

HEXEN RENNEN

2 à 4 joueurs

+ 7 ans

45 mn

CONTENU



Matériel :

4 x 12 tuiles
de couleur différente

4 x 12 cartes
de couleur différente

4 x 3 sorcières
de couleur différente

2 manches à balai
pour diviser le camp de course
en 3 étapes

1 mini plateau
pour l'arrivée de la course

1 dé

Wolfgang Panning • 2001 • Queen

traduction "Nick Thamer"

1.0



Préparation de jeu

Chaque joueur choisit un clan et reçoit 3 sorcières, 12 tuiles et 12 cartes de la même couleur. Les cartes comportent toutes un nombre (entre 2 et 10), sauf 3 qui affichent un symbole magique. Il en est de même pour les tuiles.

Les cartes forment la main du joueur.

Ensuite le champ de course est construit, avec 3 étapes de 16 tuiles, séparées par un manche à balai.

Pour chacune des trois étapes, chaque joueur choisit secrètement 4 tuiles, dont une avec le symbole magique de son clan.

Les 4 tuiles de tous les joueurs, pour la première étape, sont réunies, mélangées et disposées face cachée, les unes après les autres. Placez un manche à balai à la fin de cette première étape. Disposez le champ de course en plusieurs courbes si vous êtes sur une petite table.

Mélangez de la même manière toutes les tuiles choisies par les joueurs pour constituer la seconde étape, et placez-les après les tuiles de la première étape. Finissez cette seconde étape avec le second manche à balai. Enfin, les 16 dernières tuiles sont mélangées et placées pour former la troisième et dernière étape.

Placez toutes les sorcières au début du champ de course (devant la première tuile) et à la fin, disposez le plateau d'arrivée.

Déroulement de Jeu

Chaque joueur lance le dé et déplace une de ses sorcières du nombre de tuiles indiqué par le dé. Si la sorcière arrive sur une tuile face cachée, retournez là. Certaines tuiles obligent la sorcière à se déplacer à nouveau : il est donc possible que la sorcière se déplace plusieurs fois dans un même tour .



Lancer du dé

Le premier joueur lance le dé et déplace une sorcière de son choix. Le déplacement fini, le joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) lance le dé pour déplacer à son tour l'une de ses sorcières.

En déplaçant les sorcières, les règles suivantes s'appliquent :

- Il ne peut y avoir qu'une sorcière par tuile. Cependant, il n'y a pas cette restriction sur les trois cases du plateau d'arrivée.
- Le joueur est obligé de déplacer une sorcière du nombre exact affiché par le dé et ne peut en aucun cas le relancer si jamais aucune de ses sorcières ne peut être déplacée.
- Une sorcière ne peut pas se déplacer après la case du plateau d'arrivée marquée du chiffre 4
- Une sorcière peut passer par dessus les autres sorcières. Les tuiles occupées sont toujours comptées

Cependant, pour les sorcières encore au départ, la règle spéciale suivante s'applique :

- les tuiles occupées ne sont pas comptées lors du premier déplacement sur le champ de courses : une sorcière ne peut donc jamais être bloquée quand elle s'engage sur la piste.

Les effets des tuiles du champ de courses.

Quand une sorcière atterrit sur une tuile cachée, elle est retournée face visible et elle le restera jusqu'à la fin de la partie. La couleur et le nombre (ou encore le symbole magique) déterminent les actions pour la sorcière qui s'est s'y est arrêtée.

Peu importe si la sorcière arrive sur une tuile suite à un lancer de dé, à un déplacement dicté par une autre tuile ou encore à la pose d'une carte : l'action de la tuile sur laquelle s'arrête une sorcière doit être effectuée systématiquement (si le mouvement est possible). Il peut donc il y avoir une réaction en chaîne avec plusieurs déplacements consécutifs.

En arrivant sur une tuile, quatre actions peuvent arriver :

Action 1 :

La tuile est numérotée et elle est de la couleur du joueur actif : la sorcière doit alors avancer immédiatement du nombre marqué sur cette tuile. Si la tuile de destination est occupée, la sorcière ne se déplace pas et le tour du joueur prend fin.

Action 2 :

La tuile est numérotée et elle n'est pas de la couleur du joueur actif : la sorcière s'arrête sur cette tuile et le tour du joueur est terminé

Action 3 :

La tuile montre le symbole magique du joueur actif. Le joueur peut laisser sa sorcière sur cette tuile et finir ainsi son tour ou jouer l'une des cartes de sa main :

- Avec une carte numérotée (2 à 10), le joueur peut avancer sa sorcière du nombre marqué (la tuile de destination doit être libre).
- Avec une carte montrant le symbole magique du joueur actif, il avance sa sorcière jusqu'à la prochaine tuile libre affichant ce symbole. Votre tour prend alors fin. Si aucune tuile avec le symbole

magique recherché n'est découverte ou si elles sont toutes occupées, la carte ne peut pas être jouée.

Toutes les cartes jouées sont défaussées

Action 4 :

La tuile montre le symbole magique d'un autre clan. Le joueur à qui appartient le symbole décide alors de l'action. Ce joueur a trois actions possibles :

- Il laisse la sorcière sur place et le tour du joueur prend fin.
- Il joue une carte avec le symbole magique contre la sorcière arrêtée sur sa tuile. Maintenant elle doit reculer jusqu'à la première tuile libre affichant le même symbole magique que la carte jouée. Le tour du joueur prend alors fin. Si aucune tuile avec le symbole magique n'est découverte ou si elles sont toutes occupées, la carte ne peut pas être jouée.
- Il joue une de ses cartes numérotées contre la sorcière arrêtée sur sa tuile. Elle doit alors reculer du nombre indiqué, à la condition que la tuile de destination soit libre. Une sorcière ne peut pas être reculée au delà de la première tuile.

Toutes les cartes jouées sont défaussées

Note : Un joueur n'est jamais obligé de jouer une carte pour avancer sa sorcière ou reculer une sorcière adverse. Par contre, après la pose d'une carte numérotée, si une sorcière est reculée jusqu'à une tuile avec un symbole magique, le clan concerné par le symbole est obligé de jouer une carte (sauf si aucun déplacement n'est possible avec les cartes encore en sa possession).

Lignes d'arrivée

Les trois cases sur le plateau d'arrivée ne peuvent être atteintes qu'avec le nombre exact, obtenu avec le dé ou avec une carte. Un joueur ne peut pas se déplacer après la case "4". Si le dé affiche un chiffre trop élevé, le joueur ne peut pas déplacer cette sorcière. De la même manière, il est impossible de jouer une carte qui emmènerait une sorcière au delà de la case 4.

Une fois qu'une sorcière a atteint l'une des trois cases du plateau d'arrivée, elle ne peut plus être déplacée.

Fin de Jeu

Dès qu'un joueur a placé ses trois sorcières sur le plateau d'arrivée, le jeu est fini. Pour chaque sorcière ayant franchi la ligne d'arrivée, chaque joueur reçoit des points de victoire correspondant à la case occupée (2, 3 ou 4). Le clan de sorcières avec le plus des points remporte la course.

Trois Joueurs

Avec trois joueurs, toutes les cartes et toutes les tuiles sont toujours employées. Les sorcières de la couleur en surplus ne sont par contre pas nécessaires. Les tuiles de la couleur "neutre" sont réparties dans les trois étapes : pour chacune d'elles, une tuile avec un symbole magique et trois tuiles numérotées sont mélangées avec celles des autres joueurs. Les cartes de la couleur neutre sont mélangées et forment une pile, face cachée, à portée de main

Quand une sorcière atterrit sur une tuile avec un symbole magique de la couleur neutre, une carte

est tirée de la pioche de couleur neutre et l'action décrite est appliquée. Si l'action n'est pas possible, parce que, par exemple, une autre sorcière occupe la tuile, la carte est ignorée et la sorcière reste sur place. La carte est défaussée dans tous les cas.

Deux Joueurs

Les mêmes règles qu'à trois joueurs sont appliquées, mais deux clans sont joués comme neutres.

Traduction par Nick Thamer - juillet 2003

D'après la traduction anglaise de Ward Ahders.

Si vous constatez une erreur dans cette traduction, n'hésitez pas à nous la signaler.

<http://clube.free.fr>