

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur 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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), 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 ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Andreas Pelikan

Wie verhext! – Malédiction!

L'idée du jeu:

Les joueurs prennent le rôle de magiciens, sorcières et druides et essayent de concocter les potions les plus précieuses possible. Pour ce, ils ont besoin bien évidemment d'ingrédients magiques comme le venin de serpent, une décoction d'herbes, un peu d'or, mais surtout de flair et d'un soupçon de chance.

A chaque manche, les joueurs choisissent 5 rôles à jouer parmi les 12 rôles disponibles. Chacun de ces rôles comprend une action et une faveur.

Le joueur peut choisir l'action –qui rapporte plus de points- mais au risque de se la faire voler par un des joueurs suivants et donc de finir bredouille.

Les faveurs rapportent moins de points, mais on ne peut plus se la faire prendre par les adversaires.

Que faire ? Qui choisira quel rôle ? Qui jouera quand ? Qui fera preuve de courage et choisira l'action ? Qui profitera de la faveur ?

La victoire ira à celui qui à le plus de points de victoires en fin de partie.

Le matériel :

99 cartes

- 60 cartes rôle (12 de chaque couleur)
- 31 cartes potion (3x7 cartes chaudron et 2x5 cartes étagère)
- 8 cartes parchemin

60 ingrédients (20 gouttes vertes, rouges et blanches)

45 tuiles petit flacon

24 jetons or

Préparation du matériel :

Chaque joueur reçoit

- les 12 cartes rôle d'une couleur (verso des cartes)
- 1 goutte de chaque couleur
- 2 jetons d'or

Les gouttes et l'or de chacun doivent à tout moment être visibles pour tous.

Les autres gouttes et jetons d'or ainsi que les 45 petits flacons sont placés au centre de la table et constituent la réserve générale.

Les 31 cartes potion sont triées afin de séparer les chaudrons de cuivre, d'argent et de fer ainsi que les deux types étagères. Chacune de ces 5 piles de cartes est posée au centre de la table face visible tout en triant les cartes de la plus précieuse (en bas de la pile) à la moins précieuse (en haut de la pile). La valeur des potions est représentée par le nombre dans la fiole en bas à droite de chaque carte.

Les 8 cartes parchemin sont mélangées et placées en une pile face visible à côté des autres piles.

Le joueur le plus âgé commence.

Déroulement du jeu :

Une partie se déroule en plusieurs manches. Dans chaque manche les joueurs choisissent 5 de leurs 12 cartes rôle. Ensuite, dans une sorte de jeu de pli, chacun essaiera de remporter les différents tours afin de profiter des actions proposés par leurs cartes rôle. Une fois que toutes les cartes choisies ont été jouées, la manche prend fin et on en entame une nouvelle.

Choisir les cartes rôle :

Au début de chaque manche, tous les joueurs choisissent simultanément parmi leurs 12 cartes rôles 5 cartes qu'ils souhaitent jouer pendant cette manche. Chacun prend en main les cartes choisies sans les montrer aux autres joueurs. Les 7 autres cartes rôle sont posées face cachée devant chaque joueur.

Une fois que tout le monde a fait son choix la joute magique peut commencer.

Le premier joueur doit choisir une des 5 cartes qu'il a en main et la pose face visible devant lui. En même temps, il doit lire le texte en haut de sa carte, par ex : Ich bin die Hexe (je suis la sorcière). Il revendique alors le droit d'utiliser l'action du rôle choisi. Par contre les joueurs suivant peuvent encore lui voler le rôle. Dans le sens des aiguilles d'une montre, les autres joueurs doivent maintenant fournir la carte « demandée » par le premier joueur.

3 constellations sont alors possibles :

1) Le joueur dont c'est le tour n'a pas la carte demandée, c'est-à-dire il ne peut pas fournir la même carte rôle, alors il doit passer en disant « je passe ». C'est alors au joueur suivant de fournir la carte demandée.

2) Le joueur dont c'est le tour a la même carte en main. Dans ce cas il doit fournir la carte demandée en la posant face visible devant lui. Ensuite il choisit entre les deux options suivantes :

2a) Il revendique lui-même d'endosser le rôle de cette carte en lisant le texte du haut de sa carte, par ex : **ICH** bin die Hexe (**C'est moi** la sorcière). Il vole alors le droit d'utiliser l'action de ce rôle à son prédécesseur, privant celui-ci d'action pendant ce tour (ce qui équivaut à défausser la carte du premier joueur sur son tas de cartes face cachée).

Cependant le droit d'utiliser l'action n'est pas encore acquis pour le nouveau joueur, car lui aussi peut encore se faire voler le rôle par les joueurs suivants.

2b) Celui qui ne veut pas risquer de se faire voler le droit à l'action par un des joueurs suivants, peut choisir d'utiliser la faveur qu'offre ce rôle. Pour ce, il annonce « So sei es » (ainsi soit il). Ensuite il exécute directement la faveur du rôle. La compétition pour l'action en cours est interrompue jusqu'à ce que la faveur ait été exécutée.

La faveur rapporte moins que l'action, par contre le joueur est sûr de pouvoir en profiter sans être obligé de craindre qu'on lui vole le droit à l'action.

Une fois que tous les joueurs se sont prononcés par rapport au rôle en cours, c'est à celui qui possède à ce moment la le droit à l'action d'exécuter l'action de ce rôle.

Ensuite c'est à ce joueur d'être le premier joueur au tour suivant et de poser une carte rôle devant lui en prononçant : Ich bin ... (je suis ...)

Précisions de règles :

- Le joueur qui commence un tour en choisissant une carte qu'il pose devant lui doit obligatoirement choisir l'action. Il ne peut pas choisir la faveur !
- On a parfaitement le droit de choisir l'action ou la faveur, même si on ne peut pas la réaliser faute d'ingrédients (or ou gouttes). De même qu'on a le droit de ne pas réaliser une action ou une faveur même si on peut la réaliser (par ex. afin d'économiser ses ressources pour les tours suivants)
- Le joueur qui a remporté le droit à l'action du tour précédent, doit impérativement commencer le prochain tour en posant une carte devant lui, même s'il n'a pas effectué l'action
- Si le joueur qui doit commencer le prochain tour n'a plus de cartes (il les a déjà toutes jouées) c'est alors au prochain joueur à qui il reste des cartes en main (dans le sens des aiguilles d'une montre) de commencer le prochain tour.
- Il est absolument obligatoire de fournir la carte demandée. Si un joueur pose une carte déjà demandée dans la même manche lors d'un tour précédent, alors il la défusse directement et en joue une autre dans la foulée.
- Chaque joueur doit tenir ces cartes de façon à ce que les autres puissent voir combien il lui en reste en main.
- Et pour finir la règle la plus importante de toutes : Il est absolument interdit à un joueur par le code d'honneur des magiciens de dire ou d'insinuer de quelle façon que ce soit qu'il a la carte demandée en main **avant** que le tour ne vienne à lui ! Il est donc bien impératif d'attendre que le joueur précédant annonce « je suis ... », ou « ainsi soit il ».

Les manches suivantes :

Une manche est terminée quand plus aucun joueur n'a de cartes en main.

Ainsi il se peut qu'en fin de manche un joueur joue plusieurs cartes de suite tout seul !

Pour la prochaine manche, tous les joueurs choisissent à nouveau 5 cartes parmi les 12 cartes. Le dernier joueur à avoir eu le droit d'action dans la manche précédente est le premier joueur de la nouvelle manche.

Fin de partie :

La partie se termine quand le cumul des corbeaux représentés sur toutes les cartes que les joueurs ont posées devant eux atteint au moins 4.

(Il y a 2 corbeaux dans chacune des 5 piles)

Chaque joueur additionne les points de victoire de ses cartes potion (nombre dans la fiole en bas à droite) et rajoute un point par petit flacon récolté. Celui qui a le plus de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité le départage se fait au profit du plus grand nombre de gouttes et d'or.

Les cartes rôle :

Les 3 cartes **vertes** rapportent de nouveaux ingrédients aux joueurs.

Le joueur ayant le droit d'action prend dans la réserve générale du centre de la table 3 gouttes identiques déterminées par le rôle (texte du haut):

Gardien de loups (Wolfshüter): 3 gouttes rouges

Chasseur de serpents (Schlangenfänger): 3 gouttes blanches

Herbaliste (Kräutersammler): 3 gouttes vertes

Le joueur utilisant la faveur ne prend qu'une seule goutte de la couleur indiquée (texte du bas).

Remarque générale: Il est prévu que les gouttes et l'or suffisent pour la partie entière. Si pour une raison ou une autre, il devait venir à manquer de quelque chose, cette ressource devra être momentanément remplacée par un objet adéquat.

Les 3 cartes **jaunes** rapportent ou transforment de l'or.

L'alchimiste (Alchemist) : Le joueur ayant remporté le droit d'action peut échanger une goutte de son choix (représentée par une goutte grise) contre 5 or. C'est-à-dire qu'il repose dans la réserve générale une des ses propres gouttes (n'importe laquelle) et prend dans la réserve générale 5 or (texte du haut)

Si un joueur utilise la faveur de l'alchimiste, il échange une goutte de son choix contre 2 or (texte du bas).

Le devin (Wahrsager) : Le joueur utilisant l'action du devin peut rendre un or dans la réserve générale et y prendre 2 petites flacons qu'il a le droit de cacher sous ses cartes potions (texte du haut).

Le joueur utilisant la faveur du devin échange un or contre un petit flacon (texte du bas).

L'assistant (Gehilfe) : L'action de l'assistant permet d'échanger un or contre 3 gouttes au choix (identiques ou différentes) dans la réserve générale (texte du haut). La faveur permet d'échanger un or contre une goutte dans la réserve générale (texte du bas)

Les cartes **bleues** permettent de concocter des potions. Chaque rôle est associé à un certain chaudron et une potion :

Magicien (Zauberer) – Chaudron en cuivre – potion magique

Sorcière (Hexe) – Chaudron en fer – potion ensorcelée

Druide (Druide) – Chaudron en argent – médicament

Le joueur ayant remporté le droit d'action peut payer (dans la réserve générale) tous les ingrédients (gouttes) représentés en haut de la première carte de la pile du chaudron correspondant à son rôle pour prendre la carte. Il la pose alors devant lui face cachée, sauf s'il y a un corbeau sur la carte. Dans ce cas il pose la carte face visible afin que tout le monde puisse toujours voir le nombre de corbeaux déjà acquis par tous les joueurs (cf. fin de la partie).

Les joueurs choisissant d'utiliser la faveur payent en plus des ingrédients (gouttes) deux or (texte du bas de la carte).

A chaque fois qu'un joueur prend une carte chaudron (que ce soit grâce à l'action ou grâce à la faveur) il a le droit en payant un ingrédient de son choix (goutte) de prendre un petit flacon supplémentaire (mais une seule fois par tour : il est interdit de prendre 3 petits flacons pour 3 ingrédients supplémentaires à l'achat d'une potion!).

Comme les joueurs utilisant la faveur jouent avant le joueur qui aura finalement le droit d'utiliser l'action de la carte rôle, il est possible que le joueur qui utilisera le rôle se retrouve avec une carte potion en haut de pile pour laquelle il n'a pas les bons ingrédients. C'est un effet dont il faut tenir compte durant le jeu ! Il est par contre permis à tout moment et à tous les joueurs de vérifier quelles sont les cartes potions qui restent encore dans les piles, sans en changer l'ordre bien entendu.

Les cartes **rouges** permettent de se procurer des potions dans les deux étagères – avec la contribution souvent involontaire des autres joueurs.

Le chapardeur (Beutelschneider) : L'action du chapardeur permet de voler à chaque joueur un tiers de son or (arrondir vers bas !). Le chapardeur ne reçoit pas cet or, car cet or est placé sur l'étagère à or (pièces d'or en haut de la carte). S'il y a (au moins) autant de pièces posées dessus qu'indiqué sur la carte, le chapardeur peut prendre la carte et la poser devant lui face cachée (ou face visible s'il y a un corbeau dessus). S'il n'y a pas assez de pièces posées dessus, le chapardeur peut rajouter la différence de sa propre réserve afin de pouvoir prendre la carte.

Quand la carte est récupérée par le joueur, toutes les pièces d'or posées dessus retournent dans la réserve générale.

Si (pour quelle raison que ce soit) la carte n'est pas récupérée par le joueur, toutes les pièces d'or restent sur la carte pour un prochain tour en attendant qu'on rejoue le rôle du chapardeur.

Le joueur qui utilise la faveur du chapardeur contribuera une pièce de moins que ce qu'il devrait au moment de l'action du chapardeur.

Exemple : Tom a 4 pièces d'or et choisi la faveur (car il craint que Paul qui joue après lui, lui vole le rôle). En effet Paul a aussi une carte Chapardeur et reprend le droit d'action à Anne (a qui il reste 3 pièces d'or) qui avait choisi ce rôle en début de tour. Paul utilise l'action du chapardeur. Anne contribue à hauteur d'une pièce d'or (un tiers de 3 = 1). Tom contribue à hauteur de 0 pièces, car un tiers de 4 arrondi vers le bas = 1, mais ayant utilisé la faveur, il contribue une pièce de moins, donc 0.

Le moine mendiant (Bettelmönch) : L'action du moine mendiant est semblable à celle du chapardeur. Elle concerne cependant les gouttes (et non pas l'or) et la contribution des joueurs est d'un quart au lieu d'un tiers. Les gouttes ainsi récupérées sont placées sur l'étagère à ingrédients. Chaque joueur peut choisir lui-même quelle(s) goutte(s) il fournit à l'action du moine mendiant.

La faveur du moine mendiant permet aussi de réduire d'une goutte sa contribution à l'action du moine mendiant.

Quand on récupère une carte étagère on ne peut pas payer une goutte supplémentaire pour recevoir un petit flacon !

La carte **grise** permet d'utiliser un parchemin.

Sorcier (Hexenmeister) : Le joueur ayant remporté le droit d'action peut utiliser le parchemin actif (carte parchemin du haut de la pile).
La faveur donne droit à un or.

Remarques :

Le parchemin actif est placée face visible sous la pile des parchemins à la fin de chaque manche, et ce que le parchemin ait été utilisé ou non.

Si le sorcier concocte une potion (cf. détails sur les parchemins) il ne peut pas payer une goutte pour récupérer un petit flacon.

Les parchemins

Copia : Le sorcier qui utilise ce parchemin récupère 3 gouttes au choix dans la réserve générale.

Optio : Ce parchemin permet de concocter une des 3 potions visibles (potion magique, potion ensorcelée ou médicament) en payant exactement les ingrédients requis sur la carte.

Herba, Lupus, Serpens : Ces parchemin permettent d'échanger une goutte de la couleur indiquée sur le parchemin (vert pour herba etc.) contre deux petits flacons.

Magus, Sanatio, Strix : Ces parchemins permettent de concocter une potion avec des ingrédients au choix. Il faut uniquement respecter le nombre d'ingrédients requis, mais pas la couleur. Magus permet de concocter la potion magique visible, Sanatio le médicament du haut de la pile et strix la potion ensorcelée visible.

Variante à 3 et 4 joueurs :

On utilise un lot de 12 cartes rôle que personne n'utilise pour le poser au centre de la table face cachée. Au début de chaque manche on en pioche les 2 premières cartes (à 3 joueurs) ou la première carte (à 4 joueurs). Tous les joueurs défaussent à leur tour la ou les carte(s) retournée(s) afin que personne ne puisse jouer cette/ces carte(s) durant cette manche.

Au début de la prochaine manche on retourne la/les carte(s) suivante(s) etc...

A 3 joueurs, si on arrive au bout de la pile de cartes (au bout de 6 manches) on remélange les 12 cartes et on reforme la pioche au centre de la carte