

Un jeu d'Erik Andersson Sundén

LE BAL DES CHAUDRONS



Chères Sorcières, soyez les bienvenues...

Être une sorcière demande de manipuler des ingrédients magiques. Plus ils sont puissants, plus la magie produite est brillante. Malheureusement chaque sorcière a ses limites. Manipulez des ingrédients trop puissants et c'est l'explosion assuré. Cela peut cependant se révéler intéressant quand on cherche à se débarrasser de ses concurrentes...

Dans Le Bal des Chaudrons, dans votre atelier, vous fabriquez des potions sur votre paillasse pour ridiculiser votre voisine de droite. Le problème c'est que votre voisine de gauche tente de faire la même chose !



But du Jeu

Les joueurs utilisent leurs cartes Potion pour produire le plus d'ingrédients possibles. Ils placent ces éléments dans leur chaudron, qui est ensuite passé à leur adversaire de droite. La paillasse de chaque sorcière peut contenir un certain nombre d'ingrédients. Quand un joueur envoie plus d'ingrédients que son adversaire ne peut en recevoir, ceux-ci sont alors placés dans le Cercle Démonique du joueur les ayant envoyés.

Lorsqu'un joueur a au moins 5 ingrédients dans son Cercle Démonique, le jeu est terminé : celui ou celle ayant le plus de cubes dans son Cercle Démonique a gagné !

Matériel

1 livret de règles	60 cartes Potion
5 Plateaux Joueur	17 cartes Personnage
5 Chaudrons	210 cubes Ingrédients
5 cartes Référence	15 jetons marqueurs Arcane

Assemblage des chaudrons



Détails du Matériel

Plateaux

Chaque joueur dispose d'un plateau où il stocke ses ingrédients.

A. Cercle Démonique

B. Paillasse

- 3 cases pour les Coeurs des Ténèbres
- 4 cases pour les Mandragores
- 9 cases pour les Crapauds , Araignées & Champignons . Ce sont les ingrédients de base.
- 6 cases de progression des Arcanes.



Cartes Potion

Ces cartes servent à transformer les ingrédients.

- Arcane
- Cases d'Entrée d'ingrédients
- Symbole de direction de la potion
- Cases de Sortie d'ingrédients
- Initiative



Cartes Personnage

A. Face Capacité

Indique un pouvoir unique ou une potion unique.

B. Face Ingrédients

Indique les ingrédients de départ.

Les règles de certains personnages peuvent primer sur les règles de ce livret.



Mise en Place

1. Donnez à chaque joueur un plateau, un chaudron, une carte Référence et 3 jetons Arcane différents.
2. **Si les joueurs découvrent le jeu :**
Donnez à chaque joueur une carte Novice (identifiée par un ☾).
- Si les joueurs connaissent le jeu :**
Donnez à chaque joueur 2 cartes Personnage au hasard (hors Novices). Chaque joueur en garde 1 et remet l'autre dans la boîte.



Chaque joueur place sa carte Personnage face ingrédients visibles au-dessous de son plateau.

3. Mélangez les cartes Potion et distribuez-en 4 face cachée à chaque joueur. Ces cartes forment la main du joueur qui doit les garder secrètes.
4. Le paquet des cartes Potion est placé au centre de la table.
5. Les cubes Ingrédient forment une réserve pour tous les joueurs.
6. Les cinq ingrédients sont :



Crapaud



Araignée



Champignon



Mandragore



Coeur des Ténèbres

7. Chaque joueur place sur les cases correspondantes de sa paillasse les ingrédients indiqués sur leur carte Personnage. Puis il retourne ensuite sa carte Personnage du côté capacité. Si des symboles d'arcane y sont présents, les marqueurs doivent être ajustés en conséquence (cf. page 4).

Tour de Jeu

Chaque tour est divisé en 2 phases :

Phase d'Étude : les joueurs ajoutent de nouvelles potions à leur répertoire.

Phase de Concoction : les joueurs produisent les ingrédients qui vont être envoyés à leur adversaire pour les surcharger.

Phase d'Étude

Cette phase comporte 3 étapes :

1. **Choisir les potions** - chaque joueur joue face cachée 1 carte Potion de sa main.
2. **Révéler les potions** - chaque joueur révèle sa carte Potion.
3. **Résoudre les arcanes** - les arcanes des cartes Potion révélées sont déclenchés.

Chaque étape est résolue simultanément par tous les joueurs avant de passer à la suivante.

Choisir les Potions

Simultanément chaque joueur choisit 1 de ses cartes Potion en main et la place face cachée sous son plateau, à côté des cartes Potion et Personnage déjà posées. Tout le monde doit jouer une carte Potion, même si cette carte ne peut être utilisée lors de ce tour.

Les cartes Potion avec un ? comme symbole de direction peuvent être pivotées lorsqu'elles sont jouées, échangeant ainsi les côtés Entrée et Sortie. Le joueur qui joue ce genre de carte doit choisir son sens avant de la révéler car il ne pourra plus être modifié par la suite.



Normal







Pivotée

Révéler les Potions

Tous les joueurs révèlent la carte Potion jouée à l'étape précédente.

Résoudre les Arcanes

Certaines cartes Potion ont 1 ou plusieurs symboles d'arcane  /  /  sur leur partie haute.

Chaque joueur avance ses jetons Arcane sur son Plateau Joueur selon la carte qui vient d'être révélée (1 case par symbole). Quand un marqueur atteint ou dépasse un chiffre pair, case , le joueur peut déclencher cet effet d'arcane pour la phase en cours.

Les effets d'arcane se déclenchent sur chaque chiffre pair, même au-delà de 6.

Il est possible de jouer sans utiliser les jetons Arcane, il suffit pour cela de faire le total des symboles d'arcane de la carte jouée et de déclencher le cas échéant l'effet correspondant à un total pair d'icônes du même type.

Si un joueur décide de ne pas déclencher d'effet d'arcane, cet effet est perdu. Il devra regagner des points de cet arcane afin de bénéficier à nouveau de cet effet.

Effets des arcanes :



Le joueur peut **ajouter sur son chaudron 1 ingrédient de n'importe quel type provenant de la réserve**, comme s'il provenait d'une potion.



Le joueur peut **retirer jusqu'à 2 ingrédients de sa paillasse**. Ils peuvent être identiques ou non.



Choisissez un type d'ingrédient. Pour ce tour, le joueur peut **prendre des ingrédients de ce type dans la réserve quand il remplit les cases d'Entrée de ses potions** (comme s'ils venaient de sa paillasse).

Certaines cartes ont plusieurs symboles d'arcane, ce qui peut amener un joueur à déclencher plusieurs effets d'arcane lors d'une même phase.

Exemple de résolution d'arcane :

1. *Laurence a les symboles d'arcane Breuvage et Corbeau.*
2. *Elle joue une carte Potion avec les symboles Breuvage, Corbeau et Tome. Elle ajuste ses marqueurs en conséquence.*



Déjà en jeu

Vient d'être jouée



Plateau de Laurence

3. *Les symboles Breuvage et Corbeau atteignent tous les deux un chiffre pair (le 2), leurs effets peuvent être déclenchés.*

4. *Le symbole Tome atteint la case 1, ce qui n'active aucun effet pour ce tour.*

5. *Au tour suivant, Laurence joue une potion avec 2 symboles Tome et avance ce marqueur de 2 cases.*



Déjà en jeu

Jouée au round précédent

Vient d'être jouée



Plateau de Laurence

6. *Le marqueur Tome a passé une case paire, son effet peut donc être déclenché.*

Phase de Concoction

La phase de concoction est divisée en 4 étapes :

1. **Produire les ingrédients** - tous les joueurs produisent les ingrédients de leurs cartes Potion.
2. **Passer les chaudrons** - chaque joueur passe son chaudron au joueur à sa **droite**.
3. **Vérification de la fin du jeu** - si un joueur a au moins 5 ingrédients dans son Cercle Démonique, le jeu est terminé.
4. **Passer les cartes Potion** - chaque joueur passe sa main de cartes Potion au joueur à sa **gauche** et refait sa main à 4 cartes.

Chaque étape est résolue par tous les joueurs avant de passer à la suivante.

Produire des ingrédients

Tous les joueurs produisent des ingrédients grâce à leurs cartes Potion.


On peut utiliser ses cartes Potion dans l'ordre de son choix. Pour utiliser une potion, le joueur doit :

1. Placer les ingrédients correspondants sur toutes les cases Entrée de la carte Potion. Les ingrédients **peuvent provenir de la paillasse du joueur ou des cases Sortie des cartes Potion** venant d'être utilisées. Toutes les cases Entrée de la carte Potion doivent être remplies. Il n'est pas possible de remplir partiellement une carte Potion.

2. Prendre les ingrédients de la réserve et les placer sur toutes les cases Sortie correspondantes de la carte Potion.

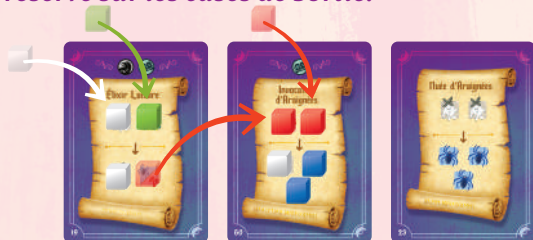
Un joueur n'est pas obligé d'utiliser toutes ses cartes Potion, même s'il a les ingrédients pour le faire. Cela vaut également pour les cartes Potion sans ingrédients d'entrée représentés.

Chaque carte Potion ne peut être utilisée qu'une fois par phase.

Certaines cartes Potion ont des cases d'Entrée ou de Sortie hybrides  sur lesquelles le joueur peut choisir lequel des ingrédients indiqués placer. Chaque fois que le joueur utilise une telle carte Potion, il a le choix des ingrédients représentés.

Exemple de production d'ingrédients

1. Julie utilise la première carte Potion en plaçant 1 Mandragore et 1 Crapaud de sa paillasse sur les cases d'Entrée.
2. Elle prend 1 Mandragore dans la réserve et la place sur la première case de Sortie. Elle peut choisir de poser 1 Champignon ou 1 Araignée sur la seconde case. Elle choisit 1 Champignon.
3. Julie utilise la seconde carte Potion en plaçant 2 Champignons sur les cases d'Entrée, 1 de sa paillasse et l'autre de la case Sortie de la précédente carte Potion utilisée.
4. Elle place 1 Mandragore et 2 Araignées de la réserve sur les cases de Sortie.



5. Julie décide de ne pas utiliser la troisième carte Potion, bien qu'elle ait les ingrédients nécessaires.

Quand un joueur a utilisé toutes les cartes Potion qu'il voulait, il déplace les ingrédients des cases de Sortie de ses potions vers son chaudron. Puis, il déplace les ingrédients des cases d'Entrée vers la réserve.

La réserve est illimitée. S'il manque des cubes Ingrédients dans la réserve, les joueurs doivent d'abord rendre les cubes des cases d'Entrée avant de remplir les cases de Sortie. Si cela ne suffit pas, il faut utiliser temporairement des éléments de remplacement.

Il peut arriver que l'ordre de production des ingrédients ait de l'importance. Dans ce cas précis,

le joueur avec l'initiative la plus faible sur sa dernière carte Potion jouée produit en premier. C'est ensuite au joueur avec la deuxième initiative la plus faible et ainsi de suite. Pour garder un jeu fluide, il est recommandé de n'utiliser cette procédure que lorsque cela est absolument nécessaire.

Exemple d'utilisation de l'initiative

1. Hélène a joué la carte Potion avec une initiative de 17 (la carte à l'envers).
2. Karine a joué la carte Potion avec une initiative de 18. Avant qu'Hélène choisisse quel ingrédient produire avec sa carte Potion, elle aimerait savoir quel ingrédient Karine va choisir comme élément d'entrée pour sa potion. Karine aimerait également savoir quel ingrédient Hélène va produire avant de choisir son ingrédient d'entrée. Elles doivent donc utiliser les chiffres d'initiative pour résoudre cette situation.



3. Comme Hélène a joué la carte Potion de plus faible initiative à ce tour, c'est elle qui doit faire son choix en premier.

Passer les chaudrons

Chaque joueur passe son chaudron, avec les ingrédients dessus, à son voisin de droite. Le joueur recevant ces ingrédients les ajoute à sa paillasse en les plaçant sur les cases correspondantes. Après avoir rempli les cases, les ingrédients en surplus sont placés dans le Cercle Démonique du joueur de gauche (la sorcière qui vient de passer son chaudron).

Nombre d'ingrédients pouvant être stockés sur la paillasse :



Exemple de passage de chaudrons

1. *Virginie a 1 Coeur des Ténèbres et 2 Mandragores sur sa paillasse après avoir produit des ingrédients.*
2. *Malou passe son chaudron ayant 2 Araignées et 4 Mandragores à Virginie.*
3. *Virginie place les 2 Araignées et 2 des Mandragores sur sa paillasse.*
4. *Comme elle ne peut pas placer les 2 dernières Mandragores sur sa paillasse, elle les place sur le Cercle Démonique de Malou.*

Paillasse de Malou

Paillasse de Virginie



Vérification de la Fin du Jeu

Quand un joueur a au moins 5 cubes Ingrédient dans son Cercle Démonique, le jeu est terminé et celui ou celle avec le plus d'ingrédients dans son Cercle Démonique l'emporte. Si aucun joueur ne remplit les conditions de fin, la partie continue avec l'étape **Passer les Cartes Potion** (voir étape suivante).

Si plusieurs sorcières sont à égalité pour la victoire : parmi celles-ci la sorcière qui a le plus de types d'ingrédients différents dans son Cercle Démonique gagne. S'il y a toujours égalité, c'est la sorcière avec le moins d'ingrédients sur sa paillasse qui l'emporte. Si l'égalité persiste, c'est une victoire partagée.

Exemple de fin de partie

1. *Virginie a 5 Coeurs des Ténèbres dans son Cercle Démonique après le passage des chaudrons.*
2. *Camille a 4 Mandragores et 2 Araignées dans le sien.*
3. *Comme elles ont au moins 5 ingrédients dans leur Cercle Démonique, le jeu est terminé. Camille gagne la partie car elle a plus d'ingrédients que Virginie dans son Cercle Démonique.*

Paillasse de Virginie

Gagnante !

Paillasse de Camille



Passer les cartes Potion

Chaque joueur passe les cartes Potion de sa main au joueur à sa gauche, puis pioche des cartes pour compléter sa main à 4 cartes.

Un nouveau tour commence et on continue ainsi jusqu'à la fin du jeu.



Clarifications de cartes Personnage

Certaines cartes Personnage sont défaussées après l'utilisation de leur pouvoir unique. Ces cartes défaussées sont remises dans la boîte et ne sont plus utilisées pour cette partie.

Voyante



Généralement, la Voyante pioche 2 cartes avant de débiter un nouveau tour jusqu'à en avoir 5 en main et le joueur à sa gauche n'en pioche pas (il a déjà 4 cartes).

Casse-Cou



L'effet d'arcane déclenché par cette capacité vient s'ajouter aux autres effets d'arcane déclenchés normalement lors de ce tour. Si un ? est présent sur la carte, le joueur peut en choisir le sens.

Amie des Crapauds & Pouvoir Caché



Pour ces potions, le joueur choisit les ingrédients de Sortie. Concernant ceux du Pouvoir Caché, ils peuvent être différents ou similaires.

Brasseuse de Potion



Quand le joueur ajoute un ingrédient de sa paillasse vers son chaudron, il peut choisir n'importe lequel.

Déchiffreuse de Grimoire



Pour réaliser cet effet, le joueur peut dépenser une Mandragore provenant de sa paillasse ou des cases de Sortie de ses Potions. Cet effet peut venir en plus d'un effet d'arcane Tome déclenché normalement.

Arnaqueuse



Lors de la mise en place, les Champignons sont les cases d'Entrée. Ce personnage ne tient pas compte de la règle des cartes Potion ne pouvant pas être pivotées une fois révélées.

Pouvoirs Incontrôlés



Si le joueur ajoute plus d'ingrédients à sa paillasse que le nombre de cases pouvant les contenir (par exemple plus de 4 Mandragores), il place les ingrédients en surplus dans le Cercle Démonique du joueur de gauche.

Bourrasque



Le joueur peut choisir de pivoter la carte Potion qu'il joue, même si cela n'est normalement pas possible. La carte Potion ne pourra plus changer de sens par la suite.

Sorcière à Tout Faire



Si le joueur a au moins 1 cube de chacun de ces ingrédients (Coeur des Ténèbres, Mandragore, Champignon, Araignée et Crapaud) dans son chaudron après avoir produit des ingrédients, mais avant de passer son chaudron, il peut déplacer 1 des ingrédients du chaudron vers son Cercle Démonique.



Crédits

Auteur :

Erik Andersson Sundén

Illustrations :

Weberson Santiago

Directeur de Projets :

Nicolas Bongiu

Production :

David Lepore

Chef du Développement :

Neil Kimball

Création Graphique :

Luis Francisco

Écriture :

Hanna Björkman (We are Knytt)

Testeurs :

Shuan Algaff, Filipe Amaro, Morten Andersen, Peter Andersson, Martin Annander, Pablo André Jomer, Sophie Asplund, Hanna Knytt Björkman, CanIBeBlue, Cynthia Bathgate, Federico Binda, Søren Brandborg, Kamilla Kate and Peter Brichs, Saga Bokne, Nicolas Bongiu, Martin Bonnevier, Sara Bonnevier, Edvin Bonnevier, Mira Bonnevier, Marlie Rubow Kronlid, and Tage Bonnevier, Erik Branger, Malin Bredenberg, Henrik Brunnström, Gustav Bylund, Martin Bødker Enghoff, Li Paula Caldeira Balkeståhl, Steph Charij, Tina Christensen, Amanda Christiansen, Sofie Danbrant, Ryan Dancey, Simon Davies, Joseph Dominguez-Marrero, Steve #3 Ehrensperger, Samuel Einheri, Zsolt Elter, Göran Ericsson, Benjamin Eriksson, Mats Eriksson, Sven Eriksson, Jesper Errebo Nielsen, Felix Falk, Mads Fløe, Marcus Ford, Alex Frost, Henrik Gidmark, Mitchell Golden, John Goodenough, Cecilia Gustavsson, Nils Hansson Bjerke, Thor-Bjørn Henckel, Anders Hjalmarsson, Rob, Kelley and Xander Huddleston, Ludwig Hultgren, Rustan Håkansson, Niklas Høok, Cecilia Jansson, Therese Jansson, Henrik Johansson, Jacob Jonsson, Anders Karlsson, Magnus Karlsson, Mikael Karlsson, Alexander Kezo Kazen, Allan Kirkeby, Henriette M. Kjær, Nicolai M., and Jesper Kjær, Vivienne Koh, Henrik Krøjmand, Dan Kärholm, Peter Langkjær Møller, Lisbeth and Kim Larsen, Chris Lawrence, David Lepore, Jason Levine, Nickole Li, Kristofer Lilja, Erik Lindblom, Martin Lindström, Sofie Liv Støvelbæk, Morten Lund, Alexander Lundberg, Michelle Maghes, Chris Marchegiani, Benjaminas Marcinkevicius, Filip Marko, Wendy, Mitch, Makayla, Nicholas and Landen McEvoy, Pete McPherson, Jon Moffat, Chris Morris, Max Møller, Erik Navander, Jeppe Norsker, Kyle Nunn, Kaz Nyborg-Andersen, Tobias Olsson, Vlad Orellana, Otto Plantener Jensen, Stephan Pomp, Dina Ramse, Thor Rasmussen, Mauricio Redondo, Ian Rickett, Sean Robbins, Todd Rowland, Samuel Sapire, Björn Scheidmann, Björn Schröder, Peter Schröder, Lila Scott, Tom and Lizzie Sheen, Taylor Shuss, Henrik Sjöstrand, Maja Škriplj, Johan Sundén, My, Gustav and Elias Sundén, Andreas Skov Esbech, Andrea Sperduti, Torbjörn Ståhle, Gustaf Sundström, Oskar Säll, Oscar C. E., Alexander O. E. and Peter Thomsen, Joakim Pim Thunborg, Alexander Thörnland, Stefan Tizar Hansson Kåre Torndahl Kjær, Mike Trias, Juan Pablo Vargas Seguel, David Vindtorp, Lars Wagner Hansen, Benny Wallin, Rasmus Nicolaj West, Lene West Frederiksen, Freja West Frederiksen, Jacob Westerlund, Ulrica Westermark, Josh Wood, Mark Wootton, Cristina Zavala, John Zinser, Jeppe Ørsøe Johansen, Victor Östersjö et tous les autres qui ont joué à ce jeu.

Édition Française : Bad Boom Games

Traduction : Fred Bizet

Mise en page : Fred Bizet et David Lenoury

Relecture : Philippe Argoud, Angélique Thyssen

Remerciements spéciaux :

Ce jeu n'existerait pas sans le soutien de ma famille, My Sundén, Gustav Sundén, Elias Sundén et Therese Jansson. Merci pour votre enthousiasme lors des tests du jeu. Deux autres personnes m'ont aidé plus que je n'aurais pu le demander lors de la création du jeu : Benny Wallin et Erik Lindblom. Le jeu n'est peut-être plus un haïku, mais je n'arrive pas à imaginer ce que le jeu aurait été sans vous.

Niklas Høok, la façon dont tu as transformé Whirling Witchcraft avant Fastaval 2019 est incroyable. Je t'en serai à jamais reconnaissant !

Le passage des ressources autour de la table m'a été inspiré par un jeu en temps réel de construction de brique en 3D qui, j'espère, sera publié pour que je puisse y jouer avec ma famille. J'aimerais remercier les auteurs, Magnus Karlsson et Henrik Gidmark, pour cette magnifique idée ! Et merci à tous pour les tests !

Martin Bonnevier, Vegard Farstad, Tim Green, Magnus Karlsson, et Bez Shahriari - merci pour votre relecture des règles. Et bien sûr, merci à Hanna Knytt Björkman pour la mise en page des règles !

Neil, ton soutien inconditionnel et ta volonté d'améliorer le jeu n'ont pas de prix et j'espère que ce n'est pas notre dernière collaboration. Merci !

John Zinser, ta foi en moi en tant qu'auteur inconnu m'a réjoui. C'est un honneur d'être édité par AEG. Merci pour les encouragements et le soutien !

Et enfin, merci à tous ceux et qui ont testé ce jeu. Cela a été un plaisir d'entendre vos retours.

Avec tous mes remerciements !



Erik Andersson Sundén

©2021 Alderac Entertainment Group

Whirling Witchcraft et toutes les marques sont TM, ©, et ® Alderac Entertainment Group, Inc.

2505 Anthem Village Dr. Suite E-521 Henderson, NV. 89052

Édition française : Bad Boom Games, marque commerciale de Boom Boom Games et Robinwood Corporation.

Tous droits réservés. Imprimé en Chine. Distribué pour la France par Novalis.

Attention : ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.

Visitez notre site web : www.badboomgames.com

Des questions ? contactez-nous ! fred@badtastegames.fr

Whirling Witchcraft a gagné la récompense du meilleur jeu 2019 à Fastaval 2019.

