

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 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**



# Sorcière au pain d'épices

Un jeu d'adresse ensorcelé pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

**Idée :** Heinz Meister  
**Illustration :** Edda Skibbe  
**Durée de la partie :** 10 à 15 minutes

FRANÇAIS

Blanche-Neige, Cendrillon, le petit poucet et le petit chaperon rouge cheminent à travers la forêt enchantée. Ils se rendent à la maison en pain d'épices de la sorcière et veulent y goûter sans être vus. Ils doivent être prudents car plus ils prennent de gâteaux du toit et plus celui-ci risque de s'écrouler et de réveiller la sorcière !

## Contenu du jeu

- 5 bonbons (en bois)
- 10 cartes de pain d'épices
- 36 cartes de petits beurres
- 1 règle du jeu



## Idée

Chacun essaye à tour de rôle de retirer les délicieuses cartes de petits beurrés posées sur le toit pour en récupérer le plus possible. Quand un joueur fait écrouler le toit, il ne récupère pas de carte. Celui qui a alors le plus de cartes à ce moment-là prend un bonbon en récompense. Les cartes sont ensuite de nouveau posées sur le toit et un nouveau tour commence. Le premier qui aura récupéré deux bonbons gagne la partie.

## Préparatifs

Retirer tous les accessoires de la boîte. Emboîter le fond de la boîte dans le couvercle. Ensuite, emboîter les dix cartes de pain d'épices dans la fente constituée entre le couvercle et le fond, comme illustré ci-dessous.



Poser les 36 cartes de petits beurrés sur les cartes de pain d'épices de manière à former un toit. La face qui représente un petit beurre doit toujours être visible. Poser d'abord une carte sur chaque coin. Puis répartir les autres cartes sur les bords. Quand le bord du toit est suffisamment stable, on peut alors poser des cartes vers le milieu du toit qui est encore ouvert.

Quand toutes les cartes sont réparties, il ne doit plus y avoir d'espace entre les cartes.



Poser les bonbons à côté de la maison en pain d'épices : ce sera la réserve.

FRANÇAIS

## Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a mangé des bonbons en dernier a le droit de commencer.

Si les joueurs n'arrivent pas à se mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Retire une carte de petit beurre posée sur le toit. Si tu réussis sans que le toit s'effondre, retourne la carte et pose-la devant toi, face « friandise » visible. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Quand c'est de nouveau à ton tour de jouer et que tu récupères une carte du toit, pose-la, avec la friandise visible, sur la (les) carte(s) déjà posée(s) devant toi. Mais attention : auparavant, tu dois comparer la friandise de cette nouvelle carte avec celle qui se trouve sur la carte du haut de la pile :

- **Est-ce une autre friandise ?**

Quelle chance ! Tu gardes la carte et la poses sur la pile, face « friandise » visible.

- **Est-ce la même friandise ?**

Pas de chance ! Tu dois remettre la carte, face « petit beurre » visible, à n'importe quel endroit sur le toit.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

### **Fin du tour**

Un tour est fini dès que la dernière carte de petit beurre a été retirée du toit ou que le toit de la maison en pain d'épices s'effondre. Le joueur qui a fait effondrer le toit ne peut pas gagner ce tour. Les autres joueurs comptent les cartes de leur pile. Celui qui en a le plus prend un bonbon dans la réserve et le pose devant lui. En cas d'égalité, les joueurs ex aequo comptent le nombre de sucres d'orge représentés sur leurs cartes. Le gagnant est celui qui en a le plus. S'il y a de nouveau égalité, aucun joueur ne récupère de bonbon pour ce tour.

### **Fin de la partie**

La partie est terminée dès qu'un joueur a récupéré deux bonbons. Il gagne la partie et tout content, il fait une fois le tour de la table en dansant !

## L' auteur

**Heinz Meister** vit avec sa famille en Rhénanie-Westphalie. Il exerce depuis de nombreuses années en tant qu'auteur de jeux, son métier de rêve et a déjà publié un grand nombre de jeux. Chez HABA ont été publiés par ex. *Les ours s'amuse*, *Equilibre instable* et *Touché, trouvé*.

## L'illustratrice

**Edda Skibbe** est née en 1965 à Hambourg où elle a suivi des études dans la filière Illustration. En 1993, elle a reçu le prix Unicef « Illustrateurs de l'année ». Actuellement, elle vit à Kiel avec son compagnon et ses deux enfants Janna et Mika. Pour HABA, cette illustratrice à succès a déjà illustré plusieurs jeux, notamment *Le monde des jeux Ratz Fatz* et la série des jeux éducatifs *Ratz-Fatz* (jeux uniquement en allemand).

*Pour Janna et Mika.*



FRANÇAIS



