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 ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Jeu Habermaaß n° 3351

La petite sorcière du tonnerre

Un vol ensorcelé au-dessus des nuages
pour 2 à 4 apprenties sorcières de 5 à 99 ans.

Idée : Imke Krämer
Illustration : Eva Czerwenka
Durée de la partie : env. 15 minutes

Le grand moment est enfin arrivé : c'est la fameuse nuit des sorcières! Les apprenties sorcières sont déjà bien excitées car, pour la première fois, elles vont enfin avoir le droit de voler jusqu'à la montagne aux sorcières. Pour voler au-dessus des nuages, il leur faut une bonne mémoire et des nerfs d'acier. Mais la petite sorcière du tonnerre est particulièrement nerveuse : avec ses éclairs, elle sème le désordre autour d'elle et déroute ainsi les autres. Mais personne ne veut abandonner, chaque sorcière veut arriver la première sur la montagne aux sorcières et danser autour du grand feu magique !

Contenu

4 sorcières
1 maison de sorcières
1 montagne aux sorcières
7 nuages
20 cartes
1 dé
1 règle du jeu

But du jeu

Qui aura la meilleure mémoire et arrivera en premier sur la montagne aux sorcières ?

Préparatifs

Faites un parcours avec les sept nuages en une piste. A un bout du parcours, poser la maison des sorcières et à l'autre bout, la montagne aux sorcières.
Chaque joueur prend une sorcière et les cinq cartes de la couleur correspondante. Chacun mélange ses cartes et les pose devant lui en une rangée, faces cachées. Poser les sorcières sur la maison des sorcières. Les cartes et les sorcières en trop sont remises dans la boîte.
Préparer le dé.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui dira la formule magique la plus originale commencera. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en lançant le dé.

Sur quel motif est tombé le dé ?

- **Le nuage d'orage violet ?**
  Oh là là : la petite sorcière du tonnerre est tellement excitée qu'elle vient encore de laisser échapper un éclair de sa baguette magique ! Prends la carte la plus à gauche de ta rangée de cartes et pose-la à droite de la rangée. Ensuite, lance le dé encore une fois.

- **Un symbole de magie de couleur noire ?**
  Dans le jeu des autres joueurs, essaye de trouver la carte sur laquelle figure le symbole montré par le dé. Désigne une carte du jeu de chaque joueur. Les joueurs doivent retourner cette carte pour toi.

  → **Un ou plusieurs symboles correspondants ont été découverts ?**
  Super, tu avances ta sorcière du nombre de cases-nuages correspondant au nombre de bons symboles que tu auras trouvés.

  → **Aucun symbole correspondant n'a été trouvé ?**
  Dommage, tu n'avances pas ta sorcière.

Après cela, les cartes sont à nouveau retournées et c'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie est finie dès qu'une sorcière arrive sur la montagne aux sorcières. Le joueur qui a cette sorcière gagne la partie et s'il le veut, il peut montrer aux autres une danse de sorcière.

Variantes

- **Pour deux sorcières**
  Quand il y a deux joueurs, on retourne une carte de l'autre joueur et une de son propre jeu.

- **Pour les très jeunes sorcières**
  Quand le dé tombe sur le nuage d'orage, on ne touche pas les cartes : elles restent en place. Le joueur a alors le droit de choisir une face-symbole du dé. Il essayera alors de le trouver dans le jeu des autres joueurs.