



© BROUILLARD MAGIQUE (x2)
Annulez l'effet du sortilège joué par votre adversaire. Cette carte peut être jouée à tout moment.



© DÉCRET (x2)
Jouez cette carte après que tous les autres joueurs ont composé leur formule. Vous bénéficiez alors de 10 secondes de plus pour observer les dés avant d'écrire la vôtre. Un pilote expert ne bénéficiera que de 5 secondes lorsqu'il utilise cette carte.



© DOUBLE-JEU (x3)
Ce tour-ci, vous pouvez écrire 2 formules: une rouge ET une noire. Si elles sont toutes les deux parfaites, vous bénéficiez des bonus des deux formules. Vous avancez votre figurine d'un nombre de cases égal à la somme des cartes utilisées pour écrire les deux formules. Cette carte doit être utilisée au moment où vous appliquez l'effet de votre formule.



© MAUVAIS SORT (x1)
Reculez le pion de tête de 3 cases. Cette carte doit être jouée après votre déplacement.



© OUBLI RÉPARÉ (x2)
Ajoutez à votre formule une carte de votre main. Cette carte doit être utilisée au moment où vous appliquez l'effet de votre formule.



© RECTIFICATION (x2)
Échangez une carte de votre formule avec une carte de votre main. Cette carte doit être utilisée au moment où vous appliquez l'effet de votre formule.



© VENT ARRIÈRE (x3)
Avancez d'un nombre de cases égal à votre position dans la course. Cette carte doit être jouée après votre déplacement.
Exemple: vous êtes 3^e, avancez de 3 cases.



Retrouvez tous nos jeux sur : www.asmodee.com

Du balai ! est un jeu de Bruno Cathala et Serge Laget, illustré par Stéphane Poinso et édité par Asmodée Éditions - ZAC le Méchantais Angle rue aux Fleurs / rue des Tilleuls BP 00037 - 78960 Voisins le Bretonneux



Du Balai!

Un jeu de Bruno Cathala et Serge Laget



La course des balais Volants

Que font les sorcières, quand elles se réennissent entre elles, au fin fond de la forêt? Elles rivalisent d'adresse et de témérité pour se faire remarquer au cours d'une course de balais volants. Et pour remporter la victoire, tout est possible: filer vers l'arrivée le plus vite possible, marquer des points en réalisant des figures acrobatiques ou encore tenter de freiner ses adversaires.



Irstule Crochetout
Vainqueur du Balai d'or de 1773, elle a malheureusement dû arrêter sa carrière après s'être fait couper une main lors d'une rencontre fortuite avec un démon mécanicien du deuxième cercle. 1781 marque son grand retour dans le championnat.

Matériel

- 1 **1 plateau de jeu** qui représente le parcours sur lequel se déroule la course. 1
- 2 **6 figurines sorcières** en carton (1 pour chaque joueur) et leur socle en plastique. 2
- 3 **1 jeton « Malédiction »**. 3
- 4 **9 dés « Formule magique »**, qui possèdent sur chaque face un symbole orange ou noir. 4
- 5 **6 séries de 9 cartes** (un set pour chaque joueur) qui représentent les 9 symboles présents sur les dés. 5
- 6 **27 cartes « Magie noire »** qui permettront de vous favoriser ou de perturber vos adversaires lors de la course. 6
- 7 **1 boîte** (et son couvercle) qui sert de piste de dés et qui représente le grand livre de magie. 7

Voici les 9 différents symboles (qui sont de couleur noire ou orange) qui peuvent apparaître sur les faces des dés « Formule magique ».



But du jeu

L'objectif de chaque sorcière est de marquer le plus grand nombre de points de prestige, en se classant le mieux possible à l'issue de la course des balais volants mais aussi en réalisant des figures acrobatiques audacieuses. La partie se termine lorsque, à la fin d'un tour de jeu, un ou plusieurs pions ont franchi la ligne d'arrivée. Chaque joueur lit alors la somme des points correspondants à sa position d'arrivée lors de la course et de ceux gagnés le long du parcours en réalisant des acrobaties aériennes.

Le joueur avec le plus grand total remporte la partie.



Mise en place

Dépliez le plateau et posez-le sur un côté de la table (le centre de la table est réservé à la boîte et aux dés, afin que chacun puisse parfaitement observer le lancer des dés).

Mélanges les cartes « Magie noire » et faites en une pioche face cachée (à côté du plateau).

Chaque joueur prend une figurine de sorcière qui le représentera durant le jeu et la place sur la ligne de départ.

Chaque joueur reçoit un jeu de 9 cartes (dos des cartes représentant le même personnage que sa figurine).

Placez les 9 dés dans la boîte au centre de la table.

Placez le jeton « Malédiction » à côté du plateau.

LA GRANDE COURSE PEUT MAINTENANT COMMENCER!



Déroulement de la partie

Au cours de chaque tour de jeu, pour faire voler leur balai, les apprentis pilotes vont devoir prononcer une formule magique aperçue à la dérobée dans le grand livre magique...

Mais attention, toutes les syllabes ne sont pas bonnes à prononcer, et, en cas de mauvaise formule magique, le balai n'avancera pas... tandis qu'avec une formule parfaite, le résultat sera fantastique!

Alors soyez vigilants... Et plus rapides que vos adversaires!

Phase 1 - Regarder dans le grand livre de magie

Le joueur en dernière position dans la course (ou choisi au hasard pour le premier tour) prend les 9 dés au creux de ses deux mains, et les lance au fond de la boîte.

Tous les joueurs observent alors les symboles visibles pour mémoriser la formule leur



semblant la plus appropriée: il faut essayer de mémoriser les symboles d'une seule couleur (orange ou noire) mais qui ne sont PAS présents dans l'autre couleur.

Dès lors que l'un des joueurs estime être capable de réaliser une formule valable, il referme le livre (il referme le couvercle en fait) et la première phase se termine.

Phase 2 - Écrire une formule

Chaque joueur choisit parmi ses 9 cartes celles avec lesquelles il va écrire sa formule magique. Pour être valide, une formule doit contenir que des symboles apparaissant dans une même couleur sur les dés après tri (que des oranges ou que des noirs).

Il aligne devant lui face cachée les cartes ainsi choisies (l'ordre n'a aucune importance).

Les cartes non utilisées sont posées face cachée dans un tas séparé.

Phase 3 - Vérifier sa formule

Lorsque chaque joueur a terminé, chaque joueur révèle sa formule et la prononce à voix haute, puis on enlève le couvercle pour vérifier la validité des formules.

Pour ce faire, procéder dans l'ordre suivant:

- on regroupe les dés par symbole identique, sans tenir compte des différentes couleurs;
- on élimine ensuite tous les groupes contenant le même symbole en orange ET en noir;
- pour tous les autres groupes, on ne conserve qu'un seul dé: le fait que le symbole soit présent plusieurs fois ne change rien.

Phase 4 - Appliquer les effets de sa formule

Chaque joueur, en commençant par celui qui a fermé la boîte, puis en continuant dans l'ordre des

positions sur le plateau, va révéler sa formule et en appliquer les effets:

- si sa formule contient au moins un symbole interdit (c'est-à-dire absent des dés valides ou présent dans les deux couleurs): la sorcière tombe de son balai. Elle n'avance pas ce tour-ci.
- si sa formule ne contient que des symboles valides (d'une seule couleur et qui ne sont pas présents dans l'autre couleur) mais qu'il manque des symboles valides: la sorcière avance d'un nombre de cases égal au nombre de cartes qu'elle a jouées.
- si la formule contient tous les symboles valides d'une seule couleur: la sorcière réalise une formule PARFAITE. Elle avance d'un nombre de cases égal au nombre de cartes qu'elle a jouées, et bénéficie d'un bonus:
 - pour une formule parfaite de couleur orange: elle avance de 2 cases supplémentaires;
 - pour une formule parfaite de couleur noire: elle pioche autant de cartes « Magie noire » qu'il y a de symboles dans la formule parfaite et en garde une. Les autres cartes sont remanées dans la pioche.

MALÉDICTION DE LA SORCIÈRE DE TÊTE

À la fin de chaque tour, après que tous les joueurs ayant réussi une formule ont avancé leur figurine, le jeton « Malédiction » est placé sur la case où se trouvent le ou les joueurs en tête de la course. Cette malédiction a pour effet d'annuler le bonus en cas de formule parfaite pour tout joueur présent sur cette case. Pour gagner, une tactique payante pourra donc consister à rester en embuscade juste derrière les leaders...



PENALITÉ

Attention à ne pas confondre vitesse et précipitation: si la formule écrite par le joueur ayant choisi de fermer le couvercle n'est pas valide, il recule de 2 cases. C'est d'ailleurs à cela que servent les cases « -1 » et « -2 » situées derrière la ligne de départ. Un joueur sur la case « -2 » ne peut plus fermer la boîte.

Les cartes « Magie noire »

Elles sont de 2 types:

- Les cartes bonus « acrobatie aérienne » (elles possèdent toutes une valeur chiffrée). Elles sont révélées à la fin du jeu et rajoutent des points au score de la sorcière qui les possède.
- Les cartes « sortilège » (toutes les autres) sont utilisées par les joueurs pendant la phase de déplacement de leur figurine et uniquement à ce moment-là. Cependant, il y a plusieurs cartes spéciales (Décret, Brouillard magique, etc.) qui sont jouées à des moments particuliers indiqués sur la carte elle-même.

La liste complète des cartes « sortilège » et de leurs effets se trouve en fin de règles.

Fin de la partie

La partie prend fin lorsque, à la fin d'un tour de jeu, une ou plusieurs figurines ont franchi la ligne d'arrivée.

Le premier à avoir franchi la ligne d'arrivée marque 25 points. Si d'autres joueurs ont atteint l'arrivée dans le même tour, le second marque 24, puis 23 pour tous les autres.

Les joueurs n'ayant pas franchi la ligne marquent autant de point que le numéro de la case sur laquelle est posé leur figurine.

Chacun ajoute au résultat ci-dessus le total de ses bonus dus aux cartes d'aérobatics aériennes.

Le plus haut score gagne la partie (en cas d'égalité, celui qui est allé le plus loin est déclaré vainqueur).



Pour égaliser les chances

☉ **Pilotes novices** : un pilote novice (enfant, débutant, gros mal de tête...) est autorisé à placer son pion sur la case 5, 6 ou 7 au début du jeu.

☉ **Pilotes experts** : pour un pilote expert, il faut corser le challenge. Un pilote expert ne peut jamais bénéficier du bonus accordé par une formule parfaite.

Il est tout à fait possible de mixer les niveaux, par exemple avec un joueur novice, deux sachant jouer et un expert autour de la table!

Exemple de tour de jeu

1 = LANCEZ les dés



2 = FERMEZ la boîte et COMPOSEZ votre formule

3 = TRIEZ les dés (regroupez les dés de même symbole, quelle que soit leur couleur)



4 = ÉLIMINEZ les groupes avec au moins un dé orange et un dé noir, et ne conservez qu'un dé par groupe



Tous les autres symboles sont interdits pour ce tour!

5 = APPLIQUEZ l'effet des formules



Ursule avance de 2 cases



Cunégonde avance de 5 cases (3 cartes + bonus « formule parfaite »)



Sofia avance de 2 cases et pioche 2 cartes « Magie noire » (mais elle n'en garde qu'une)



Augustine n'avance pas, car sa formule contient des symboles oranges et noirs!



La formule de Renée est fautive : le symbole tête de mort est invalide pour ce tour. Elle recule de 2 cases car c'est elle qui avait fermé le couvercle.

Liste des cartes « sortilège »

☉ **ATTRACTION (x2)**

Déplacez tous les autres pions de 1 ou 2 cases en direction du vôtre. Cette carte doit être jouée après votre déplacement.



☉ **BLOCAGE (x1)**

Aucun joueur ne peut vous dépasser ce tour-ci. Cette carte doit être jouée après votre déplacement.

