

La soupe des sorcières

Un jeu ensorcelé où il est permis de « tricher », pour **2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans**.

Idée: Kai Haferkamp
Illustration: Clara Suetens
Durée d'une partie: env. 15 minutes

A Abracadabra-Ville, c'est aujourd'hui qu'a lieu la réunion annuelle des sorcières. Les meilleures du monde s'affrontent pour préparer leur célèbre soupe aux champignons. Elles se promettent toutes de s'aider, mais ce sont de drôles de coups de main qu'elles se donnent ! Et il arrive qu'un mauvais champignon atterrisse dans la marmite voisine...

Contenu :

- 1 plateau de jeu
(cuisine de sorcières avec quatre marmites)
- 24 champignons
- 4 sorcières de couleur (plaquettes)
- 4 caches
- 1 cuillère en bois
- 1 salière
- 1 potion magique
- 1 règle du jeu



But du jeu :

Chaque sorcière doit essayer de mettre le plus possible de champignons de sa couleur dans sa marmite et devra tenter de mettre les autres dans la marmite de ses consœurs.

Mais il faudra agir discrètement, sinon les autres vont se méfier ...

Préparatifs :

Poser la **partie inférieure de la boîte** au milieu de la table et sortir tous les accessoires. Poser la **cuisine des sorcières** sur les cloisons en carton de manière à ce que la **couleur des marmites** corresponde à celles des compartiments placés en dessous.

Chaque joueur prend un **cache** et le pose devant lui.

Retourner les quatre **plaquettes-sorcières**, face cachée. Chaque joueur en prend une, regarde discrètement de quelle couleur elle est et la pose derrière son cache. La couleur de la sorcière indique quelle marmite va être la sienne.

S'il y a moins de quatre joueurs, mettre les plaquettes-sorcières (sans les retourner) et les caches en trop de côté.

mettre les champignons de la couleur correspondante dans sa marmite

mettre la cuisine des sorcières sur la partie inférieure de la boîte, prendre les caches et les sorcières

distribuer les champignons face cachée, préparer le dé et la cuillère

lancer le dé, mettre un champignon (face cachée) de la couleur du dé dans la marmite

Tricheur !

Triché ? Reprendre le champignon, prendre un autre champignon du joueur qui a bien deviné
Pas triché ? Mettre le champignon dans la marmite, donner un champignon en plus au joueur qui a mal deviné

Retourner les champignons, les mélanger, les distribuer de manière à ce que chaque joueur en ait le même nombre. Chaque joueur les pose derrière son cache.

Préparer le **dé**, la **cuillère en bois**, la **potion magique** et la **salière**.

Déroulement de la partie :

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a mangé des champignons en dernier a le droit de commencer en lançant le dé une fois. Si les joueurs ne se rappellent plus quand ils ont mangé des champignons pour la dernière fois, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

• Sur quelle couleur est tombé le dé ?

Tu mets un champignon dans la **marmite de la couleur correspondante**. Prends un champignon de ta réserve et pose-le sur la cuillère en bois, face retournée. Amène la cuillère tout doucement vers la marmite et fais glisser le champignon dans la marmite.

N.B. : normalement, il faut mettre seulement des **champignons de la couleur correspondante** dans chaque marmite.

Mais si ce n'est pas ta marmite, tu peux aussi « **tricher** » pour donner un **mauvais champignon** à une autre sorcière. Quand tu n'auras plus de champignons de la bonne couleur, tu seras même **obligé de tricher**.

... **Tricheur!**

Si l'un des joueurs pense que tu triches et que tu essaies de mettre un mauvais champignon dans la marmite, il crie bien fort : « tricheur ! » ou « tricheuse ! ».

N.B. : il devra le dire avant que le champignon ne soit tombé dans la marmite.

Tu dois alors retourner le champignon.

• Il t'a démasqué ? Tu voulais vraiment mettre un mauvais champignon dans la marmite ?

Tu remets le champignon derrière ton cache.

Le joueur qui a découvert ta tricherie en premier te donne en **plus l'un de ses champignons**. Il en cherche un dans sa réserve, le **retourne** et le fais glisser vers toi, face cachée.

• Il t'a soupçonné à tort ? Tu voulais vraiment mettre un champignon de la bonne couleur dans la marmite ?

Tu as alors le droit de le mettre dedans. En plus, tu as le droit d'en prendre un dans ta réserve et tu le fais glisser, face retournée, vers le joueur qui t'avait soupçonné de tricher.

C'est alors au tour du joueur suivant.

faire un échange au lieu de lancer le dé

Dernier champignon ? Fin de la partie.

Distribution de la potion magique et de la salière

pour chaque champignon d'une autre couleur retirer un des siens

le plus de points = victoire

• Règle pour échanger des champignons :

Au lieu de mettre un champignon dans la marmite, tu peux aussi décider, **avant de lancer le dé, d'échanger un champignon**. Choisis l'un de tes champignons et fais-le glisser, face retournée, vers l'un des joueurs. Celui-ci devra prendre ton champignon et, en échange, il te donnera l'un des siens, également face retournée.

Pour ce tour-là, tu n'auras pas le droit de **mettre de champignon dans une marmite**.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie :

La partie est terminée dès qu'un **joueur a mis son dernier champignon** dans une marmite. Il crie alors bien fort : « Ça y est ! La soupe des sorcières est prête ! ».

Il prend la **potion magique** et l'amène vers sa marmite. La potion magique lui rapporte un point en plus.

Il prend ensuite la **salière** et l'amène vers n'importe quelle autre marmite.

N.B. : la salière pénalise d'un point.

Les autres joueurs remettent les champignons qui sont encore derrière leur cache dans le couvercle de la boîte : ils ne sont pas comptés.

Mettre aussi la cuisine des sorcières et les caches de côté.

Les joueurs retournent alors leur sorcière pour voir à qui appartient quelle marmite.

Distribution de la soupe :

Prendre tous les champignons qui sont dans la marmite et les poser devant soi.

• Poser d'abord tous les **champignons de sa couleur** en une rangée (et si on l'a gagnée, également la **potion magique**).

• Celui qui a des **champignons d'une autre couleur** pose chacun de ces champignons sur un de ses bons champignons. Mettre aussi la **salière** sur un de ses bons champignons.

• **Ces champignons « doubles » ne seront pas comptés.**

• **N.B.** : il pourra arriver aussi que la potion magique ne rapporte pas de points ! Elle sera alors « annulée » par un mauvais champignon d'une autre couleur.

Chaque champignon restant de la bonne couleur compte un point.

Le joueur qui aura le **plus de points** est le gagnant.

Si deux joueurs ou plus ont le même nombre de points, ils gagnent tous ensemble.

Il pourra aussi arriver qu'un joueur n'ait aucun point et qu'il n'ait que des champignons d'une autre couleur dans sa marmite. Sa soupe ne lui rapportera rien. Pour l'encourager, vous pourrez l'inviter à manger un dessert ou de la soupe avant de commencer la partie suivante.

Habermäß-spiel Nr. 4454

Heksencompote

Een bekest sjoemelspel voor **2 – 4 spelers** van **6 – 99 jaar**.

Spelidee: Kai Haferkamp

Illustraties: Clara Suetens

Speelduur: ca. 15 minuten

In Pocushuizen vindt vandaag de jaarlijkse heksenvergadering plaats: de beste heksen ter wereld komen tegen elkaar uit om de beroemde compote* te bereiden. Weliswaar bezweren ze allemaal dat ze elkaar over en weer zullen helpen, maar al te vaak wordt er flink gesjoemeld! En zo komt niet altijd de juiste paddestoel in de pan terecht ...

** Een compote is normaal gesproken een zoet nagerecht, of bijgerecht dat uit vruchten bestaat. Onze heksencompote bestaat echter uit zeldzame paddestoe-len, waar de heksen heel erg dol op zijn.*

Spelinhoud:

- 1 speelbord
(heksenkeuken met vier ketels)
- 24 paddestoelen
- 4 gekleurde heksenplaatjes
- 4 anti-inkijkschermen
- 1 pollepel
- 1 heksendobbelsteen
- 1 zoutstrooier
- 1 toverdrank
spelregels



Doel van het spel:

Iedere heks probeert om in haar eigen ketel zoveel mogelijk paddestoelen van dezelfde kleur te verzamelen en in de andere ketels paddestoelen van andere kleuren te smokkelen.

Maar dat moet heel onopvallend gebeuren, want anders worden de andere heksen achterdochtig ...

Spelvoorbereiding:

Zet de **bodem van de doos** in het midden op tafel en haal alle speltoebehoren eruit. Leg de **heksenkeuken** zodanig bovenop het kartonnen kruisstuk, dat de **gekleurde ketels** boven de overeenkomstig gekleurde vakken liggen. Ieder kind krijgt een **anti-inkijk scherm** en zet dit voor zich neer.

De vier **heksenplaatjes** worden omgekeerd. Ieder kind krijgt er één, bekijkt deze in 't geheim en legt haar achter zijn anti-inkijk scherm neer. De kleur van de heks geeft aan, welke zijn eigen ketel is.

Paddestoelen van dezelfde kleur in eigen ketel gooien

Heksenkeuken op bodem v/d doos

Anti-inkijk-scherm, heks pakken