

Zaubercocktail

[LE COCKTAIL DES MAGIENS]

4 à 7 joueurs

+ 8 ans

30 mn

CONTENU



- **165 cartes** comprenant :
 - 155 ingrédients (10 sortes et 4 "substances" noires)
 - 9 cartes de recette
 - 1 carte "Éclair Magique"
- **7 pierres** de verre
- **7 pions** marqueurs de score en bois
- **1 plateau**

ARND BEENEN • 2001 • Kosmos | traduction "Dominique Vandaele" 1.0



Les joueurs sont des magiciens rassemblant des ingrédients pour réaliser les meilleures recettes de cocktails. Le jeu se déroule en plusieurs rounds. Les 3 meilleures recettes de chaque round font gagner des points à 3 joueurs.. Quand la carte "Éclair Magique" est dévoilée, le jeu prend fin et le joueur avec le plus de points gagne .

Installation

- Mettez le plateau à l'intérieur de la boîte (en faisant coïncider avec les 3 emplacements postformés dans la boîte) et placez-la au centre de la table.
- Chaque joueur choisit un marqueur en bois et le place sur la case de départ (marquée d'un "S").
- Il prend aussi la pierre en verre de la même couleur et la place sur la table devant lui. Les marqueurs inutilisés retournent dans la boîte.
- Les cartes de recette sont mélangées. Les 3 dernières sont prises de la pile et la carte "Éclair Magique" est mélangée parmi elles. Ces cartes retournent alors au bas de la pile de cartes recette. (Donc l'Éclair sera une des 4 dernières cartes). Cette pile est placée à côté du plateau, face cachée.

Le joueur le plus vieux mélange les cartes ingrédients et en distribue 10 à chaque joueur. Pour les rounds suivants, chaque joueur recevra 5 cartes supplémentaires.

Les rounds

Une fois que les joueurs ont trié leurs cartes, le donneur retourne la 1ère carte de recette. Elle montre combien de points les meilleures collections reçoivent ce round. Immédiatement, le round commence : les joueurs essaient simultanément de faire des échanges d'ingrédients pour faire des collections identiques (par couleur). Les joueurs doivent commercer entre eux honnêtement.

Par exemple : "je veux 3 BlaueSchlumses et j'offre un Faranblatt!" ou "Je cède un Weissbeere à celui qui me donne Silbergrass" ou encore "Je donne ce que vous voulez en échange d'un Goldrose! .Que voulez-vous ?"

Une fois que deux magiciens inclinent la tête pour un marché, ils s'échangent les cartes. Si un joueur donne une autre carte que celle qu'il a promis, le jeu est stoppé immédiatement (personne ne peut plus faire de commerce) et l'échange est annulé. Les 2 joueurs reprennent leurs cartes d'avant l'échange, et le round peut continuer.

Fin d'un round : Une fois qu'un joueur estime qu'il n'a plus besoin de faire du commerce, il prend sa pierre de verre et la place sur le plateau sur l'anneau de la main tenant le gobelet. Il pose ses cartes d'ingrédient devant lui et ne peut plus faire de commerce. Les deuxième et troisième joueurs qui décident de ne plus faire de commerce placent leurs

Le Clube

clube.free.fr

pierres dans les cases sur le calice. Une fois que trois pierres (deux dans une partie à 4 joueurs) sont placées, les échanges prennent fin immédiatement.

Les joueurs arrangent maintenant leurs cartes pour les scores.

- Chaque joueur montre une ou deux collections d'ingrédients.
- Chaque collection doit avoir au moins deux cartes. (S'il a moins de deux cartes à produire pour une collection, il doit révéler sa main pour le prouver.)
- La carte "Substance Noire" (Schwarz Etwas) employée comme joker, peut être ajoutée à n'importe quelle collection de cartes pour en augmenter le nombre. Elle ne peut pas être jouée seule.
- Les cartes sont révélées simultanément et les joueurs additionnent leurs nombres pour chacune des collections en fonction du nombre de cartes d'ingrédient (montré sur chacune des cartes d'ingrédient.) Note du traducteur: ex: 3 cartes faranblatt donnent 93 points, 7 cartes grunwurz donnent 70 points, etc)
- Les joueurs avec les meilleurs résultats (comme indiqué sur les niveaux 1 à 3 des cartes de recette) avancent du nombre de case indiqué sur les cartes de recette.
- Le joueur qui a déposé le plus grand nombre de cartes l'emporte en cas d'égalité de points avec un autre joueur. S'il y a toujours une égalité, les joueurs impliqués prennent chacun une carte ingrédient de la pioche. Le joueur qui révèle la carte avec la valeur la plus haute l'emporte.
- Le joueur avec le score le plus bas reculera comme indiqué sur la carte de recette. Un joueur ne peut pas être reculé plus loin que la case de départ.
- Le joueur qui a placé sa pierre de verre sur l'anneau gagne deux cases s'il est parmi les 4 meilleurs scores (les 3 meilleurs dans une partie à 4 ou 5 joueurs). S'il ne l'est pas, son pion sera reculé de 2 cases.
- Rien de spécial n'arrive aux autres joueurs.

Pour le round suivant : les joueurs reprennent leurs pierres de verre. Les ingrédients révélés sont mélangés et placés au bas de la pile de pioche. Le donneur distribue alors 5 nouvelles cartes à chaque joueur. La carte de recette suivante est dévoilée et les joueurs recommencent à faire du commerce.

Fin du jeu

- Aussitôt que la carte "Éclair Magique" est retournée, le jeu se termine immédiatement.
- Le joueur dont le pion marqueur est le plus loin sur la piste de marquage gagne.
- Le jeu prend fin aussi si l'un des joueurs atteint la dernière case du marquage de points.

Exemple de score :

Arne a 4x Giraextrakt (44 points) + 2x Weissbeere (42 points) = 86 points

Babs a 3x Faranblatt (93 points) = 93 points

Chris a 7x Grunwurz (70 points) + 2x Bleierde (16 points) = 86 points

Doro a 3x Trollhaare (42 points) + 3x Gelber Schlums (45 Points) = 87 Points

Erni a 2x Weissbeere et 1x la Chose Noire (66 Points) = 66 points

La carte de recette est (5/3/1/-2) donc :

Babs avec 93 points avance de 5 cases

Doro avec 87 Points déplace son pion de 3 cases

Chris avec 86 points (9 cartes présentées) avance d'1 case

Arne avec 86 points (6 cartes) n'obtient aucun point

Erni avec 66 points recule son pion de 2 cases

Le joueur qui a terminé le commerce en premier était Doro. Puisqu'il est parmi les 3 meilleurs scores, il avance son pion de deux cases supplémentaires. Si Doro était dernier, il reculerait son pion de 4 cases (2 pour la carte de recette et encore 2 pour avoir terminé le commerce en 1er en étant pas dans les 3 meilleurs résultats.)

Répartition des cartes d'ingrédient :

Blaue Schlums (27), Grunwurz (23), Bleierde (21), Giraextrakt (19), Trollhaare (16), Gelber Schlums (14), Silbergras (11), Weissbeeren (9), Faranblatt (6), Goldrose (5), Schwarzes Etwas (4)

Traduction : **Dominique Vandaële**

KINKAJOU - Rue Longue, 15 - B 1950 Kraainem

Octobre 2001
