

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

**Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.**

**Ce rêve est devenu réalité !**

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme☆☆☆ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 500 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

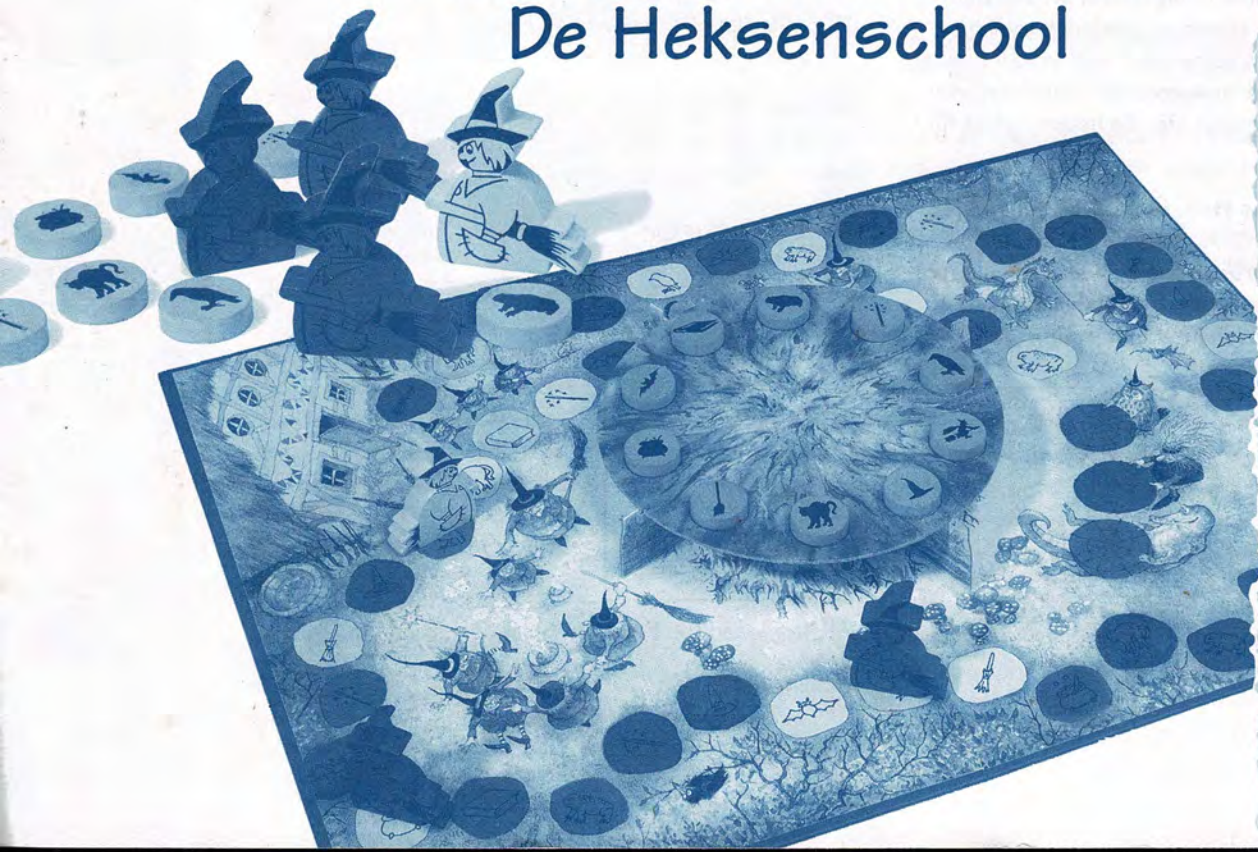


**ESCALE À  
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>  
09 72 30 41 42  
06 60 35 28 54  
[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Die kleine Hexenschule • L'école des sorcières • La scuola delle streghe The School for Witches De Hekschool



Spielregeln  
Règles du jeu  
Regole di gioco  
Rules of the game  
Spelregels



**L**e Club des Éléphants vous souhaite la bienvenue !

A l'heure actuelle, les enfants et les parents sont de plus en plus exigeants lorsqu'ils choisissent un jeu – et cela, à juste titre. En effet, les activités ludiques constituent une partie importante du développement des enfants. Lorsqu'ils participent à un jeu, les enfants apprennent à connaître leurs aptitudes, à rivaliser avec d'autres enfants, à gagner et à perdre.

Et pour cela, le jeu doit être suffisamment difficile. Les jeux de cette série vous permettront de vous amuser pendant des heures entières !

Le Club des Éléphants est une série de jeux d'excellente qualité, pour les enfants de 3 à 8 ans :

Toutes les figurines sont en bois et sont suffisamment grandes pour les petites mains. Les éléments en carton sont superbement illustrés – avec de nombreux éléments en 3 dimensions – et donnent l'impression d'évoluer dans un véritable monde ludique.

Des illustrations colorées et gaies expliquent clairement le déroulement de l'histoire. En outre, les règles de ces jeux sont faciles à comprendre, ce qui permet aux plus petits de commencer à jouer directement.

## L'ÉCOLE DES SORCIÈRES

Pour 2 à 4 enfants à partir de 5 ans.

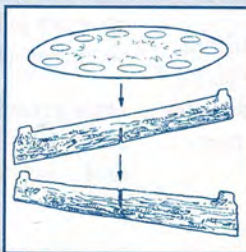
### Contenu

- 1 plateau de jeu
- 2 troncs d'arbre et 1 feu de sorcière en carton
- 4 sorcières de 4 couleurs différentes
- 10 cailloux ronds de sorcière
- 1 dé de couleur

### Attention !

Nous conseillons aux parents de préparer eux-mêmes le jeu à l'avance et de passer ensuite en revue le reste des règles du jeu avec les enfants.

### Préparation du jeu pour les parents :



- Posez le plateau du jeu sur la table et le dé à côté de celui-ci.
- Montez le feu de la sorcière (voir dessin) et placez l'ensemble au centre du plateau.
- Posez les 10 cailloux oranges sur le feu de la sorcière, les dessins tournés vers le haut, sur les cercles correspondants.

### Vous pouvez maintenant lire aux joueurs l'histoire suivante :

Le plateau du jeu représente la forêt des sorcières et, dans le coin, l'école des sorcières. C'est là que s'exercent les petites sorcières, pendant des heures et des heures. Parce qu'on ne devient pas sorcière juste comme ça ! Aujourd'hui, dans la forêt, toutes les petites sorcières



peuvent faire une démonstration de ce qu'elles ont appris à l'école. Et si elles obtiennent de bons résultats à leurs exercices de sorcellerie, elles reçoivent en récompense une délicieuse tarte à l'araignée.

Dans le grand feu, là où dansent les sorcières, tout un tas d'accessoires indispensables à la sorcellerie sont cachés sous des cailloux oranges. Pour réussir l'exercice de sorcellerie, tu dois te rappeler ce qui se trouve sous les différents cailloux.

Mais attention ! Une sorcière en colère se cache sous un des cailloux et si tu la retournes, elle te punira ! Tu devras alors repartir à zéro et repasser derrière le dernier des joueurs. Alors fait bien attention, petite sorcière en herbe ! Si tu arrives en premier sur une des tartes à l'araignée, tu as gagné !



#### But du jeu :

Le premier des joueurs qui arrive sur une des tartes à l'araignée a gagné. Si tu retiens bien tout ce qui se trouve sous les cailloux, tu arriveras très vite à la tarte !

#### Le jeu peut commencer :


Choisissez tous une sorcière et posez-la sur l'école des sorcières qui se trouve dans le coin en haut à gauche. C'est la case de départ. Dans le feu de la sorcière, tu peux voir tout ce dont une sorcière a besoin : un chat noir, un corbeau, un crapaud, un livre de sorcellerie, une chauve-souris, une baguette magique, un chapeau magique, un balai et un chaudron magique.

Maintenant, observe bien les 10 cailloux qui sont dans le feu de la sorcière et essaie de retenir l'emplacement de ces accessoires. Au bout d'environ 15 secondes, on retourne tous les cailloux. Le plus jeune des joueurs peut commencer et c'est ensuite à la personne qui se trouve à sa gauche. Lance le dé et regarde quelle couleur tu obtiens. Les couleurs des cases de la forêt des sorcières sont identiques à celles du dé. Avec ta sorcière, va sur la case suivante de la couleur du dé. Pour savoir si tu peux y rester, tu dois maintenant faire un exercice de sorcellerie.

Sur cette case, il y a un dessin. Te rappelles-tu sous quel caillou orange ce dessin se trouve ?

Réfléchis bien et retourne un des cailloux.

- Si c'est le bon caillou, ta sorcière peut rester où elle est.
- Si ce n'est pas le bon caillou, ta sorcière doit RETOURNER sur la case précédente de la même couleur que celle qui était sur ton dé. (Si tu es au début du chemin, tu retournes bien sûr à l'école des sorcières.)

**Mais attention !** Si tu retournes par hasard la sorcière en colère , tu dois remettre ta sorcière derrière la dernière des petites sorcières. Et peu importe la couleur de cette case.

Il peut y avoir plusieurs sorcières par case.

**Attention !** Quand tu retournes un caillou, tu dois aussi toujours montrer le dessin aux autres joueurs. Ensuite, tu peux le remettre sur le plateau, le dessin tourné vers le bas. Essaie de te rappeler où se trouvent tous ces accessoires de sorcière et surtout, où se trouve la sorcière en colère.



### Qui gagne ?

C'est la sorcière qui arrive la première sur une des trois tartes à l'araignée qui a gagné. Pour y arriver, tu dois obtenir la couleur rose, rouge ou bleue avec le dé. Si tu obtiens une autre couleur, dommage pour toi ! Tu restes là où tu es. Tu pourras réessayer au prochain tour.

### Un conseil pour ceux qui ont souvent joué à ce jeu :

Cette règle rend le jeu un peu plus difficile :

Si un des joueurs retourne par hasard la sorcière en colère, sa sorcière retourne à l'école des sorcières, mais pour se consoler, il peut faire tourner un peu le feu de la sorcière ! Ce sera encore plus difficile de se rappeler où se trouvent tous les accessoires de sorcière !

Amusez-vous bien !

