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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

DREI MAGIER SPIELE
Le manoir des Sorcières
Un jeu de
Klaus Kreowski
Gigamic

Le manoir des Sorcières

Auteur : Klaus Kreowski

Graphisme : Rolf Vogt
Illustrations : ARVI
Rédaction : Claudia Geigenmüller

© 2011 : DREI MAGIER SPIELE
par Schmidt Spiele GmbH

Joueurs : 2 à 4
Âge : à partir de 4 ans
Durée du jeu : 15 à 20 minutes

D

Inhalt

- **a** 1 Spielplan
- **b** 4 Spielfiguren mit integriertem Metallchip
- **c** 1 Hexenbesen mit Magnet
- **d** 1 Würfel
- Spielanleitung

GB

Content

- **a** 1 game board
- **b** 4 figures with an integrated metal chip
- **c** 1 witches broom with a magnet
- **d** 1 dice
- Game instructions

F

Contenu

- **a** 1 plateau de jeu
- **b** 4 pions personnage avec puce métallique intégrée
- **c** 1 balai de sorcière aimanté
- **d** 1 dé
- Règle du jeu

NL

Inhoud

- **a** 1 spelbord
- **b** 4 pionnen met geïntegreerde metalen chip
- **c** 1 heksenbezem met magneet
- **d** 1 dobbelstenen
- Spelhandleiding

I

Contenuto

- **a** 1 piano di gioco
- **b** 4 figure da gioco con chip di metallo integrato
- **c** 1 scopa da strega con magnete
- **d** 1 dado
- Istruzioni di gioco

D

Hexenhochhaus

In luftiger Höhe, auf einem kleinen Felsvorsprung, steht ein wundersames Hexenhaus. Aufgeregt zeigt die kleine Hexe mit der Hand in die Luft.
„Seht ihr die Zauberkugel dort ganz oben? Los, wir machen ein Wettrennen!“
„Ja, genau! Wer als Erster bei der Zauberkugel ist, hat gewonnen!“
„Hhmm...mit dem Besen wären wir viel schneller!“

Doch willst du mit dem Besen fliegen,
musst du erstmal richtig liegen!

GB

The Witches’ Skyscraper

Right up high on a rocky ledge stands a wondrous witch‘s cottage.
All excited, the little witch pointed to something in the air.
”Can you see the magic ball right up high there? Come on let’s have a race!”
“Oh, yes! The first one to reach the magic ball wins!”
“Umm... but we’d be faster on a broom!”

But if you want your broom to fly,
you first have to watch on which side you lie!

F

Le manoir des sorcières

Il y a un drôle de village en haut de cette montagne !
Toute excitée, la petite sorcière pointe le doigt en l'air.
« Vous la voyez, la boule magique, là-bas, tout en haut ? Allez ! On fait une course ! »
« D'accord ! Celui qui atteint la boule magique en premier a gagné ! »
« Humm… avec le balai, on y arriverait beaucoup plus vite ! »

Seulement, pour pouvoir y prendre place, il faut te trouver sur la bonne face !

NL

Heksentoren

Op ene onbezorgde hoogte, op een kleine uitstekende rots, staat een wonderlijk heksenhuis. Opgewonden wijst de kleine heks met haar hand in de lucht.
‚Zien jullie die toverbal daar helemaal boven? Vooruit, we maken er een wedstrijdje van!'
‚Prima! Wie als eerste bij de toverbal komt, heeft gewonnen!'
‚Hhmm… met de bezem zouden we er veel sneller zijn!'

Maar als je met de bezem wil vliegen, moet je eerst goed kunnen liggen!

I

Il grattacielo delle streghe

In alto, su una piccola prominenza rocciosa, esiste una miracolosa casa delle streghe.
Emozionata, la piccola strega indica con la mano verso il cielo.
„La vedete la sfera magica in alto? Dai ! Facciamo una gara!"
„Si, certo! Vince chi per primo raggiunge la sfera magica!"
„Hhmm… con la scopa saremmo molto più veloci!"

Ma se con la scopa vuoi volare, ti devi prima ben posizionare!

D

Spielvorbereitung

1. Legt den Spielplan in die Tischmitte, stellt den Besen bereit und legt den Würfel dazu.

2. Sucht euch jeder eine Spielfigur aus und legt sie auf das Startfeld.

3. Prüft nun kurz mit Hilfe des Besens, ob alle Figuren mit der Seite nach oben liegen, die vom Besen angezogen wird. Ist das der Fall, kann es losgehen!

Spielidee

Kleine Hexen und Hexer dürfen normalerweise nicht ohne Aufsicht mit dem Hexenbesen fliegen. Heimlich versuchen sie es trotzdem. Doch was ist DAS? Manchmal weigert sich der Besen und nimmt sie einfach nicht mit! Das Geheimnis: Jede Spielfigur hat zwei Seiten, doch nur eine Seite wird vom Besen angezogen. Nur wer mit der richtigen Seite nach oben liegt, kann man mit dem Besen fliegen!
Also achtet immer gut darauf, mit welcher Seite eure Spielfigur nach oben liegt.

GB

Preparing for the game

1. Place the game board in the middle of the table, place the broom nearby and the dice next to it.

2. Each of you chooses a figure and places it on the START field.

3. Now use the broom to check that the figures are all lying with the side which is drawn to the broom facing upwards. If that is the case, the game can begin!

Objective of the game

Little witches and sorcerers are not normally allowed to fly with the witches' broom except under supervision. They try to secretly all the same. But what's THAT? Sometimes the broom refuses and simply won't carry them! The secret: Each figure has two sides, but only one side is drawn to the broom. Only players with the right side on top can fly with the broom!
So pay attention which side of your figure is facing upwards.

F

Préparatifs

1. Placez le plateau de jeu au milieu de la table, préparez le balai et mettez le dé à côté.

2. Chacun prend un pion personnage et le pose sur la case de départ.

3. Vérifiez, à l'aide du balai, que toutes les figurines sont bien disposées avec la face supérieure, attirée par l'aimant du balai. Si oui, la partie peut commencer !

Idée du jeu

Petites sorcières et petits sorciers n'ont normalement pas le droit de se déplacer seuls, sans surveillance, avec le balai. Cela ne les empêche pas pour autant de faire des essais en cachette ! Mais qu'est-ce que c'est que ça ? Le balai refuse parfois de les transporter ! Vous savez pourquoi ? La solution de ce mystère est que chaque figurine a deux côtés et qu'un seul peut être attiré par le balai. Seules les figurines posées du bon coté pourront s'envoler avec le balai.

NL

Spelvoorbereiding

1. Leg het spelbord in het midden van de tafel, en leg de bezem en de dobbelsteen klaar.

2. Neem elk een pion, en plaats hem op het startveld.

3. Controleer nu kort met behulp van de bezem, of alle pionnen met die zijde naar boven liggen, die door de bezem wordt aangetrokken. Als dit het geval is kunnen we beginnen!

Spelidee

Kleine heksen mogen normaal niet zonder begeleiding met de heksenbezem vliegen. Toch proberen ze dat stilletjes... Maar wat is DAT? Vaak weigert de bezem dienst, en wil hij ze gewoon niet meenemen! Het geheim: Elke pion heeft twee kanten, maar één daarvan wordt door de bezem aangetrokken. Alleen wie met de juiste kant naar boven ligt kan met deze bezem vliegen! Let er dus steeds goed op welke kant van uw pion naar boven ligt.

I

Preparazione del gioco

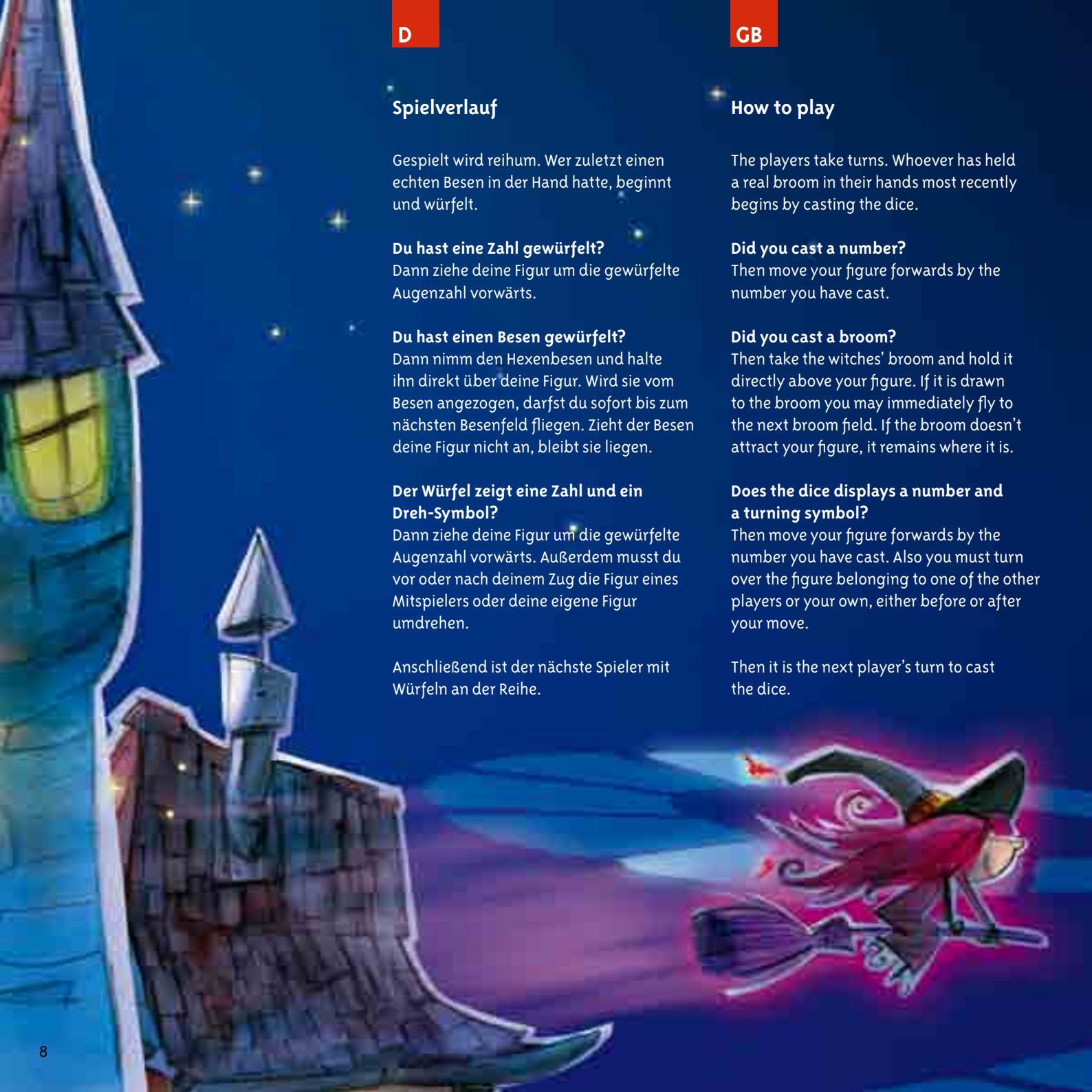
1. Preparate il piano di gioco al centro del tavolo, preparate la scopa ed il dado.

2. Scegliete una figura da gioco e posizionatela sul campo di partenza.

3. Verificate con la scopa se tutte le figure sono rivolte con il lato verso l'alto e che vengono attratte dalla scopa. In questo caso potete cominciare!

Obiettivo del gioco

Le piccole streghe e stregoni solitamente non possono volare con la scopa senza la presenza di un adulto. Ma di nascosto lo fanno ugualmente. Ma che SUCCEDE? Alcune volte la scopa si rifiuta e decide di non portarli su! Il segreto: Ogni figura del gioco ha due lati, ma solo un lato viene attratto dalla scopa. Solo chi si trova con il lato giusto verso l'alto potrà volare con la scopa! Pertanto state sempre bene attenti al lato con cui la vostra figura è rivolta verso l'alto.



D

Spielverlauf

Gespielt wird reihum. Wer zuletzt einen echten Besen in der Hand hatte, beginnt und würfelt.

Du hast eine Zahl gewürfelt?
Dann ziehe deine Figur um die gewürfelte Augenzahl vorwärts.

Du hast einen Besen gewürfelt?
Dann nimm den Hexenbesen und halte ihn direkt über deine Figur. Wird sie vom Besen angezogen, darfst du sofort bis zum nächsten Besenfeld fliegen. Zieht der Besen deine Figur nicht an, bleibt sie liegen.

Der Würfel zeigt eine Zahl und ein Dreh-Symbol?
Dann ziehe deine Figur um die gewürfelte Augenzahl vorwärts. Außerdem musst du vor oder nach deinem Zug die Figur eines Mitspielers oder deine eigene Figur umdrehen.

Anschließend ist der nächste Spieler mit Würfeln an der Reihe.

GB

How to play

The players take turns. Whoever has held a real broom in their hands most recently begins by casting the dice.

Did you cast a number?
Then move your figure forwards by the number you have cast.

Did you cast a broom?
Then take the witches' broom and hold it directly above your figure. If it is drawn to the broom you may immediately fly to the next broom field. If the broom doesn't attract your figure, it remains where it is.

Does the dice displays a number and a turning symbol?
Then move your figure forwards by the number you have cast. Also you must turn over the figure belonging to one of the other players or your own, either before or after your move.

Then it is the next player's turn to cast the dice.

F

Déroulement du jeu

Chacun choisit son pion puis on joue à tour de rôle. Le dernier joueur à avoir passé le balai commence et lance le dé.

Le dé indique un chiffre ?
Fais avancer ta figurine du nombre de cases indiqué.

Le dé indique un balai ?
Prends le balai de sorcière et tiens-le directement au-dessus de ta figurine. Si cette dernière est attirée par le balai, tu as le droit de t'envoler jusqu'à la case suivante qui montre un balai. Si le balai n'attire pas ta figurine, elle ne bouge pas : tu ne peux pas avancer !

Le dé indique un chiffre et une flèche tournante ?
Alors, fais avancer ta figurine du nombre de cases indiqué. Et avant ou après ton tour, tu dois retourner une figurine :
la tienne ou bien celle d'un adversaire.

Puis c'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.

NL

Spelverloop

Er wordt om beurt gespeeld. Wie als laatste een echte bezem vast had, mag beginnen en gooit.

Heb je een cijfer gegooid?
Zet jouw pion dan het geworpen aantal ogen vooruit.

Heb je een bezem gegooid?
Neem dan de bezem en hou hem vlak boven jouw pion. Als hij door de bezem wordt aangetrokken, mag je naar het volgende bezemveld vliegen. Als de bezem jouw pion niet aantrekt, dan blijft hij staan.

Op de dobbelsteen staat een cijfer en een draaien-symbool?
Zet jouw pion dan het geworpen aantal ogen vooruit. Dan moet je voor of na jouw beurt de pion van een andere speler of die van jezelf omdraaien.

Nu is het de beurt aan de volgende speler om met de dobbelsteen te gooien.

I

La partita

Si gioca uno dopo l'altro. Chi per ultimo ha avuto una scopa vera in mano può iniziare e lancia il dado.

Hai lanciato un numero?
Allora sposta la tua figura in avanti per il numero di occhi che hai lanciato.

Hai lanciato una scopa?
Allora prendi la scopa delle streghe e tienila direttamente sopra la tua figura. Se questa viene attratta dalla scopa potrai volare fino al prossimo campo. Se la scopa non attrae la tua figura allora resta lì.

Il dado mostra un numero e un simbolo di rotazione?
Allora sposta la tua figura in avanti per il numero di occhi che hai lanciato. Inoltre prima o dopo aver tirato devi girare la figura di un altro giocatore o la tua stessa figura.

Il gioco passa quindi al giocatore successivo che può lanciare il dado.

D

Ende des Spiels

Wer als Erster mit seiner Spielfigur das Zielfeld direkt erreicht, hat das Hexenrennen gewonnen!

GB

How the game ends

The first player to reach the target field directly has won the witches' race!

F

Fin du jeu

Celle ou celui dont la figurine arrive en premier sur la case d'arrivée gagne la course des sorcières !

NL

Einde van het spel

Wie als eerste met zijn of haar pion het doelveld bereikt, heeft het heksenrennen gewonnen!

I

Fine del gioco

Chi per primo raggiunge il campo di destinazione con la propria figura, ha vinto la gara delle streghe!

DREI MAGIER SPIELE

Le manoir des Sorcières

Fabriqué en Allemagne
pour DREI MAGIER SPIELE
par Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.dreimagier.de

Distribution française :
GIGAMIC
BP 30 - F 62930
Wimereux
www.gigamic.com

Attention ! Risque d'étouffement. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans en raison de petites pièces pouvant être avalées. Données et adresses à conserver.

CE

03-2012