

## Husch husch adapté – Création LuAPE

2 à 6 joueurs

### Contenu :

Un plateau de jeu (3 volets)

5 chapeaux de sorcières

5 jetons (jaune, vert, bleu, rouge, mauve) en bois

3 dés moyens : 1 avec les couleurs vert, jaune, bleu, blanc, noir + un symbole dé, 1 avec les couleurs vert, jaune, bleu, blanc noir + un symbole croix, 1 avec les couleurs vert, jaune, bleu, rouge, mauve + un symbole dé

1 notice

### But du jeu :

Etre le premier à amener une sorcière (peu importe laquelle) au sommet de la colline.

### Préparatifs :

Choisir le niveau de jeu souhaité.

*-niveau 1* : il faut mémoriser l'emplacement de 3 couleurs prendre le dé : vert, bleu, jaune, blanc noir, dé placer les sorcières verte, bleue, jaune sur la ligne de départ et les recouvrir d'un chapeau

*-niveau 2* : 3 couleurs + permutations en cours de jeu prendre le dé : vert, bleu, jaune, blanc, noir et X

Placer les sorcières verte, bleue, jaune sur la ligne de départ et les recouvrir d'un chapeau.

*-niveau 3* : il faut mémoriser l'emplacement de 5 couleurs prendre le dé de 5 couleurs + dessin de dé placer les 5 sorcières sur la ligne de départ et les recouvrir d'un chapeau.

## Règle :

Chacun lance le dé à tour de rôle.

Quand on obtient une des couleurs des sorcières, il s'agit de découvrir le pion sorcière de la même couleur.

Le joueur soulève un chapeau et si c'est le pion de la même couleur, il recache le pion sous le chapeau et le fait monter d'une case en direction de la colline. Si ce n'est pas la même couleur, le pion est recaché et le chapeau remis en place.

Un joueur qui a réussi à faire progresser un chapeau, rejoue immédiatement.

### *Niveau 1 :*

Si le joueur joue blanc : il fait avancer une sorcière de son choix

Si le joueur joue noir : il fait reculer une sorcière de son choix

Si le joueur joue dé : il doit relancer celui-ci

### *Niveau 2 :*

Si le joueur joue blanc : il fait avancer une sorcière de son choix

Si le joueur joue noir : il fait reculer une sorcière de son choix

Si le joueur joue X : il permute 2 sorcières de son choix

### *Niveau 3 :*

Si le joueur joue dé : il doit relancer celui-ci

### *Fin du jeu :*

Le jeu est fini quand un des joueurs parvient à amener une sorcière sur la dernière case du plan de jeu, celle de la colline. Ce joueur gagne la partie.