

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



Waz Baraz

Un jeu de Spartaco Albertarelli
© 2004 Kidult Game

Durant la nuit de la millième lune, les sorcières danseuses se réunissent pour célébrer un antique rituel sacré. Qui sera le WazBaraz ?

Contenu

20 cartes sorcières à dos rouge
20 cartes sorcières à dos bleu
1 carte « OK »
1 carte « NO »
18 cartes de déplacement à dos vert
6 pions

But du jeu

Découvrir l'identité secrète des deux maîtresses de la danse.

Mise en place

On mélange les cartes de mouvement (dos verts) et on place une de ces cartes face cachée sur la table. C'est la carte de départ de la ronde des sorcières. On place à la suite les 20 cartes sorcières à dos rouge, face visible, pour former un cercle croissant dans le sens horaire au milieu de la table. Le cercle commence par la carte à dos vert et continue par la carte 1, ... jusqu'à la carte 20 qui rejoint la carte verte de départ.

Début de la partie

Chaque joueur choisit un pion (*Note du traducteur : sauf le jaune qui m'est réservé*) et le place sur la carte verte de départ.

Le joueur le plus habile en magie est désigné WazBaraz, Maître des cérémonies pour la première manche.

Le WazBaraz choisit deux cartes dans le paquet bleu et les regarde secrètement : ce sont les deux maîtresses de la danse que les joueurs devront découvrir. Il prend également les deux cartes OK et NO.

Le WazBaraz brouille ensuite les cartes mouvement, en place une face visible au dessus de la carte de départ (à l'extérieur du cercle), et distribue le reste des cartes en parts égales aux autres joueurs. Les cartes éventuellement en trop – à 4 ou 6 joueurs – sont écartées et ne serviront pas dans la partie.

Déroulement du jeu

Le joueur à gauche du WazBaraz commence. Le jeu continue ensuite dans le sens horaire.

A votre tour de jeu, vous devez choisir une de vos cartes de déplacement, compter depuis la carte de déplacement déjà posée un nombre de cases égal au nombre figurant sur la carte de

déplacement et la déposer au dessus de la sorcière atteinte.

Par exemple, au départ, en jouant une carte 3, celle-ci sera placée au dessus de la sorcière n°3.

Le WazBaraz regarde alors les sorcières se trouvant **entre** les deux cartes de mouvement et annonce à haute voix « WAZ » si au moins une des cartes maîtresses s'y trouve.

Seules les cartes entre les deux cartes de mouvement sont à prendre en compte. Dans notre exemple, les cartes 1 et 2, mais pas la carte 3.

Important : le WazBaraz ne doit dire qu'une seule fois « WAZ », même si les deux maîtresses sont dans l'intervalle considéré.

A la fin de votre tour, vous prenez en main la carte de mouvement qui était posée sur le cercle avant que vous ne jouiez.

Le jeu continue par votre voisin de gauche.

Désigner les maîtresses de la danse

Au début de votre tour, vous pouvez désigner à haute voix les deux maîtresses de la danse. Si ce sont les bonnes, la manche est terminée et vous gagnez 5 points.

Si vous vous trompez, la manche continue et la WazBaraz marque 2 points.

Marque

Pour marquer les points, avancez votre pion sur les cartes du cercle magique.

Case départ

Quand votre carte de déplacement atteint la case départ ou qu'elle la franchit, le WazBaraz gagne un point.

Si vous placez votre carte déplacement exactement au dessus de la case départ, vous pouvez désigner une sorcière, et une seule, pour recevoir un renseignement confidentiel du WazBaraz. Celui-ci vous glisse soit la carte OK soit la carte NO selon que la sorcière désignée est ou non une des maîtresses.

Fin de la manche

Le joueur qui découvre les deux maîtresses devient le nouveau WazBaraz. Il donne ses cartes à son prédécesseur et reçoit de lui les cartes OK et NO. Il choisit ensuite secrètement deux maîtresses dans le paquet bleu.

Fin de la partie

La partie est terminée quand le pion d'un joueur revient à la case départ après avoir fait le tour complet du cercle magique. Il a gagné la partie.

Variante

Vous pouvez jouer avec plus de 2 maîtresses ou composer le cercle magique sans respecter l'ordre numérique.

Traduction par François Haffner – décembre 2004