

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

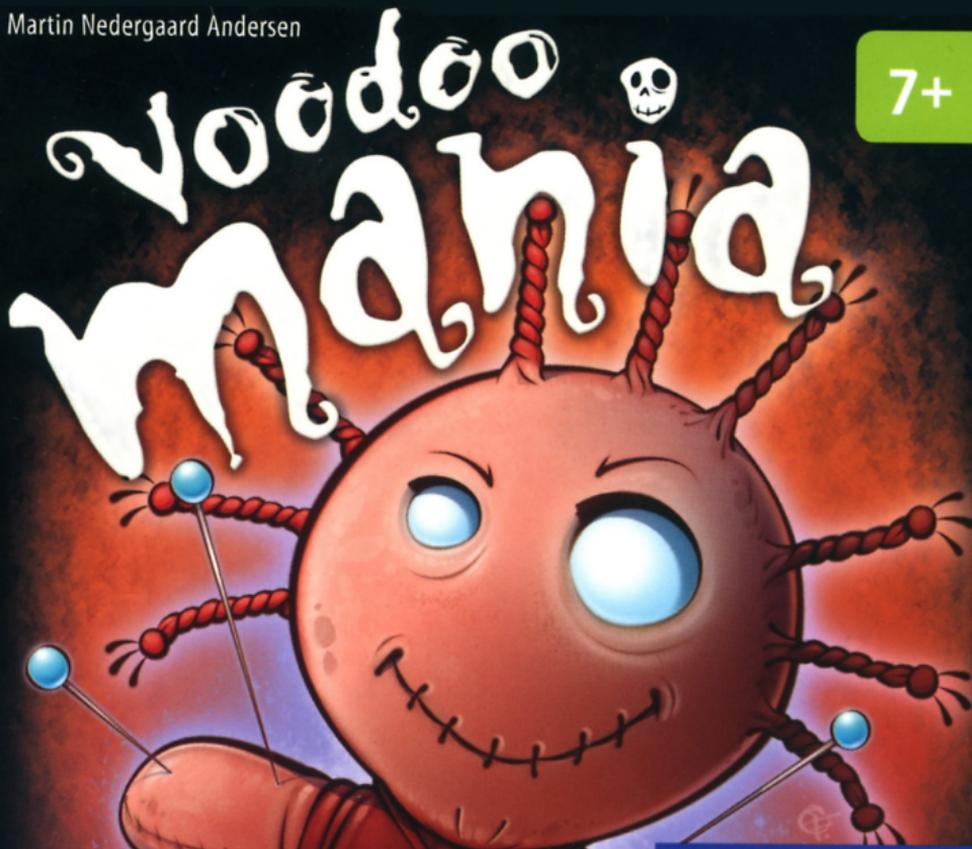
escaleajeux@gmail.com



Martin Nedergaard Andersen

7+

Voodoo Mania



Verflucht und zugenäht!
Curse you!
Sapristi et nom d'un vaudout!
Verduiveld!

HUCH! & friends
HUCH!

Voodoo Mania

Sapristi et nom d'un vaudou!

Pour
2 à 6 joueurs
à partir de
7 ans



Matériel

- 91 cartes ingrédients
(avec ingrédients sur les deux faces)
- 6 cartes aide-mémoire
- 1 règle du jeu



cartes ingrédients
(face avant/face arrière)



cartes aide-
mémoire

Préparation du jeu

Les **cartes ingrédients** sont mélangées et une carte ingrédient est posée à la portée de tous au centre de la table. Ce sera la pile Vaudou. Les cartes ingrédients restantes sont ensuite distribuées équitablement entre les joueurs :

2 joueurs = 45 cartes ingrédients

3 joueurs = 30 cartes ingrédients

4 joueurs = 22 cartes ingrédients

5 joueurs = 18 cartes ingrédients

6 joueurs = 15 cartes ingrédients

Les cartes ingrédients de chaque joueur constituent sa pioche personnelle. Puis chaque joueur prend **3 cartes ingrédients** de sa pioche. Enfin, chaque joueur reçoit aussi une **carte aide-mémoire**. Les cartes ingrédients et aide-mémoire non utilisées sont remises dans la boîte.





Pioche personnelle



Main de Léa



Main d'Olivier



Pioche personnelle



Carte aide-mémoire



Pile Vaudou



Carte aide-mémoire



Pioche personnelle



Main de Nils



Carte aide-mémoire

But du jeu

Le premier qui n'a plus de carte ingrédient gagne la manche. Le joueur totalisant le moins de points après 3 manches gagne.

Les cartes ingrédients

Comme on peut le voir sur les cartes aide-mémoire, il existe **5 ingrédients différents** (poupée vaudou, masque, potion magique, amulette, haut-de-forme) et **5 couleurs différentes** (rouge, jaune, vert, bleu, lilas). Seulement 4 ingrédients différents et 4 couleurs différentes sont visibles sur chaque face d'une carte ingrédient. Il manque donc une combinaison ingrédient-couleur particulière sur chaque carte ingrédient.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune crie **Voodoo Mania** ! Tous jouent alors en même temps et le plus vite possible. D'abord chaque joueur doit découvrir quelle combinaison manque sur la première carte ingrédient de la pile Vaudou.

Deux possibilités se présentent alors :

1. Chaque joueur cherche la **combinaison manquante** sur les 3 cartes qu'il a en main. À cet effet, il a le droit de regarder la face avant et la face arrière des cartes de son jeu. Quand un joueur a trouvé la combinaison recherchée sur l'une des cartes qu'il a en main, il pose cette carte ingrédient sur la pile Vaudou et crie la combinaison recherchée. Il prend ensuite rapidement la première carte ingrédient de sa pioche dans son jeu, parce que le jeu continue immédiatement et sans interruption. On cherche maintenant une nouvelle combinaison en fonction de l'ingrédient et de la couleur qui manquent alors sur la première carte ingrédient de la pile Vaudou.



Pile
Vaudou



Carte
du jeu
d'Olivier

L'ingrédient potion magique et la couleur lilas manquent sur la première carte ingrédient de la pile Vaudou. La combinaison recherchée est donc la position magique lilas, comme Olivier l'a par exemple dans sa main. Quand Olivier pose alors sa carte ingrédient sur la pile Vaudou, il crie à haute voix « potion magique lilas ». Tous les joueurs doivent ensuite chercher une carte ingrédient avec un masque vert.

2. Au lieu de chercher la combinaison manquante, un joueur peut aussi poser une carte ingrédient sur laquelle manque la **même combinaison** que sur la première carte ingrédient de la pile Vaudou. Ce joueur crie Voodoo ! Le jeu s'arrête immédiatement et tous les joueurs posent les cartes qu'ils ont en main devant eux. Excepté le joueur Vaudou, les autres doivent maintenant piocher une carte ingrédient du dessous de la pile Vaudou et la poser sous leur propre pioche. Le joueur à gauche du joueur Vaudou commence.

ATTENTION : la première carte ingrédient de la pile Vaudou est tabou et doit rester au centre de la table. S'il n'y a pas assez de cartes ingrédients dans la pile Vaudou, autant de joueurs que possible piochent une carte ingrédient. Tous les autres joueurs ont eu de la chance. Tous les joueurs ramassent ensuite à nouveau les cartes qu'ils avaient en main, le joueur Vaudou crie « Voodoo Mania » et le jeu continue.



Pile
Vaudou



Carte
du jeu
de Léa

La potion magique lilas manque sur la première carte ingrédient de la pile Vaudou. Léa pose sur la pile Vaudou une carte ingrédient sur laquelle manque également la potion magique lilas et crie Voodoo. D'abord Olivier, puis Nicolas doivent alors piocher la carte ingrédient du dessous de la pile Vaudou et la poser sous leur pioche respective

Celui qui ne trouve pas la combinaison recherchée ou manquante dans les 3 cartes qu'il a en main peut également poser aussi souvent que nécessaire une carte de son propre jeu sous sa pioche et prendre à la place la première carte ingrédient de sa pioche.

ATTENTION : un joueur ne peut jamais tenir plus de 3 cartes en main.

Fin d'une manche

Une manche est terminée quand un joueur n'a plus de carte ingrédient en main ni dans sa pioche.

On fait les comptes

On compte 1 point pour les prochaines manches pour chaque carte ingrédient tenue en main et dans la pioche du joueur.

Toutes les cartes sont ensuite mélangées et distribuées aux joueurs comme expliqué ci-dessus. Une nouvelle manche commence alors.

Fin du jeu

Le jeu est terminé après 3 manches. Le joueur totalisant le moins de points gagne. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Variante

on peut bien entendu augmenter ou diminuer le nombre de manches.



Auteur : Martin Nedergaard Andersen Manufacturér:

Design & Graphismes :

Hutter Trade GmbH + Co KG

Oliver und Sandra Freudenreich

Bgm., Landmann-Platz 1-5, D-89312 Günzburg

Traduction : Birgit Irgang

www.huchandfriends.de

© 2013 HUCH! & friends

Art. Nr. 878 243 A

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile.

Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans : risque d'asphyxie à cause de petits éléments. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti. **Warning!** Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts. **Opgepast!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.

HUCH! & friends
HUCH!