

HEROES GAME

© 2023, Hachette Livre (Hachette Pratique).
58, rue Jean Bleuzen – 92178 Vanves Cedex

Toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur, ou de ses ayants droits ou ayants cause, est illicite (art. L 122-4 du Code de la propriété intellectuelle). Cette représentation, ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait une contrefaçon sanctionnée par l'article L. 335-2 du Code de la propriété intellectuelle.

Direction : Catherine Saunier-Talec
Directeur de projet : Timothée Le Mière
Direction artistique : Mélissande Mestas
Responsable de projet : Lucie Levron
Illustrations et typographie : Dank
Réalisation intérieure : NoOok
Fabrication : Anne-Laure Soyoz

Dépôt légal : octobre 2023
19-9475-7/01
ISBN : 978-2-01-946270-3
Imprimé en Chine par Toppan



VIK

DANK

ÂGE : à partir de 8 ans
NOMBRE DE JOUEURS : de 3 à 6 joueurs
DURÉE : 5 à 10 minutes par joueur environ

MATÉRIEL :

- * 7 cartes Sorcière
- * 98 cartes Ingrédient :
14 exemplaires de chacun des 7 ingrédients
- * 48 cartes Potion :
15 potions en 3 exemplaires et 3 potions uniques

TOP WITCH



HEROES GAME

LE DAILY SALEM

Top Witch, c'est
LE concours de l'année
pour les sorcières !



Diffusé en *prime time* et en direct sur Sabbath TV (Modulation 6 sur vos boules de cristal), **Top Witch** voit s'opposer les meilleures sorcières du monde (vous !) pour remporter le prestigieux prix de « Sorcière de l'année » ou « WOTY » (Witch Of The Year).

Pour gagner, vous devrez réaliser un **maximum de potions** afin d'être la première à réunir 6 points de victoire*. Mais attention, entre sorcières, **tous les coups sont permis** et quand une potion est créée, son pouvoir est immédiatement appliqué ! Bref, attendez-vous à quelques coups tordus autour des chaudrons...

* Initialement joué en 666 points, la production de Top Witch a revu ce nombre à la baisse après l'édition de 1692 qui s'étala sur 15 mois et créa pas mal de soucis dans la ville de Salem.

RÈGLES DU JEU

BUT DU JEU :

L'objectif est de gagner des **points de victoire** en préparant des potions.



MISE EN PLACE :

- 1 * Distribuez une carte **Sorcière** à chaque joueur (vous êtes désormais des sorcières !).
- 2 * Mélangez les cartes **Potion** et formez une pile faces cachées, puis révélez les 5 premières cartes et placez-les côte à côte. Durant la partie, quand une carte **Potion** est prise par une sorcière, remplacez-la par la première carte de la pile.
- 3 * Mélangez les cartes **Ingrédient** et formez une pioche faces cachées.
- 4 * Distribuez 4 cartes **Ingrédient** par sorcière, faces cachées.

Le joueur qui ressemble le plus à une sorcière commence à jouer, puis ce sera à la sorcière située à sa gauche.

Chaque sorcière a un pouvoir : elle peut utiliser un ingrédient spécifique comme joker.

Exemple : Pour Mafalda, les cartes « Langue de crapaud » peuvent remplacer n'importe quel autre ingrédient lors de la création d'une potion.



TOUR DE JEU :

À votre tour, vous pouvez réaliser une et une seule des deux actions suivantes :

1 * **Piocher 2 ingrédients** : soit les 2 premières cartes de la pioche (faces cachées), soit les deux premières de la défausse (faces visibles), soit une carte sur la pioche et l'autre sur la défausse.

2 * **Créer une potion** : dépensez les ingrédients requis pour créer une des 5 potions faces visibles (ils sont indiqués en bas de la carte), puis placez la potion devant vous et appliquez son effet.

♦ **Les ingrédients** dépensés forment la défausse, faces visibles. Il n'est pas possible de changer l'ordre des cartes défaussées et seule la carte supérieure doit être visible.

♦ Quand une potion **avec le symbole**  est créée, défaussez les 4 cartes **Potion** visibles restantes et remplacez-les par les 5 premières cartes de la pile.

Dès qu'une sorcière a terminé son action, c'est à la sorcière suivante de jouer.

Description des cartes Potion

0, 1 ou 2
chapeaux
symbolisant
des points
de victoire.

Nom de la potion.



Symbole indiquant
de changer les
4 cartes Potion
restantes.

Effet de la potion,
à appliquer
immédiatement !

Ingrédients requis pour créer la potion.

Ici, un « sang de chauve-souris » et une « sonnette de serpent moulue ».

FIN DE PARTIE

La partie s'arrête quand :

- * Une sorcière atteint ou dépasse 6 points de victoire sur les potions qu'elle a devant elle : elle remporte la partie et est élue Sorcière de l'année ! 
- * La pioche des ingrédients est épuisée. La sorcière qui finit la pioche termine son tour, puis la partie s'arrête. La sorcière ayant alors le plus de

points de victoire  sur ses potions l'emporte. En cas d'égalité, une partie de pierre feuille ciseaux départage les sorcières à égalité.

PRÉCISIONS

- * Si une sorcière ne peut pas se défausser d'un ingrédient ou ne peut pas faire passer un ingrédient à une autre sorcière, tant pis pour la sorcière qui devait piocher chez elle ! La vie de sorcière est parfois cruelle.
- * Les échanges de cartes **Ingrédient** entre sorcières ne sont pas autorisés.
- * Vous devez toujours indiquer le nombre de cartes **Ingrédient** que vous avez en main quand on vous le demande.
- * Si la pile des cartes **Potion** est épuisée, mélangez les cartes **Potion** défaussées et formez une nouvelle pile.

**QUE LA MEILLEURE
SORCIÈRE GAGNE !**