Présentation

Un jeu pour 3 à 8 joueurs à partir de 7 Ans, 45 minutes.

Un plateau de jeu de 3 pistes et 60 cases.
8 pions « sorcière ».
8 cartes « sorcière ».
18 cartes « potion du jour ».
8 pions « citrouille » marqués de 1 à 8 Kilos.
7 pions « racines de mandragore ».
1 pion « chaudron ».
1 pion « grimoire de potions ».
4 pions « fiole de perlimpinpin ».
2 pions « tête de mort ».
27 cartes sortilèges.

Enfourche ton balai

A l'occasion du rassemblement annuel des sorcières, celles-ci se lancent dans une farandole truffée de sorts et de mauvais coups. Tu incarnes une sorcière et tu dois être malin et rapide pour récupérer les ingrédients afin de confectionner la « Potion du jour ».

Les Sorcières

But du jeu

Être le premier à avoir récupéré les 3 ingrédients et le chaudron, sans avoir de tête de mort et pouvoir réciter la potion du jour par cœur.

Préparation

Les ingrédients sont disposés sur le plateau, dans n'importe quelle case marquée du symbole correspondant. Le nombre dépend du nombre de joueurs.

- Autant de citrouilles qu'il y a de joueurs.
- Une mandragore de moins qu'il y a de joueurs.
- Poudre de perlimpinpin.
  - à 3 ou 4 joueurs 2 fioles.
  - à 5 ou 6 joueurs 3 fioles.
  - à 7 ou 8 joueurs 4 fioles.
- Le grimoire sur la case « grimoire ».
- Le chaudron sur le dessin « chaudron ».
- Têtes de mort, sur le dessin « tête de mort à chapeau ».
  - à 3 ou 4 joueurs 1 tête
  - de 5 à 8 joueurs 2 têtes
- Les cartes sortilèges sont posées au milieu du plateau.
- Chaque joueur prend une sorcière et la carte sorcière de la même couleur et la place devant lui. Le dernier joueur est tiré au sort, il pose sa sorcière en premier, où il veut, sur une case numérotée. Et tous les joueurs font de même dans le sens anti-horaire. Le dernier à poser sa sorcière sera le premier à jouer.
  Nota : Une option plus intéressante à 3 joueurs est de prendre 2 sorcières chacun et de jouer l'une ou l'autre quand arrive son tour. Pour le reste, les joueurs font comme si ils n'avaient qu'une seule sorcière.
- Une carte « potion du jour » est tirée au sort. Personne ne la regarde. Elle est posée sur le dessin « Grimoire » au milieu du plateau.
  Les autres cartes « potion du jour » ne servent pas.

Principes

Les joueurs déplacent leurs pions en cherchant à se positionner au mieux, afin de récupérer les fameux ingrédients, soit en ramassant ceux sur le plateau, soit en subtilisant ceux déjà recueillis par les autres joueurs.

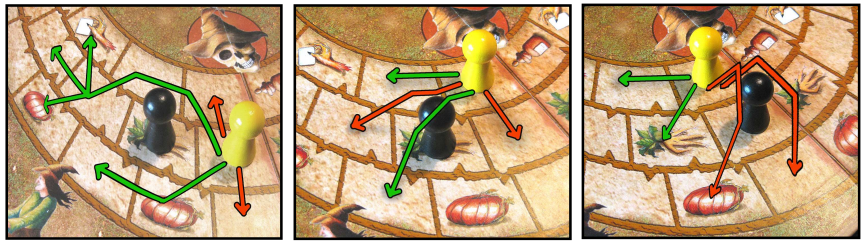
Déplacement

Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens horaire. Deux sorcières ne peuvent jamais être sur la même case.
Les sorcières tournent dans le sens horaire. Le nombre de cases à jouer, dépend de la position de la sorcière, au début de son tour.

- Sur la piste intérieure une sorcière doit avancer d'une seule case.
- Sur la piste centrale une sorcière doit avancer de 2 cases.
- Et sur la piste extérieure elle doit avancer de 3 cases.

Les déplacements se font en avant, ou latéralement en suivant les petites flèches marquées de case en case. Une sorcière peut passer par-dessus une ou plusieurs sorcières devant elle. Elle peut aussi passer par-dessus une sorcière latéralement. Les cases occupées, ainsi survolées, ne sont pas prises dans le décompte des cases à jouer.

Exemple de coups autorisés en vert et interdits en rouge



A son tour

Un joueur peut jouer une carte, s'il en possède, avant ou après son déplacement, mais il doit avancer du nombre de cases prévu par la règle, sauf s'il s'arrête pour effectuer une action (décrite ci-après). Un joueur n'a droit qu'à une seule action par tour et doit dans certains cas faire un choix.

Les actions possibles sont

- Prendre une citrouille, une mandragore ou une fiole de perlimpinpin. Une sorcière ne peut pas avoir 2 ingrédients identiques.
- Prendre une carte sur une case « main ».
- Voler un ingrédient ou le chaudron à un autre joueur, en s'arrêtant sur la case, juste derrière.
- Lire la potion. Il faut pour cela s'arrêter sur la case contenant le grimoire. Le joueur apprend la potion, secrètement, par cœur. Il n'a pas le droit de la réciter à ce tour.

Nota : tous les objets ramassés (ingrédients, tête de mort, chaudron et cartes) doivent rester visibles de tous les joueurs, ils sont placés à côté du marqueur devant le joueur.

Le Grimoire et la Potion

Quand un joueur s'arrête sur la case du grimoire, il peut lire la potion du jour et le grimoire avance sur la première case vide, (ne contenant pas d'objet physique), devant le joueur. Le grimoire reste toujours sur la piste centrale.
Quand un joueur franchit la ligne noire, il peut lire ou relire la potion.

Le Chaudron

La première sorcière à passer la ligne blanche, prend le chaudron. Le chaudron peut ensuite être volé comme n'importe quel ingrédient.

Les têtes de mort

Quand un joueur franchit la ligne rouge, il prend une tête de mort (s'il y en a) et la place vers son marqueur. Pour pouvoir s'en débarrasser, le joueur doit à son tour donner un ingrédient au joueur de son choix.
La tête de mort retourne alors à côté de la ligne rouge, sur la tête à chapeau.
Quand un joueur se débarrasse de la tête de mort, il ne fait rien d'autre pendant son tour. Un joueur ne peut avoir qu'une seule tête de mort.

Les cartes sortilèges

Quand un joueur s'arrête sur une case « main », il pioche une carte. On ne peut jouer qu'une carte par tour, avant ou après le déplacement. Mais certaines cartes peuvent être jouées n'importe quand, d'autres doivent être jouées tout de suite, c'est marqué dessus.

La Fin du jeu

2 possibilités :
- Soit un joueur a réuni les 3 ingrédients et le chaudron, et il n'a pas de tête de mort, il peut réciter la potion. Si sa réponse correspond, il a gagné et la partie est terminée. Si sa réponse ne correspond pas, il remet les ingrédients en sa possession sur n'importe quelles cases libres autour de lui, mais garde le chaudron et la partie continue.
- Soit le jeu s'arrête quand 3 joueurs ont repassé la ligne orange de départ après avoir fait un tour complet. Celui qui a le plus d'ingrédients au moment où le 3ème joueur franchit la ligne de départ à gagné. Un joueur ayant une tête de mort, ne peut prétendre à la victoire. En cas d'égalité le joueur avec la citrouille la plus grosse a gagné.

Résumé des coups possibles

- Jouer une carte à son tour (facultatif), avant ou après le déplacement.
- Avancer son pion.
- Faire une action s'il y a lieu.
- Donner un ingrédient pour se débarrasser de la tête de mort. (action unique à son tour).
- Tenter de faire la potion avec la bonne recette.
- Certaines cartes peuvent être jouées à n'importe quel moment, d'autres doivent être jouées tout de suite, c'est marqué dessus.

Tous droits réservés.
Graphisme, conception, maquette, Faure Xavier. 2009
Dessins, Laurence Najean. 2009