

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

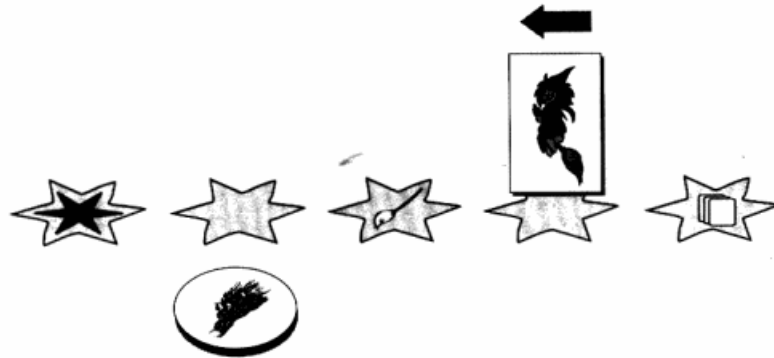
**ESCALE À JEUX**



Trouver les ustensiles enchantés

Les joueurs n'ont pas besoin de lancer le nombre exact afin d'attérir sur la case voisine de l'ustensile recherché. Lorsque cette case est atteinte, les points de déplacement restants ne sont pas utilisés et le joueur reçoit le jeton. Les jetons ramassés sont empilés sur la table, devant chaque joueur.

Dans l'exemple dessiné ci-dessous, la sorcière peut atteindre l'objet recherché (ex: les herbes), en utilisant 2 points ou plus. Si elle lance le dé et obtient plus de 2 points, les points supplémentaires restent tout simplement inutilisés.



Après qu'un ustensile ait été trouvé, une nouvelle carte est immédiatement retournée. Si une sorcière se trouve justement devant le nouvel objet, elle reçoit le jeton séance tenante. Une nouvelle carte est ensuite retournée.

Fin de la partie et victoire

En fonction du nombre de joueurs, la partie s'achève dès qu'un certain nombre d'objets enchantés a été trouvé par une même sorcière:

- Lorsqu'il y a 2 joueurs, on remporte le jeu avec 5 ustensiles
- Lorsqu'il y a 3 joueurs, on remporte le jeu avec 4 ustensiles
- Lorsqu'il y a 4 joueurs, on remporte le jeu avec 3 ustensiles

Si la pioche des cartes d'objets à trouver est épuisée avant qu'une des sorcières ait atteint le nombre d'objets obligatoire, on rassemble les cartes se trouvant encore en jeu, on les mélange et on redépose cette pile au milieu du plateau de jeu, afin de tirer la carte de l'objet à trouver.



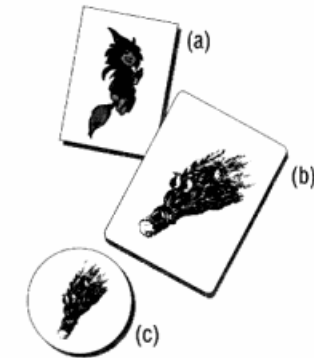
Une folle chasse aux sorcières pour 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans.

De Detlef Wendt.

Quelle agitation au pays des sorcières! Le grand sorcier s'est emparé des précieux ustensiles appartenant aux sorcières et les a disséminés à travers tout le pays. Il n'y a plus qu'à se lancer à la recherche des objets magiques pour participer à ce merveilleux et palpitant jeu. Celui ou celle qui rassemblera le plus d'objets enchantés sera élu à la tête des sorcières.

Le contenu du jeu

- 1 plan de jeu, le pays des sorcières
- 4 figurines, les sorcières (a)
- 1 dé ensorcelé
- 16 cartes représentant les ustensiles enchantés (b)
- 16 jetons ronds où figurent également les ustensiles enchantés (c)
- 1 règle du jeu



Avant le début du jeu, retirez avec soin les ustensiles enchantés et les sorcières de leur cadre en carton. Placez les sorcières sur leur pied.

Le but du jeu

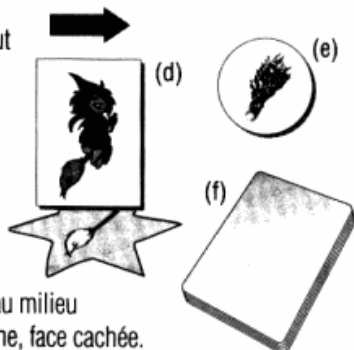
16 ustensiles enchantés sont disséminés à travers le pays des sorcières et doivent être retrouvés par les jeunes sorcières. Celle qui parvient à retrouver le plus d'ustensiles gagne le jeu.

F

TRICKY TRICKY

La préparation

Chaque joueur choisit une figurine de sorcière et la place sur une des cases du pays des sorcières où figure un balai. Au début du jeu, il ne peut y avoir qu'une seule sorcière par balai. Chacune doit être clairement tournée dans la direction qu'elle veut suivre au prochain tour.



Mélangez les 16 jetons ronds (e) et posez-les sur les cercles rouges du pays des sorcières, de telle sorte qu'ils soient visibles par tous les joueurs.

Enfin, mélangez les 16 cartes représentant les ustensiles enchantés et posez cette pioche (f) au milieu du pays des sorcières, sur le rectangle de gauche, face cachée.

A chaque jeton rond d'un ustensile correspond une carte. Retournez la première carte de la pioche. Elle représente le premier ustensile que les jeunes sorcières doivent trouver. Le joueur le plus jeune reçoit le dé magique et commence la partie.

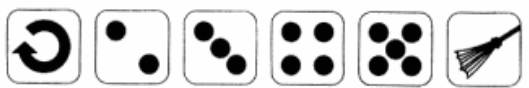
Le déroulement de la partie

Quand vient son tour, le joueur lance le dé et essaie d'atteindre la case en face de laquelle se trouve l'ustensile recherché.

Le voisin de gauche lance le dé à son tour. Le joueur qui atteint la case en face de laquelle se trouve l'ustensile recherché s'y arrête et récolte le jeton de l'ustensile. On ne tient alors pas compte des points du dé qui n'ont pas été utilisés. Retournez ensuite une nouvelle carte et la chasse continue!

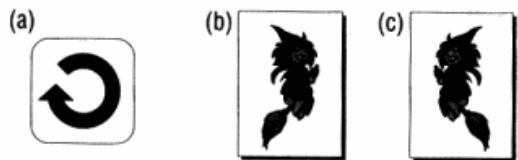
Le dé magique

Il possède les faces suivantes:



Si le joueur lance un 2, 3, 4 5, il déplace alors sa sorcière du nombre de cases correspondant, dans la direction vers laquelle sa sorcière est tournée.

Si le joueur lance le symbole de déviation (a), il a alors le droit de faire pivoter une des sorcières de son choix (b) de sorte à ce qu'elle pointe dans la direction opposée (c). Il peut, bien entendu, changer la direction de sa propre sorcière.



F

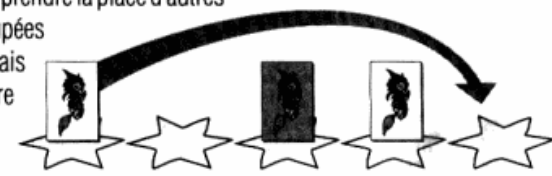
TRICKY TRICKY

Si le joueur lance le symbole du balai, sa sorcière est alors déplacée jusqu'au prochain balai. Si celui est déjà occupé par une sorcière, elle le survole pour atterir au prochain balai libre. Si au cours de ce changement de position, la sorcière passe au-dessus de la case où se trouve l'ustensile actuellement recherché, elle s'y arrête et récolte le jeton rond.








Cases déjà occupées

Si une sorcière doit atterir sur une case qui est déjà occupée par une autre sorcière, elle doit alors poursuivre sa course jusqu'à la prochaine case libre. Ainsi, il n'est jamais possible de prendre la place d'autres figurines. Les cases occupées ne sont pas comptées, mais simplement sautées. Notre sorcière a, par exemple, lancé un 2:



Les cases du plan de jeu

Il y a en tout 5 symboles pour les cases.

-  Le joueur qui termine sa course sur un symbole de déviation a le droit de changer la direction d'une sorcière de son choix. Elle devra peut-être ainsi effectuer un plus long parcours avant d'atteindre l'ustensile recherché. On peut bien entendu tourner sa propre sorcière afin de raccourcir son chemin.
-  Le joueur qui termine sa course sur le symbole des cartes a la possibilité de retourner une nouvelle carte de la pioche des ustensiles. C'est maintenant ce nouvel ustensile que les sorcières doivent rechercher.
-  Le joueur qui termine son déplacement sur le symbole de l'étoile a le droit d'échanger le jeton de l'objet recherché avec n'importe quel autre.
-  Lorsqu'on termine son déplacement sur le symbole du balai, il ne se passe rien. Ce champ n'a de l'importance que lorsqu'on lance le symbole du balai avec le dé.
-  La sorcière qui atterit sur le symbole du dé a le droit de relancer afin de se déplacer à nouveau.