

Sorcellerie !

Un jeu de dés ensorcelé qui se joue dans un gobelet, pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Idée : Markus Nikisch
Illustration : Heike Wiechmann
Durée de la partie : env. 10 minutes

Le visage tendu, les sorcières scrutent la boule magique. Dans quelques instants, les symboles magiques apparaîtront. Le silence règne. Même la marmite magique a arrêté de bouillonner, on n'entend plus de bouillonnements. Enfin, les symboles font leur apparition. Aussitôt, les sorcières se mettent à réciter leur formules magiques. Seule la sorcière qui prononcera le plus vite la bonne formule magique deviendra la chef des sorcières.

Contenu :

- 1 gobelet avec huit dés
- 1 sorcière
- 30 cartes
- 1 règle du jeu

But du jeu

Qui aura récupéré en premier trois sorcières identiques ou cinq sorcières différentes ?

Préparatifs

Poser le gobelet contenant les dés au milieu de la table. Poser les cartes en une pile, avec le côté de la forêt tourné vers le haut. Prendre les sept premières cartes de la pile et les poser en cercle autour du gobelet. Poser la sorcière sur n'importe quelle carte. Elle devra être tournée de manière à « voler » au-dessus des cartes dans le sens des aiguilles d'une montre.



Déroutement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune prend le gobelet, le secoue et le repose au milieu du cercle de cartes.

N.B. : les dés doivent tous être posés au fond du gobelet. Si des dés devaient être superposés, on secoue encore une fois le gobelet.

Tous les joueurs jouent en même temps et essayent de dire en premier la bonne formule magique. Mais laquelle est la bonne ?

Le dé blanc indique le nombre de cartes au-dessus desquelles la sorcière va « voler ».

Sur quelle carte la sorcière va-t-elle atterrir ?

• Sur une carte où il y a plein de sorcières ?

C'est une grande rencontre de sorcières! Quel symbole apparaît le plus souvent sur les sept dés ? Dis vite la formule magique correspondante (chat = « Chat noir sur l'armoire ! » ; balai = « Balai de sorcière, vole en l'air ! » ; chauve-souris = « Chauve-souris et queue de rat ! »)

Exemple: les dés sont tombés sur quatre chats, trois balais et sur aucune chauve-souris. La bonne formule magique est : « Chat noir sur l'armoire ! »

- **Sur une carte où n'y a qu'une seule sorcière ?**

Quel symbole apparaît le moins souvent sur les sept dés ? Dis vite la formule magique qui convient.

N.B.: si un symbole n'apparaît sur aucun des dés, c'est alors celui-là qui compte.

Exemple: les dés sont tombés sur quatre chats, trois balais et sur aucune chauve-souris. La bonne formule magique est alors : « chauve-souris et queue de rat ! ».

N.B.: s'il y a deux possibilités, il faut dire les deux formules magiques l'une après l'autre !

Lorsqu'un joueur a dit une formule magique, les autres joueurs la contrôlent ensemble :

- **Mauvaise formule magique !**

Tu es éliminé pour ce tour. Les autres joueurs continuent de jouer pour dire la bonne formule magique. Si tous les joueurs ont prononcé une mauvaise formule magique, on recommence un nouveau tour.

- **Bonne formule magique !**

Tu prends en récompense la carte sur laquelle se trouve la sorcière et la pose devant lui face visible.

Attention: si plusieurs joueurs disent en même temps la bonne formule magique, il y a un tel brouhaha de sorcières que les formules magiques n'ont plus d'effet. Aucun joueur ne récupère de carte.

Ensuite, la sorcière est avancée dans le sens des aiguilles d'une montre du nombre de points indiqué par le dé blanc. Une nouvelle carte est prise sur la pile et posée à l'emplacement vide dans le cercle de cartes.

Le joueur suivant prend le gobelet et un nouveau tour commence.

Fin de la partie

La partie est terminée quand un joueur a récupéré trois sorcières identiques ou cinq sorcières différentes. Il remporte le jeu.

Variante pour joueurs expérimentés

Le jeu se déroule comme expliqué plus haut, mais en suivant les règles supplémentaires ci-dessous :

- Sur les cartes, il y a des poteaux indicateurs: un avec un symbole représentant une étoile de couleur noire et un avec un champignon de couleur rouge. Poser les cartes de manière à ce que les deux poteaux indicateurs soient respectivement tournés vers la carte suivante voisine.
- La sorcière se déplace alors vers la gauche **ou** vers la droite :
 - ' Si le dé est tombé sur un nombre de points noirs, la sorcière va dans le sens du poteau indicateur noir.
 - ' Si le dé est tombé sur un nombre de points rouges, elle va dans le sens du poteau indicateur rouge.