

**1-2-3 Abracadabra!** Un super jeu pour 2 à 4 sorcières intrépides, à partir de 6 ans

Traduction librement adaptée de Claudine Oger-Maas, relue par Martine Dubois.

### **Contenu**

1 plateau de jeu, 4 sorcières avec support ; 4 corbeaux avec support ; 12 pierres précieuses; 1 dé spécial (1/2/3/4/4/baguette magique).

*Sur la montagne magique Abracadabra, une fois par mois, a lieu une rencontre de sorcières. Elles arrivent sur leur balai de toutes les directions du ciel. Chaque sorcière apporte avec elle son porte-bonheur, le corbeau. Et quand le soleil est couché, les sorcières commencent à danser. Les sorcières les plus sauvages sont récompensées avec des bijoux, les pierres précieuses scintillantes. Les corbeaux les aident car ils sont dressés pour aller chercher les pierres précieuses. Le soleil est presque couché, il est temps pour la danse des sorcières. En avant!*

### **Préparation.**

1. Chaque joueur prend une sorcière et la met dans la maison avec une porte de même couleur.
2. Chaque sorcière a un corbeau de même couleur. Il est placé dans l'arbre, en bas, à gauche sur le plan de jeu. Les corbeaux sont déjà agités, ils sont prêts à démarrer.
3. Les belles pierres précieuses, vous les placez à côté du plan de jeu, près du coffre au trésor. Une folie, cette richesse!

### **Vent de tempête, déchaîne-toi !**

La plus jeune sorcière commence.

Le dé donne le rythme. Chaque point du dé vaut 1 case. Les sorcières peuvent se déplacer dans toutes les directions (de 1 à 4 cases selon le jet du dé).

La baguette (sur le dé) a une signification particulière (voir le paragraphe plus bas : « même les sorcières ont de la chance »).

### **Ensorcelée, une fois de plus**

Sorcières, attention, voici le plus important. Si vous souhaitez obtenir des bijoux, il vous faut ensorceler les autres sorcières. C'est très simple. Vous vous déplacez l'une vers l'autre. Quand une sorcière dans sa danse sauvage arrive exactement sur la case d'une autre sorcière, alors cette dernière est ensorcelée suite au contact et vole vers sa maison (en pain d'épices). La sorcière victorieuse éclate de rire et laisse s'envoler son corbeau. Il vole jusqu'au prochain nuage de même couleur et s'y repose.

**La danse continue.** Les sorcières ne sont pas fatiguées; ce sont des fonceuses intrépides. Aucune ne reste dans sa maison. Au prochain lancer du dé, elle regagne la piste de danse et chacune fonce sur la première sorcière venue, jusqu'à ce qu'il y en ait de nouveau une d'ensorcelée.

Exemple: la sorcière rouge arrive sur la case de la sorcière jaune. La sorcière jaune s'envole furieuse vers sa maison. La sorcière rouge éclate de rire et laisse son corbeau voler jusqu'au prochain nuage rouge. Le prochain joueur lance le dé. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que chaque corbeau atteigne son dernier nuage, le 5<sup>e</sup> de sa couleur. Et maintenant il s'agit de voir quel corbeau sera le premier.

**La récompense.** Le premier corbeau qui quitte son dernier nuage (parce que sa sorcière a abouti sur la case d'une autre) vole vers le coffre au trésor et reçoit comme récompense une pierre précieuse de sa couleur. Ce bijou, il le met en sécurité dans l'une des grottes, peu importe laquelle.

**Le premier tour est maintenant terminé.** Toutes les sorcières et leurs corbeaux volent à leur place initiale pour recommencer une partie.

**Même les sorcières ont de la chance** ... par exemple, si la baguette apparaît sur le dé, la baguette porte chance. La sorcière qui a lancé le dé est tout sourire et laisse son corbeau s'envoler vers le prochain nuage de même couleur. Ou, si cela convient, même vers le coffre au trésor.

**La danse des sorcières est terminée** ... (et le jeu aussi)

soit lorsque les 5 grottes sont remplies de pierres précieuses (et la sorcière gagnante sera celle dont le corbeau aura déposé le plus de pierres précieuses dans les grottes) ;

soit quand une sorcière intrépide réussit par trois fois à laisser son corbeau effronté s'emparer de pierres précieuses. C'est-à-dire quand elle possède 3 pierres précieuses. Et ce sera bien sûr elle la gagnante ;

soit encore comme ceci : durant la danse effrénée, il peut également arriver que deux sorcières soient de même force et aient chacune stocké 2 pierres précieuses dans les grottes. Dans ce cas, il y a un duel de sorcières. Les deux sorcières rentrent à leur maison (de pain d'épices), jettent le dé et volent l'une vers l'autre jusqu'à ce que l'une des deux soit ensorcelée. Et ce sera l'ensorceleuse qui aura gagné la partie.

Bon amusement à vos sorcières intrépides!