

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Les Sorcières

Enfourche ton balai

A l'occasion du rassemblement annuel des sorcières, celles-ci se lancent dans une farandole truffée de sorts et de mauvais coups. Tu incarnes une sorcière et tu dois être malin et rapide pour récupérer les ingrédients afin de confectionner la Potion de « Bonne Humeur ».

Présentation

Un jeu pour 3 à 8 joueurs à partir de 10 Ans, 45 minutes.

Un plateau de jeu de 3 pistes et 60 cases.

1 grimoire de potions.

8 pions « sorcière ».

8 marqueurs « chaumière ».

8 pions « citrouille ».

7 pions « racines de mandragore ».

4 pions « poudre de perlimpinpin ».

1 pion « grimoire de potions ».

1 pion « chaudron ».

2 pions « tête de mort ».

27 cartes sortilèges.

But du jeu

Être le premier à avoir récupéré les 3 ingrédients et le chaudron, sans avoir de tête de mort et pouvoir écrire la recette de la potion par cœur.

Préparation

Les ingrédients sont disposés sur le plateau, dans n'importe quelle case marquée du symbole correspondant. Le nombre dépend du nombre de joueurs.

- Autant de citrouilles qu'il y a de joueurs.

- 1 mandragore de moins qu'il y a de joueurs.

- Poudre de perlimpinpin.

➤ de 3 ou 4 joueurs 2 fioles

➤ à 5 ou 6 joueurs 3 fioles

➤ à 7 ou 8 joueurs 4 fioles

- Le grimoire sur la case « grimoire ».

- Le chaudron sur le dessin « chaudron ».

- Têtes de mort, sur le dessin « tête de mort à chapeau ».

- de 3 ou 4 joueurs 1 tête

- de 5 à 8 joueurs 2 têtes

- Les cartes sortilèges sont posées au milieu du plateau.

- Chaque joueur prend une sorcière et le marqueur de la même couleur et le place devant lui. Le premier joueur place sa sorcière sur la case 1, le second sur la 2, etc. ...

La potion du jour

Ensuite, une « potion du jour » est tirée au sort entre 1 et 18. Personne ne la regarde pour le moment.

Principes

Les joueurs déplacent leurs pions tout autour du circuit en cherchant à se positionner au mieux, afin de récupérer les fameux ingrédients, soit en ramassant ceux sur le plateau, soit en subtilisant ceux déjà recueillis par les autres joueurs.

Déplacement

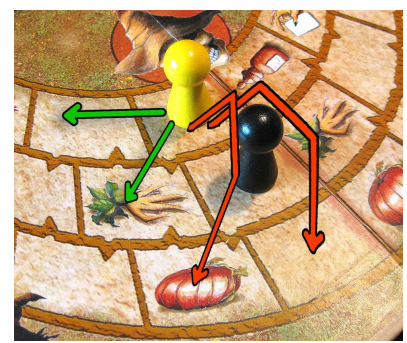
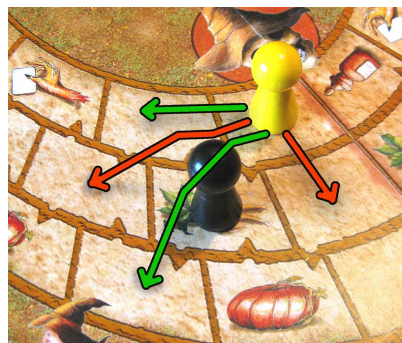
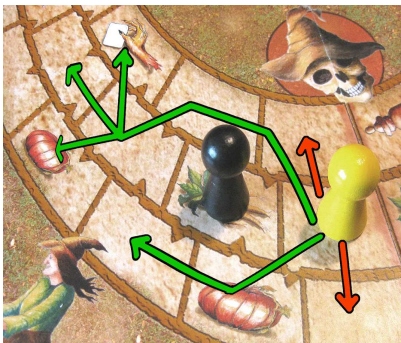
Les joueurs jouent chacun leur tour dans l'ordre des cases marquées au départ. Et ce jusqu'à la fin de la partie. Deux sorcières ne peuvent jamais être sur la même case. Les sorcières tournent dans le sens horaire. Le nombre de cases à jouer dépend de la position de la sorcière au début de son tour.

- Sur la piste intérieure une sorcière doit avancer d'une seule case.
- Sur la piste centrale une sorcière doit avancer de 2 cases.
- Et sur la piste extérieure elle doit avancer de 3 cases.

Les déplacements se font en avant, ou latéralement en suivant les petites flèches marquées de case en case.

Une sorcière peut passer par-dessus une ou plusieurs sorcières devant elle. Elle peut aussi passer par-dessus une sorcière latéralement. Les cases occupées, ainsi survolées, ne sont pas prises dans le décompte des cases à jouer.

Exemple de coups autorisés en vert et interdits en rouge



A son tour

Un joueur peut jouer une carte, s'il en possède, avant ou après son déplacement, mais il doit avancer du nombre de cases prévu par la règle, sauf s'il s'arrête pour effectuer une action (décrite ci-après). Un joueur n'a droit qu'à une seule action par tour et doit dans certains cas faire un choix.

Les actions possibles sont

- Prendre une citrouille, une mandragore ou une fiole de perlimpinpin. Une sorcière ne peut pas avoir 2 ingrédients identiques.
- Prendre une carte sur une case « main ».
- Voler un ingrédient ou le chaudron à un autre joueur. Un joueur peut s'arrêter juste derrière un autre joueur, pour le voler.
- Lire la potion. Il faut pour cela s'arrêter sur la case contenant le grimoire. Le joueur apprend la potion, secrètement, par cœur. Il n'a pas le droit de la réciter à ce tour.

NOTA : tous les objets ramassés (ingrédients, tête de mort, chaudron et cartes) doivent rester visibles de tous les joueurs, ils sont placés à côté du marqueur devant le joueur.

Le Grimoire

Le grimoire reste toujours sur la piste centrale et avance sur la première case vide, (ne contenant pas d'objet physique), devant le joueur qui s'arrête dessus.

Le Chaudron

La dernière sorcière à passer la ligne blanche, prend le chaudron. Le chaudron peut ensuite être volé comme n'importe quel ingrédient.

Les têtes de mort

Quand un joueur franchit la ligne rouge, il prend une tête de mort (s'il y en a) et la place vers son marqueur. Pour pouvoir s'en débarrasser, le joueur doit à son tour :

- Se défausser d'une carte, la tête de mort retourne alors à côté de la ligne rouge.
- Ou se défausser de 2 cartes et donner la tête de mort au joueur de son choix.

Quand un joueur se débarrasse de la tête de mort, il ne fait rien d'autre pendant son tour. Un joueur ne peut avoir qu'une seule tête de mort.

Les cartes sortilèges

Quand un joueur s'arrête sur une case « main », il pioche une carte. On ne peut jouer qu'une carte par tour, avant ou après le déplacement. Mais certaines cartes peuvent être jouées n'importe quand, d'autres doivent être jouées de suite, ceci est marqué dessus.

Fin du jeu

Quand un joueur a réuni les 3 ingrédients et le chaudron, qu'il n'a pas de tête de mort, il peut réciter la potion. Les autres joueurs à avoir lu la potion sont juges.

Si sa réponse correspond, il a gagné et la partie est terminée.

Si sa réponse ne correspond pas, il remet les ingrédients en sa possession sur n'importe quelles cases libres (il garde le chaudron) et la partie continue.

Résumé des coups possibles

- Jouer une carte à son tour (facultatif), avant ou après le déplacement.
- Avancer son pion.
- Engager une action s'il y a lieu.
- Se défausser d'une carte pour se débarrasser de la tête de mort. (action unique à son tour).
- Se défausser de 2 cartes et donner la tête de mort au joueur de son choix. (action unique à son tour).
- Tenter de faire la potion avec la bonne recette.
- Certaines cartes peuvent être jouées à n'importe quel moment, d'autres doivent être jouées de suite, ceci est marqué dessus.

Tous droits réservés.

Graphisme, conception, maquette, Faure Xavier. 2009

Dessins, Laurence Najean. 2009