

# La sorcière étourdie

Un jeu d'observation ensorcelé destiné à favoriser les fonctions exécutives, pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans. Plus « effet Fex » pour augmenter le degré de difficulté.

**Idee du jeu :**

Markus Nikisch, Dr. Sabine Kubesch, Laura Walk  
Marc Robitzky

**Illustration du pion « Fex » :** Sonja Hansen

**Durée de la partie :** env. 15 minutes

Il est minuit au beau milieu de la forêt aux sorcières ! La sorcière étourdie est en train de préparer sa célèbre potion magique. Mais ce n'est pas facile car il lui arrive souvent d'oublier quels ingrédients elle a déjà mis dans la marmite et de ne plus savoir ceux qui manquent. Les joueurs doivent aider la sorcière étourdie à trouver les ingrédients manquants. Seul le plus rapide recevra une potion magique en récompense.

## Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu
- 1 sorcière étourdie
- 1 magicien Fex
- 1 gobelet à dés magique
- 10 plaquettes marmites
- 10 plaquettes ingrédients
- 13 potions magiques
- 4 dés (violet, vert, bleu et orange)
- 1 règle du jeu



## L'effet Fex

Les règles des jeux comprennent plusieurs variantes qui modifient le déroulement de la partie et demandent dans certains cas de jouer de manière contraire. Avant chaque partie, on convient de la règle à suivre. Les joueurs doivent donc bien faire attention à chaque fois et suivre la bonne règle pour pouvoir gagner la partie. Ils s'adaptent donc à des conditions changeant constamment et entraînent ainsi leurs fonctions exécutives. En raison de l'effet Fex, les différentes fonctions exécutives ne sont pas isolées mais entraînées en tant qu'unité. Les spécialistes parlent ici de système exécutif. Nous vous recommandons de jouer d'abord la variante de base et d'intégrer les règles Fex peu à peu dans le jeu.

## Préparatifs

Posez le plateau de jeu au milieu de la table. Répartissez les dix plaquettes marmites marmites, face ingrédients visible, sur les marmites des sorcières illustrées sur le plateau de jeu. Posez la sorcière étourdie sur n'importe quelle case devant l'une des marmites. Il est important que la sorcière soit tournée de manière à regarder dans le sens des aiguilles d'une montre.

Posez les 10 plaquettes d'ingrédients autour du plateau de jeu. Préparez le gobelet à dés, le dé violet et les potions magiques. Le magicien Fex et les autres dés restent dans la boîte. On les prendra seulement pour la variante.

## Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui dira la formule magique la plus amusante a le droit de commencer. Tu dois aider la sorcière étourdie à trouver le dernier ingrédient qui lui manque pour préparer la potion magique. Pour cela, ton voisin de gauche secoue le gobelet contenant le dé et le pose au milieu du plateau de jeu en le retournant de manière à ne pas montrer le dé.

Le joueur soulève le gobelet, tu regardes le nombre de points indiqués sur le dé et essayes de le retenir, mais fais vite car tu n'as pas beaucoup de temps.

**Pendant que tu mémorises le nombre de points en mémoire, les autres disent la formule magique suivante :**

*Fex, petit magicien le plus malin de tous les temps*

*Sais-tu où est l'ingrédient ?*

*Où a-t-il bien pu passer ?*

*Tu vas lui dire avec le dé !*

Ensuite, le joueur repose le gobelet sur le dé. Tu dois maintenant essayer de trouver l'ingrédient manquant en te servant des points du dé qui vont te donner le bon indice : en pensée, avance la sorcière étourdie dans le sens des aiguilles d'une montre du même nombre de cases que le nombre de points indiqués sur le dé violet.

**Devant quelle marmite la sorcière va-t-elle arriver ?**

Observe bien cette marmite : dedans, il y a neuf ingrédients différents. Mais en tout il en faut dix. Trouve lequel manque et ramasse la plaquette d'ingrédient correspondante.

**Attention :**

Dans chaque marmite, il y a aussi un ingrédient en double. Ceci ne jouera un rôle que dans la variante Fex du jeu !



FRANÇAIS

### Vérification :

Les autres joueurs vérifient ton choix. Ils soulèvent le gobelet et avancent la sorcière étourdie du même nombre de cases que de points indiqués par le dé. Ensuite, ils retournent la plaquette marmite devant laquelle la sorcière a atterri. Au dos de cette plaquette est illustré l'ingrédient manquant.

Si tu as choisi le bon ingrédient, tu récupères une potion magique en récompense. La plaquette marmite est de nouveau retournée et c'est au tour du joueur suivant.

### Fin de la partie

La partie se termine dès que chaque joueur a joué quatre fois. Celui qui aura le plus de potions magiques gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

#### « L'effet Fex »

Au début, les enfants doivent faire uniquement attention à la sorcière étourdie. Plus tard, les autres dés et le magicien Fex entrent en ligne de compte dans le jeu et les enfants doivent observer, selon le résultat obtenu sur les dés, quel pion bouge et comment il est déplacé. Chaque pion est déplacé différemment (avancé ou reculé) et, selon le pion, il faut chercher l'ingrédient manquant ou celui qui est double en allant dans différentes directions (par ex. dans la potion magique située devant ou derrière le pion). Ainsi, avec l'effet Fex, plusieurs règles sont établies en un seul lancer de dés.

Choisissez les dés avec lesquels vous voulez jouer. Plus vous choisirez de dés plus le jeu sera compliqué. Convenez si vous voulez jouer seulement avec la sorcière ou en plus avec le magicien Fex, ceci étant recommandé à ceux qui auront déjà un peu plus d'expérience avec Fex.

#### a) Le dé violet

Il indique le nombre de cases pour déplacer un pion.



#### b) Le dé vert

Il indique dans quelle direction se déplace la sorcière étourdie (dans le sens des aiguilles d'une montre ou en sens inverse). Si la sorcière est tournée dans le mauvais sens, vous devrez la tourner dans le bon sens avant de la déplacer. Elle se déplace donc toujours en regardant devant elle.



#### c) Le dé bleu

Il indique s'il faut chercher l'ingrédient manquant devant ou derrière la sorcière étourdie. Si le dé indique le symbole bleu montrant le visage de la sorcière, on cherche dans la marmite placée devant la sorcière. Si le dé indique le symbole jaune du chapeau de sorcière, il faut chercher l'ingrédient dans la marmite placée derrière la sorcière.



#### d) Le dé orange

Maintenant, on a besoin en plus du magicien Fex. Posez-le sur une case devant n'importe quelle marmite, de manière à ce qu'il soit tourné dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Le dé orange indique si le magicien Fex (= lune) ou la sorcière (= étoile) doit être déplacé.



#### Attention :

#### Le magicien Fex fait tout dans le sens inverse de la sorcière :

- Sur les cases indiquées par le dé violet, il se déplace en reculant. Il regarde donc dans le sens opposé à sa marche.
- Il se déplace dans le sens inverse à celui indiqué par la flèche du dé vert.
- Il ne cherche pas l'ingrédient qui manque dans une marmite, mais celui qui y est illustré deux fois.
- Si le dé bleu indique le visage, Fex doit chercher l'ingrédient dans la marmite placée derrière ; si le dé indique le chapeau de sorcière, Fex doit chercher dans la marmite placée devant.

Le jeu avec le magicien Fex peut être aussi joué avec moins de quatre dés. On peut aussi jouer sans la sorcière et seulement avec le magicien Fex.

### Autres variantes Fex

#### Variante: « Il ne manquait plus que ça ! » :

Les pions sont posés sur le plateau de jeu seulement après que le premier joueur ait observé les dés. Les autres joueurs ont le droit de décider devant quelle marmite et dans quel sens ils posent les pions.

#### Variante rapide :

Tous les joueurs jouent en même temps. Les dés sont lancés en direction du milieu du plateau de jeu. Celui qui trouve en premier le bon ingrédient, récupère une potion magique. Celui qui récupère en premier quatre potions magiques gagne la partie !

**Note :** la plupart des variantes peuvent être combinées entre elles.

