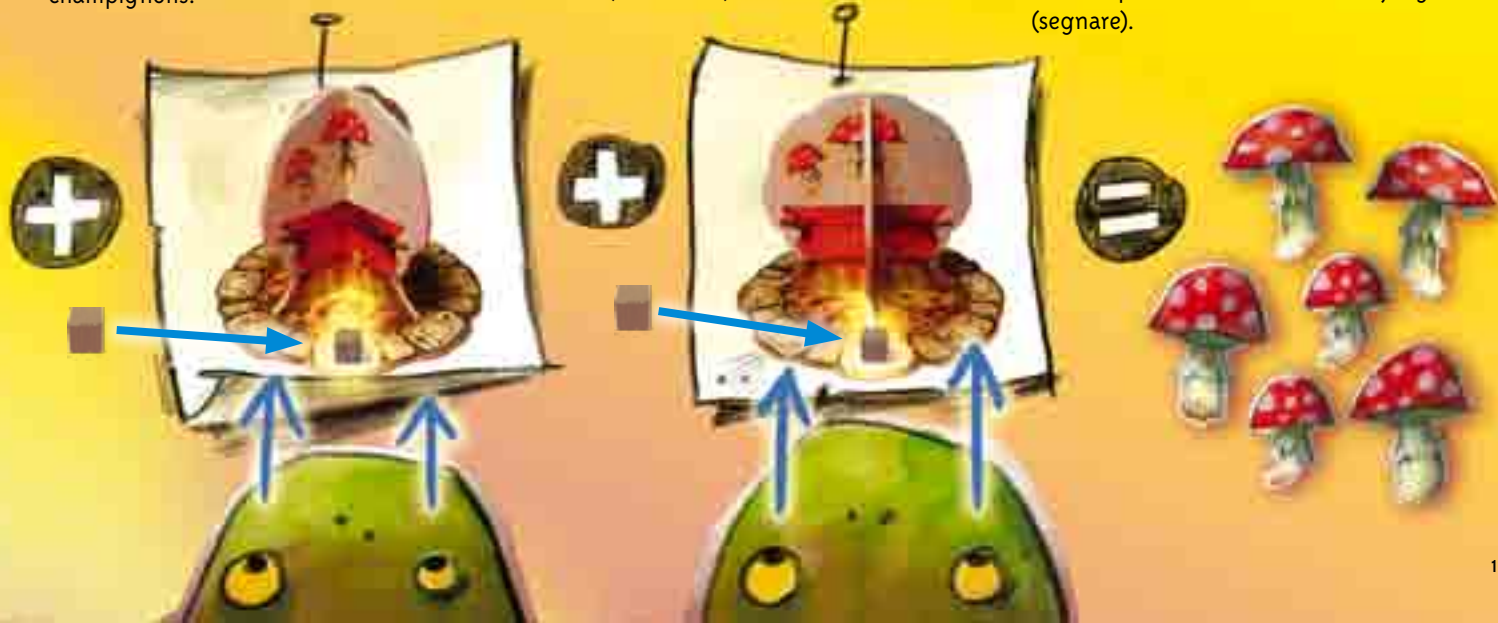
❶ Assemblate tutti **contemporaneamente** i vostri pentoloni magici in modo tale da rendere visibili gli ingredienti necessari. I specchi possono esservi di aiuto. Posizionate quindi i pentoloni sul focolare. Per cuocere possono essere usati uno o due pentoloni.

❷ Posizionatevi davanti al vostro pentolone in modo tale da poter vedere bene dentro! Guardate da diverse direzioni nel pentolone magico girando in avanti ed indietro il focolare.

Se mentre girate scoprite l'ingrediente necessario (con o senza specchio), segnate il punto dal quale è visibile l'ingrediente con una pietra focaia. A tal fine posizionate la pietra focaia sul piano di gioco sul bordo del focolare.

Contrassegnate tanti campi fino a raggiungere il numero **esatto** di ingredienti delle quattro schede delle ricette. **Attenzione:** Con le pietre focaie non possono essere segnati un numero inferiore o maggiore di ingredienti ❸ (neanche metà ingredienti).

❹ Esempio: Devono essere cotti 6 funghi (segnare).





Wer als Erster fertig ist, ruft:
„Zauberei vorbei!“

Überprüft nun gemeinsam, ob der Schnellste
auch wirklich alles richtig hat.

Richtig

Sind alle Zutaten in der richtigen Anzahl mit
Feuersteinen markiert, darf er seine Figur
zwei Felder vorrücken.

Falsch

Hat sich ein Fehler eingeschlichen, bleibt sei-
ne Spielfigur stehen und alle anderen dürfen
ihre Figur um ein Feld vorrücken.

Anschließend nehmt ihr eure Zauberkessel
wieder auseinander und der nächste Spieler
schlägt eine neue Seite im Rezeptbuch auf,
indem er die obersten beiden Rezeptkärtchen
umblättert. Los geht die nächste Runde!

The first player to complete this calls out:
“The magic is over!”

Together, now check whether the fastest
player has really got everything right.

Right

If the right number of ingredients has been
marked with firestones, he may move his
token two fields forwards.

Wrong

If a mistake has been made, the token must
stay where it is and all the other players may
move theirs one field forwards.

Thereafter, dismantle your magic cauldrons
and the next player opens a new page in
the recipe book by turning over the top
two recipe cards. And now the next round
begins!



Le joueur qui a terminé le premier crie : « Finie la magie ! ». Les autres joueurs cessent alors de chercher et vérifient que le joueur qui a crié a bien réuni tous les ingrédients demandés.

Réussite

Si le nombre et le type d'ingrédients nécessaires sont bien tous visibles depuis ses pierres à feu, le joueur avance son pion de 2 cases.

Erreur

S'il s'est trompé, son pion ne bouge pas et les autres joueurs avancent tous leur pion d'une case.

Chacun démonte alors ses chaudrons et le joueur suivant ouvre le livre des recettes à la page suivante en tournant les deux cartes du dessus : un nouveau tour commence !

Wie als eerste klaar is, roept: 'Klaar met toveren!'.

Ga nu samen na, of de snelste ook echt alles juist heeft.

Juist

Als alle ingrediënten met het juiste aantal aangeduid zijn met vuurstenen, dan mag de pion twee velden vooruit worden gezet.

Verkeerd

Indien het aantal velden niet correct is, blijft de pion staan, en mogen alle andere spelers hun pion een veld vooruit zetten.

Daarna worden alle toverketels weer uit elkaar genomen, en slaat de volgende speler een nieuwe pagina om in het receptenboek, door de bovenste beide receptkaarten om te draaien. Daar gaan we met de volgende ronde!

Chi per primo finisce dice: „La magia è finita!“.

A questo punto verificate se il più veloce ha effettivamente fatto tutto bene.

Corretto

Se tutti gli ingredienti sono segnati con le pietre focaie nel numero corretto può far avanzare la sua figura di due campi.

Errato

Se ha sbagliato, la sua figura resta ferma e tutti gli altri possono far avanzare la propria figura di un campo.

Successivamente smontate i vostri pentoloni magici ed il giocatore successivo apre una nuova pagina del libro delle ricette girando le due schede di ricette superiori. Inizia il giro successivo!





Zauberlehrling im Rezeptbuch

Erscheinen Zauberlehrlinge im Rezeptbuch ist das der Glückszauber! Für **jeden** eigenen Lehrling darfst du deine Figur nach dem Kochen **zwei Felder** extra vorsetzen. Sind vier Zauberlehrlinge im Rezeptbuch wird in dieser Runde nicht gekocht, dafür dürft ihr eure Figuren entsprechend der abgebildeten Zauberlehrlinge vorwärts ziehen.

Helfermaus

Sobald der erste Spieler auf oder über das Mausfeld zieht, flitzt die Helfermaus zum hintersten Spieler und hilft ihm in der nächsten Runde. Die kleine Maus hat immer jede Menge Pilze dabei! Kommen also Pilze im Rezept vor, muss der letzte Spieler (die letzten Spieler), keine Pilze mitkochen. Das Rezept reduziert sich auf die übrigen Zutaten.

Sind nur Pilze im Rezept, steckt der Spieler schnell einen Kessel zusammen und ruft: „Zauberei vorbei“. War er damit der Schnellste, darf er zwei Felder vorwärts ziehen.

Am Ende einer Runde geht die Helfermaus immer zum hintersten Spieler.

Ende des Spiels und Sieger

Das Spiel endet, wenn ein Spieler das Zielfeld erreicht oder das Rezeptbuch einmal durchgekocht ist. Gewonnen hat derjenige, der am weitesten vorn liegt.

A magician's apprentice in the recipe book

If magician's apprentices appear in the recipe book it means a lucky charm! Additionally, after cooking you can move your token **two fields** forwards for **each** of your own apprentices.

If there are four magician's apprentices in the recipe book, nothing is cooked in this round; instead you can move your tokens forwards as many spaces as the depicted magician's apprentices.

The mouse assistant

As soon as the first player moves onto or over the mouse field the mouse assistant dashes to the player at the very rear and helps him into the next round. The little mouse always carries lots of mushrooms with it! So if mushrooms are needed in the recipe, the last player (s) doesn't have to cook any mushrooms. The recipe is reduced to the other ingredients.

If the recipe consists of mushrooms only, the player quickly assembles a cauldron and calls out: "The magic is over". The fastest player to do so is allowed to move two fields forwards.

At the end of a round the mouse assistant always goes to the rearmost player.

The end of the game and the winner

The game ends when all the recipes in the book have been cooked once, or when a player reaches the final field. The winner is the player who is furthest forward.

Apprentis magiciens dans le livre des recettes

Si des apprentis magiciens apparaissent dans une recette, c'est un porte-bonheur pour ceux qui ont la bonne couleur : à la fin du tour, ils avancent de 2 cases pour chaque apprenti à leur couleur.

Si la recette indique 4 apprentis, aucune potion n'est préparée ce tour-ci et les joueurs avancent leur pion d'autant de case(s) que d'apprenti(s) à leur couleur.

L'amie souris

Dès qu'un joueur atteint ou dépasse la case Souris, celle-ci va aider le(s) retardataire(s) au tour suivant. La petite souris ne manque jamais de champignons ! Si une recette nécessite des champignons, le ou les dernier(s) joueur(s) n'a (ont) pas besoin d'en chercher. La recette se réduit pour eux aux autres ingrédients.

S'il n'y a que des champignons dans la recette, le joueur assemble rapidement un chaudron et crie « Magie finie ! ». S'il est le plus rapide, il peut avancer de 2 cases.

À la fin de chaque tour, l'amie souris aide le joueur le plus en retard (ou plusieurs s'ils sont derniers ex-aequo).

Fin de partie et vainqueur

La partie s'arrête lorsqu'un joueur a atteint l'arrivée ou quand toutes les recettes ont été réalisées ; le vainqueur est alors celui dont le pion est le plus avancé sur le plateau.

Leerling-tovenaar in het receptenboek

Als er een leerling-tovenaar in het receptenboek zichtbaar wordt dan is het geluk met jou! Voor **elke** eigen leerling mag jij je pion na het koken nog eens **twee velden** extra vooruit plaatsen.

Als er vier leerling-tovenaars in het receptenboek staan, dan wordt er deze ronde niet gekookt: iedereen zet zijn pion het aantal afgebeelde leerling-tovenaars vooruit.

Hulpmuis

Van zodra de eerste speler op of over het muisveld gaat, gaat de hulpmuis naar de achterste speler en helpt hem in de volgende ronde. De kleine muis heeft altijd een onbeperkte hoeveelheid zwammen bij! Als er dus zwammen in het recept voorkomen dan moet de laatste speler (of de laatste spelers) geen zwammen meekoken. Het recept wordt dus beperkt tot de andere ingrediënten.

Als er alleen maar zwammen in het recept voorkomen, dan stelt de speler snel een ketel samen, en roept: 'Klaar met toveren!'. Als hij daarbij het snelst was, mag hij twee velden vooruit zetten.

Bij het einde van een ronde gaat de hulpmuis steeds naar de laatste speler.

Einde van het spel en winnaar

Het spel is gedaan, als heel het receptenboek afgewerkt is of een speler het eindveld bereikte. De speler met de grootste voor-sprong is de winnaar.

Apprendista mago nel libro delle ricette

Se nel libro delle ricette compaiono degli apprendisti maghi si tratta della magia fortunata! Per **ogni** apprendista dopo la preparazione della pozione puoi far avanzare la tua figura di altri **due campi**.

Se nel libro delle ricette trovi quattro apprendisti maghi in questo giro non si prepara la pozione, ma potrete far avanzare le vostre figure secondo il numero degli apprendisti maghi illustrati.

Topo aiutante

Non appena il primo giocatore passa sul campo di topi, il topo aiutante corre verso il giocatore che si trova più indietro e lo aiuta nel prossimo giro. Il piccolo topo ha sempre tanti funghi con sé! Se quindi la ricetta prevede dei funghi, l'ultimo giocatore (gli ultimi giocatori), non devono preparare anche i funghi. La ricetta si riduce agli altri ingredienti.

Se la ricetta prevede solo dei funghi, il giocatore assembla subito il suo pentolone e dice: „La magia è finita“. Se è stato il più veloce può avanzare di due campi.

Alla fine di un giro il topo aiutante va sempre dal giocatore che si trova più indietro.

Fine della partita e vincitore

La partita termina quando il libro delle ricette è stato completato oppure quando un giocatore raggiunge la meta finale. Vince colui che si trova più avanti.





Potion Magique

Fabriqué en Allemagne
pour DREI MAGIER SPIELE
par Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.dreimagier.de

Distribution française :



BP 30 - F 62930
Wimereux

www.gigamic.com



Attention ! Risque d'étouffement. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans en raison de petites pièces pouvant être avalées. Données et adresses à conserver.

