

Règles du jeu

2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans



Un jeu d'une infernale bonne humeur !

1. Préparation

- Les 8 cartes de jeu sont placées côte à côte pour former un plateau de jeu. Elles peuvent soit entourer le chaudron, soit former 2 rangées de 4 cartons. Il y a des millions de façons différentes d'associer ces 8 cartes.
- Chaque joueur prend un pion chaudron de son choix et 1 pièce de sorcière.
- Les pièces de sorcières qui restent sont disposées près du chaudron : elles constituent la banque.

2. But du jeu

A 2 joueurs : être le premier à obtenir 12 pièces de sorcière.

A 3 joueurs : être le premier à obtenir 8 pièces de sorcière.

A 4 joueurs : être le premier à obtenir 7 pièces de sorcière.

3. Déroulement de la partie

Qui commence ?

Le joueur dont l'anniversaire est le plus proche à venir commence : il appuie sur un des trois boutons citrouilles du chaudron magique. Les roues sont lancées !!!

Dans quel sens joue-t-on ?

Ensuite, à chaque tour de jeu **en suivant le sens des aiguilles d'une montre**, chacun lance les roues. Puis les joueurs cherchent ensemble la bonne sorcière.



Principe général du jeu

Il faut être rapide et poser son pion chaudron sur la bonne sorcière, celle qui correspond aux roues. Mais ce n'est pas tout : immédiatement après et de la même main -celle qui a posé le pion chaudron- il faut appuyer sur le bouton central. Le joueur qui parvient à réaliser cela sans erreur gagne une pièce de sorcière de la banque.



4. Résultat des roues

a. 3 éléments de sorcière / citrouilles

- une couleur pour le chapeau (ou une citrouille)
- une couleur pour la robe (ou une citrouille)
- une couleur pour le balai + chaudron (ou une citrouille)



Les citrouilles sont des **jokers** qui remplacent toutes les couleurs.

Les joueurs doivent poser leur pion chaudron sur une sorcière qui possède les éléments de la même couleur que ceux qui apparaissent sur les roues.

Exemple : les roues sortent : balai + chaudron jaune, chapeau bleu, citrouille. Il faut mettre son pion sur la sorcière qui possède un balai + chaudron jaune et un chapeau vert, peu importe la couleur de la robe.

- Dès qu'un joueur a appuyé sur le bouton central :
 - si son pion est effectivement sur la bonne sorcière (celle qui correspond aux roues) : il prend une pièce de sorcière de la banque.
 - si son pion n'est pas sur la bonne sorcière : il redonne une pièce de sorcière à la banque.



b. trois citrouilles apparaissent



Le premier joueur qui appuie sur le bouton central remporte une pièce de sorcière de la banque (il n'a pas besoin de poser son pion chaudron sur une sorcière) **et une pièce de chacun des autres joueurs.**

c. le chat noir apparaît



Les joueurs doivent poser leur pion chaudron sur un **chat noir.**

- Dès qu'un joueur a appuyé sur le bouton central :
 - si son pion est effectivement sur un chat noir, il prend deux pièces de sorcière de la banque et modifie, s'il le souhaite, la position des cartes du plateau de jeu.
 - si son pion n'est pas sur un chat noir : il redonne une pièce à la banque.
- Chez les autres joueurs : celui qui n'a pas pu poser son pion sur un chat noir (à 4 joueurs), ou bien le dernier joueur a posé son pion sur un chat noir (à 2 ou 3 joueurs) donne une pièce à la banque.

Note : il ne peut y avoir plus d'un pion chaudron posé sur un chat.

d. le roi crapaud apparaît (un ou deux)



Le joueur ayant lancé la roue reçoit automatiquement du joueur placé immédiatement à sa droite :

- une pièce de sorcière pour un roi crapaud
- deux pièces de sorcière pour deux rois crapauds

“Attention, le roi crapaud prime sur le chat noir qui prime sur la citrouille.”

Règles générales



- on ne peut donner plus de pièces de sorcière qu'on en possède
- en particulier : qui n'a pas de pièce de sorcière ne peut en donner
- qui commet une erreur doit donner une pièce de sorcière à la banque
- le premier arrivé au nombre de pièces de sorcière demandé a gagné