

3. Lors de l'arrivée au but, il n'est pas permis de dépasser la case marquée d'un 4.
4. Il est permis de sauter au-dessus d'une ou de plusieurs sorcières (à soi ou aux autres)...
5. Au démarrage (c'est une exception à la règle précédente), pour toute sorcière qui n'est pas encore entrée en jeu, les cases occupées par d'autres sorcières ne sont pas comptées. Une sorcière qui démarre n'est donc jamais bloquée.

EFFETS DE LA CASE REJOINTE

- Si la sorcière arrive sur une case encore cachée, cette dernière est aussitôt retournée.
- Chaque case affiche une information **COULEUR** et une information **CHIFFRE** ou **MAGIE**. Ces informations doivent toujours être prises en considération quel que soit le motif qui ait amené la sorcière sur la case (égal que ce soit le dé, une conséquence de la case précédente ou encore une carte jouée). Une sorcière est ainsi renvoyée de case en case aussi longtemps qu'elle n'a aucune raison de s'arrêter. Vous le découvrirez : c'est un jeu de réactions en chaîne.

Quatre situations différentes peuvent se présenter lors de l'arrivée sur une case.

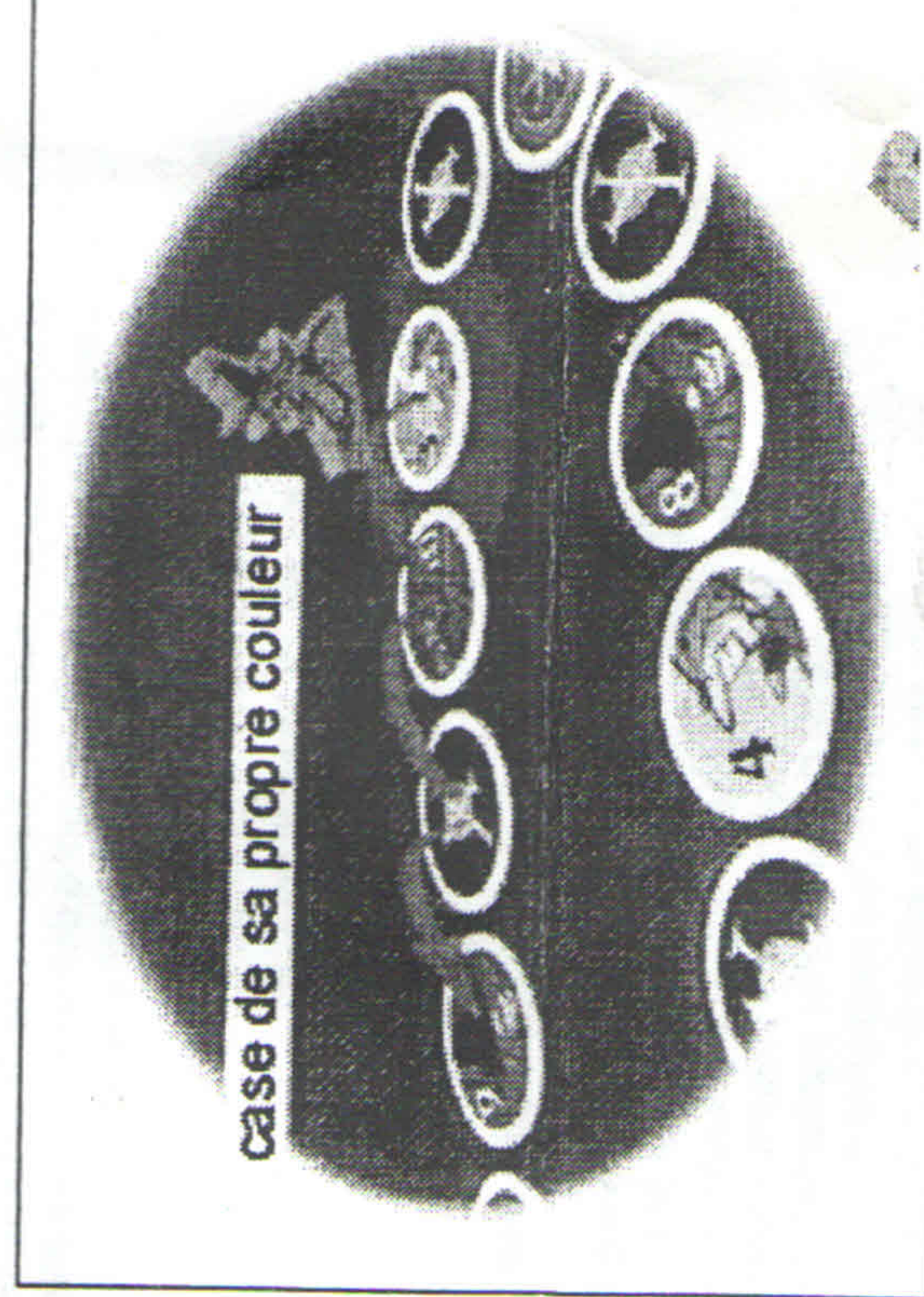
SITUATION 1 : Une case à chiffre de sa propre couleur

Si la sorcière arrive sur une case de sa propre couleur avec un chiffre, elle repart aussitôt vers l'avant et progresse d'un nombre de cases égal à celui du chiffre. Si la case qu'elle devrait ainsi rejoindre est occupée, elle ne peut pas progresser et reste alors sur place.

SITUATION 2 : Une case à chiffre d'une autre couleur

Si la sorcière arrive sur une case à chiffre d'une autre couleur, elle s'arrête sur cette case-là.

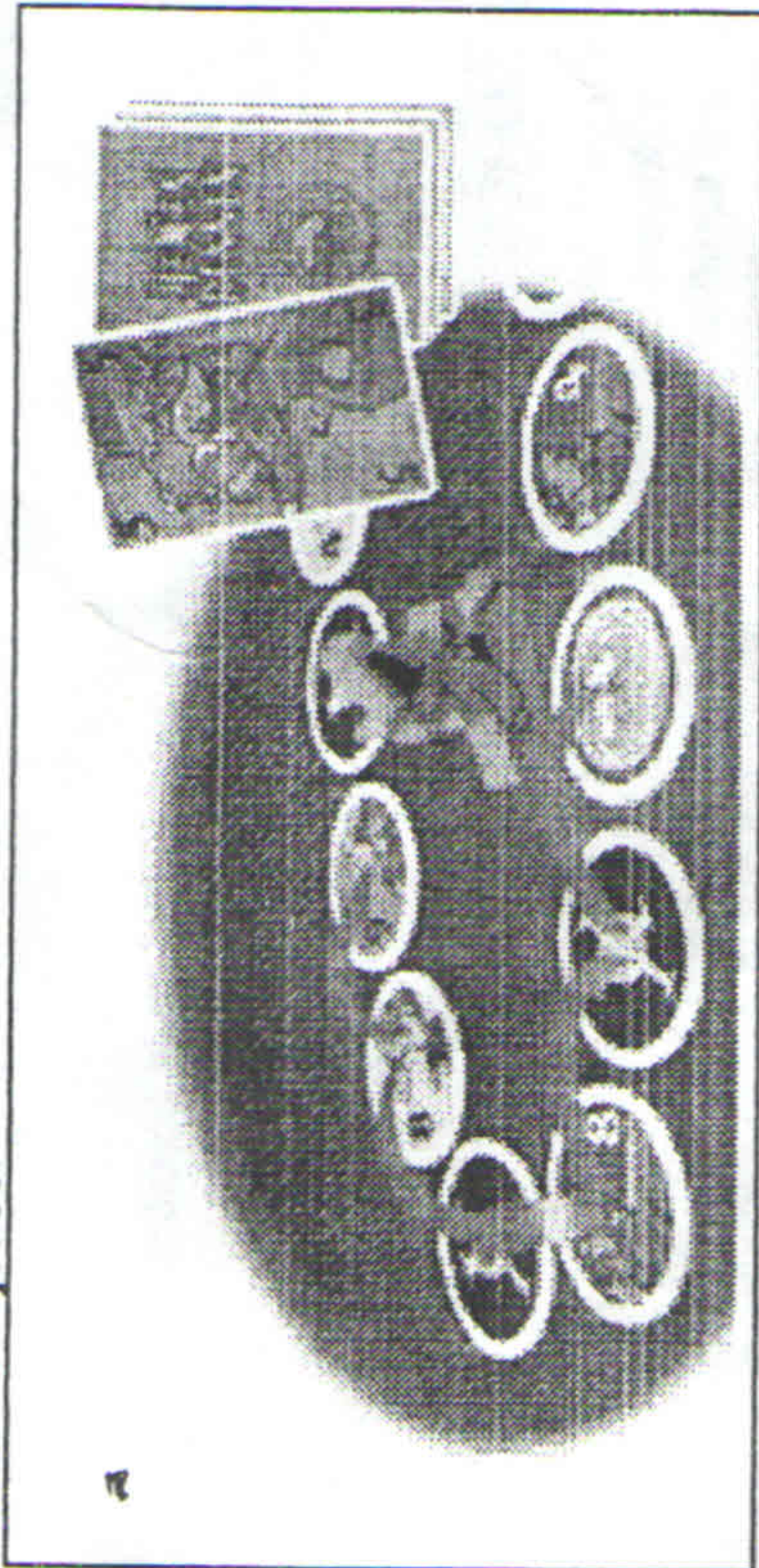
Le tour du joueur s'arrête aussitôt.



SITUATION 3 : Une case avec un signe magique de sa propre couleur

- Si une sorcière se pose sur une case portant le signe magique de sa couleur, le joueur choisit entre deux possibilités :
- Soit il décide de stopper sa sorcière sur cette case et son tour de jeu s'arrête aussitôt.
- Soit il décide de jouer une de ses cartes :

S'il joue une carte avec un chiffre, sa sorcière est avancée d'un nombre de cases égal au chiffre joué. La case d'arrivée doit être libre ; si elle ne l'est pas, la carte ne peut pas être jouée.

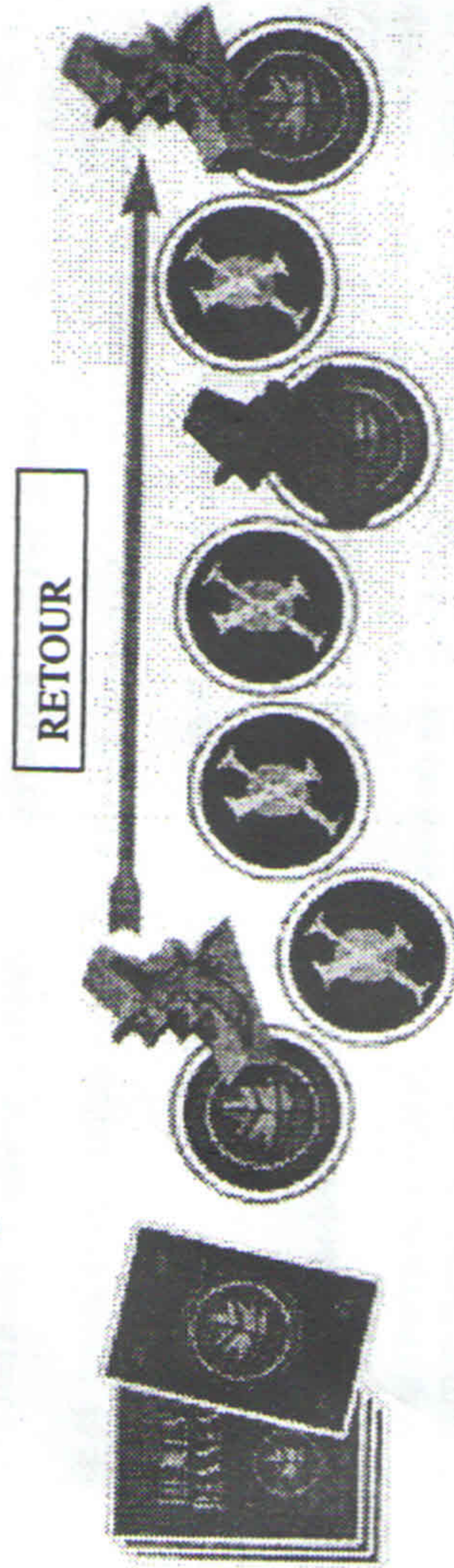


S'il joue une carte avec un signe magique, il peut faire progresser vers l'avant sa sorcière jusqu'au prochain **même** signe magique (par exemple, d'un sapin à un sapin). S'il n'y a pas de case libre avec un tel signe, cette carte ne peut pas être jouée.

Situation n° 3 : une sorcière arrive sur une case portant son propre signe magique.

Chaque carte jouée est écartée du jeu et remise dans la boîte.

SITUATION 4 : Une case avec un signe magique d'une couleur adverse

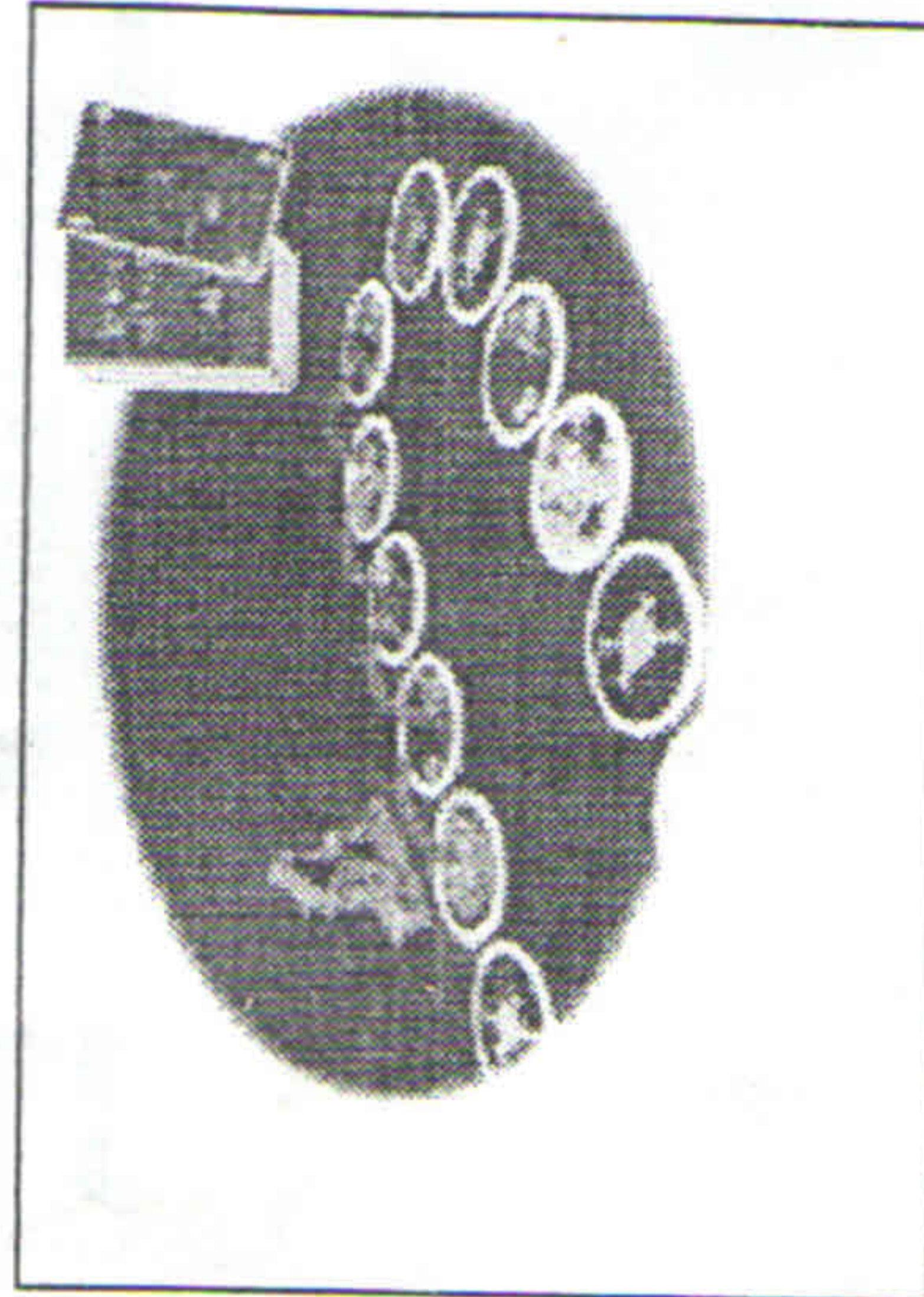


Si une sorcière se pose sur une case portant le signe magique d'une autre couleur, le joueur propriétaire de cette couleur doit choisir entre 3 actions possibles :

Soit il permet à la sorcière de stationner sur sa case et le tour de jeu de cette sorcière s'arrête aussitôt.

Soit il joue lui-même une de ses cartes avec un signe magique : dans un tel cas, la sorcière doit reculer jusqu'au prochain même signe magique libre. S'il n'y a pas de case libre avec un tel signe, cette carte ne peut pas être jouée.

Soit il joue lui-même une des ses cartes avec un nombre : dans un tel cas, il fait reculer la sorcière du chiffre qu'il joue avec cette carte. La case d'arrivée doit être libre sinon la carte ne peut pas être jouée. En outre, une sorcière ne peut pas être reculée au-delà de la première case de la première étape.



La sorcière orange s'est posée sur le symbole magique vert. Le joueur vert joue une carte 4 et oblige la sorcière à reculer de 4 cases.

Ici aussi, les cartes jouées ne peuvent pas servir une seconde fois et sont mises à l'écart dans la boîte.

EXCEPTION

En règle général, personne n'est forcé de jouer une carte pour gêner une sorcière. Il n'existe qu'une exception : lorsqu'un joueur a joué une de ses cartes pour obliger une sorcière à reculer et que cette sorcière parvient ainsi sur un signe magique qui n'appartient pas à cette sorcière, le propriétaire de la **nouvelle** case magique atteinte **doit** jouer - s'il le peut - une de ses cartes contre cette sorcière.

ARRIVEE AU BUT

Le petit plateau montre les 3 cases d'arrivée. Pour se poser valablement sur l'une d'elles, les règles suivantes doivent être suivies :

1. La case avec le 4 ne peut en aucun cas être dépassée. Si le nombre joué est trop haut, il faut nécessairement jouer avec une autre sorcière. Si aucun mouvement n'est possible, les sorcières restent sur place.
2. les sorcières doivent avoir un nombre exact pour atteindre l'une des cases d'arrivée.

H 404 K

COURSE DE SORCIERES

Queen

A la fin de l'été, les quatre grands clans de sorcière se réunissent pour mener une course tout à fait particulière. Chaque clan possède les mêmes chances mais, chaque année, il les répartit autrement entre les trois étapes qui sont prévues. Il y aura donc des surprises auxquels s'ajouteront quelques petits effets magiques qui raviront certains ou retarderont d'autres.

MATERIEL DE JEU

- 48 cases rondes en 4 couleurs différentes (tenir compte de l'arrière fond) ; dans chaque série, il y a 9 cases de même couleur avec un nombre situé entre 2 et 10 + trois cases magiques montrant le signe de la couleur (éclair, étoile de givre, brouillard ou sapin).
- 48 cartes de jeux en 4 couleurs différentes ; dans chaque série, il y a 9 cartes de même couleur avec un nombre situé entre 2 et 10 et trois cartes magiques montrant le signe de la couleur (éclair, étoile de givre, brouillard ou sapin).
- 12 sorcières en 4 couleurs (3 sorcières par couleur).
- Un petit plateau pour l'arrivée de la course : on y trouve 3 cases portant les chiffres 4, 3 et 2.
- 2 manches à balai : ils servent à délimiter les trois étapes de la course.
- 1 dé (qui sert de propulseur pour les sorcières).

PREPARATION

Chaque joueur reçoit son matériel de jeu :
 3 sorcières d'une même couleur
 + les 12 cases de cette couleur
 + les 12 cartes de cette couleur.

Un circuit en trois étapes est à présent construit. Pour le réaliser, les indications suivantes sont suivies :

1. Avec les cases de sa couleur, chaque joueur forme 3 groupes de 4 cases qu'il pose faces cachées devant lui. Dans chaque groupe, doit se trouver une case magique. Chaque joueur prépare ainsi un groupe de cartes pour chacune des trois étapes.
2. Les cases de tous les joueurs sont, à présent, regroupées par étape et mélangées. Leurs faces restent cachées. On commence par former la première étape du circuit en prenant les 12 cases du groupe un et on les positionne en file indienne, l'une à la suite de l'autre, au hasard, et toujours sans qu'on les regarde et sans qu'on les retourne. Après la 12^{ème} case, on place un manche à balai.
3. On procède de la même façon avec le groupe des 12 cases concernant la 2^{ème} étape... Le parcours de la deuxième étape commence après le manche à balai qui finit la première étape. Puis on procède, toujours de même, avec le groupe des 12 cases concernant la 3^{ème} étape. Un second manche à balai sépare la 2^{ème} et la 3^{ème} étape. La case d'arrivée est placée à la suite de la douzième case de la 3^{ème} étape.

Faites serpenter l'itinéraire selon votre fantaisie, il prendra moins de place sur la table.

Chaque joueur tient en main ses 12 cartes. Le plus jeune reçoit le dé et joue le premier. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

DEROULEMENT

Jouer, c'est lancer le dé et avancer une de ses sorcières du nombre obtenu sur le dé. Si la sorcière atterrit sur une case encore cachée, elle est aussitôt retournée.

Le joueur suit les indications renseignées sur la case. Si sa sorcière doit bouger (en avant ou en arrière), il le fait immédiatement.

LANCER LE DE et BOUGER UNE SORCIERE

Celui dont c'est le tour, lance le dé et déplace vers l'avant une de ses sorcières d'autant de cases que de points obtenus au dé. Les règles suivantes doivent être suivies :

1. Sur une case ne peut se trouver qu'une seule sorcière. Seule exception, le plateau avec les 3 cases d'arrivée : sur ce plateau, plusieurs sorcières peuvent stationner sur une même case.
2. Le nombre obtenu au dé doit être totalement employé. Si un joueur ne peut bouger aucune de ses sorcières, il ne peut pas relancer le dé et passe son tour.

3. Une sorcière ne peut pas changer de case d'arrivée. Avec un 1 ou un 2, il n'est pas permis de passer sur les suivantes. L'arrivée sur une case d'arrivée est donc définitive.
4. Plusieurs sorcières, même de couleurs différentes, peuvent se trouver sur une même case d'arrivée.

FIN DE JEU

Dès qu'un joueur est parvenu à amener ses trois sorcières sur les cases d'arrivée, le jeu s'arrête et chacun fait le compte de ses points.

C'est un décompte facile puisque chaque sorcière arrivée vaut autant de points que la valeur de sa case d'arrivée.

Celui qui totalise ainsi le plus de points, gagne la partie.

LE JEU AVEC TROIS JOUEURS

Même si on joue à trois, les cases et les cartes de la quatrième couleur sont utilisées. Elles

représentent une couleur neutre.

Quelqu'un se charge de répartir les 12 cases neutres en trois groupes. (Veillez à ce qu'un signe magique se trouve dans chaque groupe). On procède ensuite à la construction du circuit comme si 4 joueurs allaient participer à la partie. Les cartes de la couleur neutre sont ensuite mélangées et posées en talon, faces cachées. Les sorcières de la couleur neutre ne participent pas à la partie et sont remises dans la boîte.

Si durant la partie, une sorcière se pose sur un signe magique de la couleur neutre, le joueur tire la première carte du talon de la couleur neutre et suit les indications. Si la case à rejoindre est occupée, la sorcière ne bouge pas. La carte jouée est de toute manière écartée du jeu.

LE JEU AVEC DEUX JOUEURS

Toutes les cases et toutes les cartes sont nécessaires pour la partie. Deux couleurs sont des couleurs neutres et on respectera les mêmes règles que celles qui sont prévues pour 3 joueurs. Les sorcières des deux couleurs neutres ne participent pas et sont remises dans la boîte.

Traduction de CASSE-NOISETTES

Chaussée d'Alseberg 76 - 1060 Bruxelles tel 00.32.2.537.83.92

L'autorisation de copier cette règle n'est pas permise sans l'autorisation de Casse-Noisettes sa