Elodie Clément
Théo Rivière

Carine Hinder

Potion Express

6+

15min

2 - 4

KIWI ZOU

Contenu – Contents – Inhalt
Contenido – Contenuto – Inhoud

x 50

x 12

6+ 15min 2 - 4

Svelti, svelti - non c'è tempo da perdere! La Luna è appena apparsa in cielo e in "Potion express" già tutti si preparano a spiccare il volo per svolgere i compiti assegnati dalle streghe del villaggio. Bisogna raccogliere zucche, funghi e lombrichi – stanotte c'è un gran daffare!

Obiettivo del gioco: Ogni giocatore cerca di essere il primo a preparare tre pozioni magiche. (Se si gioca in due, si devono preparare quattro pozioni per vincere.)

Preparazione del gioco :

1. Il mazzo delle carte pipistrello viene diviso circa a metà. Una metà viene messa con il lato del pipistrello addormentato rivolto verso l'alto, mentre l'altra avrà il lato del pipistrello sveglio rivolto verso l'alto. Adesso le due metà vengono rimesse insieme in modo da formare un unico mazzo con le carte miste. Si mischia il mazzo così ottenuto e si mette sul tavolo in modo che sia ben raggiungibile da tutti i giocatori.

2.Si pescano nove carte da questo mazzo e, senza girarle, si mettono sul tavolo a formare una griglia di 3×3.

3.Mischiate i dodici cartoncini calderone con le pozioni magiche e mettetene tre scoperti sul tavolo. Con i restanti calderoni formate una pila e mettetela coperta sul tavolo, in modo che sia a disposizione.

4.Ogni giocatore prende una bacchetta magica.

Svolgimento del gioco :
Inizia chi più di recente ha fatto qualcosa di magico. Successivamente si procede in senso orario.

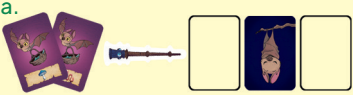
Come si svolge un turno di gioco :
1/ Il giocatore di turno mette la sua bacchetta magica in modo che indichi una riga o una colonna della griglia.

Attenzione: non è consentito mettere la propria bacchetta magica all'inizio o alla fine di una riga o colonna sulla quale è già puntata la bacchetta magica di un altro giocatore.

Durante i suoi turni successivi, il giocatore dovrà spostare la propria bacchetta magica in modo che indichi un'altra riga o colonna libera della griglia.

2/ **Abracadabra!** Il giocatore gira le tre carte di questa riga o colonna: adesso i pipistrelli che erano svegli si sono addormentati e quelli che dormivano sono svegli.

Quindi il giocatore raccoglie tutte le carte di questa riga o colonna che mostrano pipistrelli svegli, e le mette davanti a sé, in modo che siano visibili i pipistrelli svegli con gli ingredienti. Le carte con i pipistrelli addormentati rimangono nella griglia.



3/ Adesso il giocatore pesca delle carte dal mazzo dei pipistrelli e, senza girarle, le mette a riempire gli spazi rimasti vuoti nella griglia.

4/ Successivamente il giocatore controlla se gli ingredienti presenti sulle sue carte dei pipistrelli sono sufficienti per preparare una delle pozioni magiche che si trovano sui tre cartoncini calderone scoperti sul tavolo.

–Se il giocatore è in grado di preparare una pozione magica, prende il corrispondente cartoncino calderone e in cambio mette sul mazzo degli scarti le carte pipistrello necessarie per la pozione.

Nel caso in cui il giocatore, dopo aver preparato una pozione, abbia ancora ingredienti sufficienti per prepararne un'altra, può farlo subito. E così via di seguito: finché ha abbastanza ingredienti per preparare altre pozioni, può continuare a farlo.

Poi ogni cartoncino calderone prelevato viene sostituito da uno nuovo, in modo che ce ne siano sempre tre scoperti a disposizione.

– Se il giocatore non ha gli ingredienti necessari per preparare una pozione magica, le sue carte pipistrello rimangono davanti a lui per il prossimo turno di gioco.

In entrambi i casi, dopo tocca al giocatore successivo.

Attenzione: se il mazzo delle carte pipistrello finisce, il mazzo degli scarti viene preparato come all'inizio della partita (in modo che siano visibili in parte i pipistrelli addormentati e in parte quelli svegli), mischiato e messo sul tavolo come nuovo mazzo da cui pescare.

Carte speciali : Ci sono due poteri speciali:

La polvere di stelle è magica e sostituisce un ingrediente a scelta.

La giravolta: in un qualsiasi momento del proprio turno, il giocatore può utilizzare questa carta per girare una carta pipistrello a scelta fra quelle che sono sul tavolo. (In questo modo può, ad esempio, girare un pipistrello addormentato facendolo diventare sveglio prima di prendere le carte di una colonna o di una riga.)

Fine della partita :
Vince chi per primo riesce a preparare tre pozioni magiche (o quattro se si gioca in due).

Crediti
Autori: Elodie Clément, Théo Rivière
Illustrazioni: Carine Hinder
Ringraziamenti:
Kiwizou ringrazia tutti i giovani giocatori che hanno testato il gioco – Juliette e le classi della scuola primaria "Saint-Exupéry" di Bois-Colombes.

Potion Expresso

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts.
Achtung. Kleine Teile. Advertencia. Partes pequeñas.
Avvertenza. Piccole parti. Waarschuwing. Kleine onderdelen. Varning.
Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler.
Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.

KW25001

KIWI ZOU
5, Bd Edgar Quinet,
92700 Colombes
France

FR
DONNEZ OU RECYCLEZ
ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr