

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

***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 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



# PETITES SORCIÈRES

Jeu Ravensburger n° 21 476 1

Un jeu de mémoire pour 2 à 6 joueurs de 3 à 7 ans.

Auteur : H. Meister

Illustration : D. Richter

Design : H. Buck /Ravensburger



## Contenu

1 plan de jeu comportant sept cases

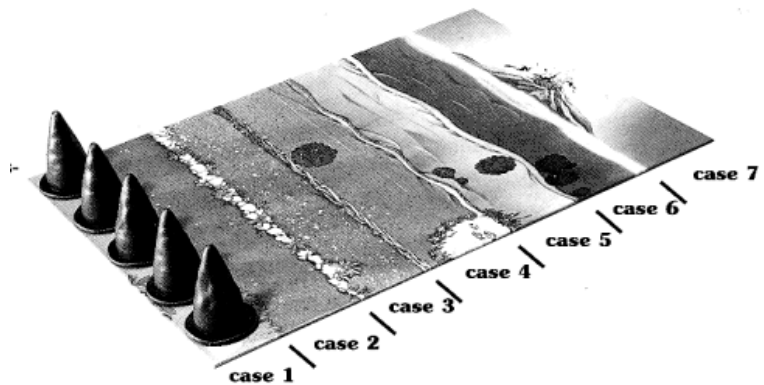
5 grands chapeaux de sorcière

5 pions sorcière

1 dé de couleurs

## Préparations

Posez un pion sorcière sous chaque chapeau. Puis mélangez bien tous les chapeaux, afin que personne ne sache plus où se trouve chaque sorcière. Ensuite, installez les chapeaux qui coiffent les pions sorcières, l'un à côté de l'autre, sur la case départ (où figure la flèche).



## But du jeu

Le but du jeu est d'arriver le premier avec une des sorcières sur la dernière case du plan de jeu, représentant le Mont des Sorcières.

## A vos balais, prêts ... partez

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune des joueurs commence et lance le dé.

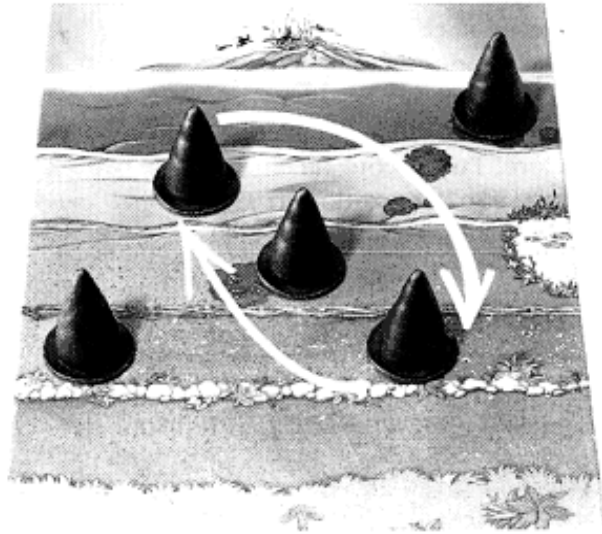
**Si le dé indique une couleur**, le joueur soulève le chapeau où il pense trouver la sorcière de cette couleur.

**Si cela est juste**, le joueur fait avancer cette sorcière d'une case et rejoue. Il lance une nouvelle fois le dé, puis soulève un autre chapeau, etc. Il continue à jouer jusqu'à ce qu'il découvre une sorcière d'une autre couleur que celle indiquée par le dé ou bien lorsque le dé indique la double flèche.

**Si cela n'est pas juste**, la sorcière reste sur sa case et c'est au tour du joueur suivant.

Dans tous les cas, on doit remettre tout de suite le chapeau sur le pion sorcière.

**Si le dé indique une double flèche**, le joueur a le droit de permuter deux chapeaux, mais il ne peut pas soulever de chapeau. Pour permuter les chapeaux, il doit faire attention de les faire glisser sur le plan de jeu, sans les soulever. Personne ne doit voir quelle sorcière s'y cache. Voilà qui va créer un bel embrouillamini !



## Fin du jeu

La course des sorcières est terminée quand un joueur atteint avec n'importe quelle sorcière la dernière case du plan de jeu, le Mont des Sorcières. Ce joueur est le vainqueur de la course.

© 1999 Ravensburger Spieleverlag

Editions Ravensburger - 24 rue de Paris - F-68220 Attenschwiller

Mis en ligne par François Haffner pour les lecteurs de <http://jeuxsoc.free.fr> – septembre 2004