

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

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



The background is a deep purple color, densely populated with various occult and magical symbols. These include several pairs of hands in different poses, some with stars or patterns on them. There are also stars of various shapes and sizes, crescent moons, wavy lines representing water or energy, and geometric shapes like triangles and hexagons. The overall aesthetic is mystical and esoteric.

# Witch Night

GRIMOIRE

UN JEU DE ANNE KALICKY,  
ILLUSTRÉ PAR ADOLIE DAY.

404  
EDITIONS

# Libérez les vibrations de votre féminin sacré intuitif et laissez les étoiles vous guider vers la victoire cosmique !

## QUI SERA LA PREMIÈRE SORCIÈRE À RÉALISER SA MISSION DE VIE ?

Affrontez-vous entre sorcières modernes dans ce grand jeu 100 % sacré : parcourez le plateau de parcours de vie et soyez la première à atteindre la case ultime de l'horizon céleste !

Naviguez entre les cases **ASTRO**, **SYMBOLES**, **CULTURE OCCULTE**, **FÉMININ SACRÉ**, **DIVINATION** ou **RITUELS** et répondez à leurs intentions, amassez des cartes **CRISTAUX DE GUÉRISON** et **ÉNERGIE TOXIQUE**, évitez les cases défavorables **RETOUR DE SATURNE**, **RETRAITE HOLISTIQUE**, **TRANSIT** ou le redoutable **MERCURE RÉTROGRADE** (sous peine de devoir reculer sur le plateau) et... remportez la victoire !

Avec un dé (pour faire confiance au hasard), un sablier en sable de lune\*, des pions sorcières spirituelles, un plateau « Parcours de vie » énergétique, un grimoire de règles du jeu à lire tous chakras ouverts et 200 cartes aux vertus puissantes, très puissantes.

**UN JEU COMPLÈTEMENT FOU POUR TOUTES LES SORCIÈRES QUI SE RESPECTENT !**

### DISCLAIMER :

*tout le matériel de jeu a bien sûr été préalablement rechargé dans la fumée d'un encens purificateur, un soir de lune gibbeuse.*

## Contenu de la boîte

- ✧ 1 livret de règles
- 1 plateau de jeu
- \* 200 cartes
- \* 6 pions sorcières
- 1 dé
- ⌚ 1 sablier

### MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

*de quoi dessiner, quelques herbes et cristaux de base si possible, un tarot et votre capacité d'empouvoirement !*

### NOMBRE DE JOEUSES :

*de 2 à 6 joueuses (qu'on appellera sorcières dans le reste du grimoire !)*

\* Le sablier en sable de lune n'est pas vraiment en sable de lune, enfin presque, c'est du sable de terre, vous comprenez, avec les prix du transport qui augmentent, et cette économie...

## PRÉPARATION DU JEU

Pour réunir votre coven lors d'une nuit de sabbat sous la pleine lune, - autrement dit pour organiser une soirée réussie avec vos sorcières bien-aimées -, tenez compte de la roue de l'année et choisissez le moment opportun, puis envoyez vos invitations par corneilles voyageuses (beaucoup plus *hype* & chic que d'enfourcher votre balai) ! Quelques heures avant l'arrivée de vos comparses, créez une atmosphère 100 % magique. Purifiez votre intérieur avec des bougies, faites brûler de l'encens, de la sauge ou du palo santo en lançant quelques incantations tout en tapant dans vos mains ou en faisant sonner une cloche. Oui, ça fait beaucoup en même temps mais ayez confiance en vos pouvoirs. Enfilez votre robe de cérémonie et rassemblez pierres et cristaux, herbes variées, dague, baguette, calice ou chaudron (pas de panique, la mijoteuse héritée de votre grand-tante Ursula fera très bien l'affaire !).

Pour une ambiance au top, ne faites pas l'impasse sur le buffet : cacahuètes, chips ou taboulé enchantés sans oublier les potions ou élixirs (thé, infusions, jus, vins) qui favoriseront l'amitié. N'oubliez pas qu'une sorcière affamée est pire qu'un oiseau de mauvais augure !

Enfin, après avoir accueilli vos congénères et avant d'entamer une partie de jeu, créez un cercle magique et protecteur à la craie ou avec du sel. Il permettra de concentrer toutes les énergies et d'éloigner les esprits malfaisants. Autant vous prévenir tout de suite : ce ne sera pas du luxe étant donné les épreuves qui vous attendent !

## La règle du jeu

- 1 Avant de commencer la partie, installez le plateau de jeu et répartissez les cartes en 8 tas différents. Chaque pile correspond à une catégorie de questions ou de défis (sauf les 2 piles de cartes magiques **ÉNERGIE TOXIQUE** et **CRISTAUX DE GUÉRISON**) : **DIVINATION**, **FÉMININ SACRÉ**, **CULTURE OCCULTE**, **SYMBOLES**, **ASTRO** et **RITUELS**. Répartissez les pions entre les sorcières parmi les 6 proposés.
- 2 Distribuez à chaque sorcière une carte **ÉNERGIE TOXIQUE** et une carte **CRISTAUX DE GUÉRISON**.
- 3 Au début de la partie, toutes les sorcières placent leur pion sur la case «Départ». Jusqu'ici, tout va bien. Puis, tour à tour, chaque sorcière lance le dé et celle qui obtient le plus grand chiffre commence. En cas d'égalité, les sorcières concernées relancent le dé. Ensuite, l'ordre du jeu suivra le sens des aiguilles d'une montre.

- 4 Chacune leur tour, les sorcières lancent le dé et avancent leur pion du nombre de cases indiqué. Dès qu'une sorcière s'arrête sur une case aux couleurs d'une catégorie, elle doit tirer une carte de cette catégorie, et la sorcière à sa gauche lui pose la question ou lui lance le défi (c'est elle aussi qui contrôlera la réponse ou validera le défi, sauf indication contraire) avant de retourner le sablier. Si la réponse est correcte ou que le défi est relevé à temps, la sorcière relance le dé et continue à avancer. En revanche, si la réponse est fautive ou tardive ou que le défi est raté ou refusé, elle devra rester sur sa case et attendre le tour suivant pour relancer le dé. Attention ! Les divinités qui ont créé ce jeu sont des farceuses. Si une question n'appelle pas de réponse exacte ou qu'il est difficile de savoir si le défi est remporté et que rien n'est précisé, partez du principe que c'est gagné : une sorcière ne perd jamais !
- 5 Lorsqu'une sorcière arrive sur la dernière case du plateau, elle doit répondre, à la suite, à une carte de chaque catégorie et donner au moins 4 bonnes réponses sur 6. En cas de mauvaise réponse, elle reste sur la case précédente et retente sa chance au prochain tour. La première sorcière à atteindre la case de l'horizon céleste et à répondre par un sans-faute est la grande gagnante !

## LES CATÉGORIES DE CARTE

*Initiez-vous à la sorcellerie en testant vos connaissances et en vous familiarisant avec son univers ! Les cartes sont réparties en 6 catégories composées de questions sérieuses et de défis loufoques.*

### ○ Divination :

Oracles, tarots, pendule, cartomancie, bougies, dés, mantras... Même s'il faudrait plus d'une vie pour en maîtriser toutes les méthodes, la divination est indissociable de la sorcellerie. Alors, serez-vous incollable – ou presque – en la matière ?

la sororité ou le féminin sacré et ses grandes figures ?

### \* Culture occulte :

Yule est-il le solstice d'hiver ? Qu'est-ce que la Loi du Triple Retour dans la Wicca ? L'univers de la sorcellerie est infini et vous méritez de connaître tous ses secrets. Répondez à ces questions et défis de culture générale 100% sorcellerie !

### ☆ Féminin sacré :

*Girl power is in da place !*  
De Simone de Beauvoir à Simone Weil en passant par Beyoncé, la déesse Gaïa ou Cendrillon, saurez-vous répondre aux questions sur les archétypes,

### \* Symboles :

Pentagramme, runes, sigils... La symbolique est omniprésente dans la sorcellerie. On prête aux

symboles des pouvoirs et on les utilise volontiers lors des rituels. Alors, devinettes, mimes ou dessins... Serez-vous capable de les reconnaître ou de les décrypter ?

### C Astro :

Tout comme la pratique divinatoire, l'astrologie appartient entièrement à la sorcellerie. Elle demeure un vaste sujet qui demande de s'y consacrer pleinement. Mais pourquoi ne pas tenter de vous y initier ? Voyage cosmique garanti !



### Rituels :

Que serait une sorcière sans la pratique de rituels, de décoctions, de jet de charmes ou de sortilèges et de conjurations ? Dans cette catégorie, on tremble, même si tout le monde aurait intérêt à rester bienveillant dans ses intentions. Prête à repousser les énergies négatives et à renforcer vos vibrations à travers des défis ou des exercices de méditation ?

## LES CARTES MAGIQUES

**6 cartes Énergie toxique :** jetez un sort à l'un de vos adversaires : obligez-le à reculer d'un certain nombre de cases, à revenir à la case départ, à relancer le dé, etc.

**6 cartes Cristaux de guérison :** sortes de joker, ces cartes vous permettront de changer de catégorie de questions, d'avancer sur le plateau, de relancer le dé, etc.



Attention, chaque sorcière ne disposera que d'1 carte Énergie toxique et d'1 carte Cristaux de guérison. À ne dégainer de son chaudron qu'en cas d'extrême urgence ! Ces cartes peuvent être posées à n'importe quel moment, même en dehors de votre tour.

## LES CASES DÉFAVORABLES

Certaines cases du plateau Parcours de vie ne vous veulent pas que du bien... Utilisez votre puissance intérieure pour les éviter !



**Mercure rétrograde :** si vous tombez sur cette case, sachez que Mercure fait des siennes ! Il vous faudra relancer le dé puis reculer d'autant de cases que de points indiqués sur le dé.



**Retour de Saturne :** en arrivant sur cette case, vous êtes prise dans un cercle infernal qui vous oblige à faire le tour du plateau pour revenir à la case départ.



**Transit :** faites de la place, toutes les participantes vous rejoignent sur votre case !



**Retraite holistique :** vous êtes à la moitié de votre parcours de vie et déjà sur les rotules. Faites une pause et passez votre tour.