But du jeu

Chaque joueur cherche à amener au plus vite toutes ses sorcières sur l'éperon correspondant à leur couleur.

Monter sur l'éperon

1. Vous aurez vite observé qu'il est parfois plus court de se faire reculer pour parvenir sur l'éperon rocheux.

2. On ne parvient cependant sur un éperon qu'en marche avant. Autrement dit, on ne monte pas sur un éperon lors d'un recul. Au tour d'après, on pourra repartir en avant et ... peut-être monter dessus.

3. Il ne faut pas un nombre exact pour monter sur l'éperon. Tout nombre qui excède le'entrée, permet de monter sur l'éperon.

4. La sorcière arrivée est vérifiée. Attention, c'est très important. Si c'est bien une sorcière de la couleur de l'éperon, elle est arrivée (ouf !).
Si le joueur s'est trompé de sorcière, la sorcière rentre automatiquement sur l'éperon qui correspond à sa couleur (oh ! rage !).

5. On ne peut pas faire entrer des sorcières sur un autre éperon que le sien.

Fin de jeu

Le premier joueur qui est parvenu à rentrer ses sorcières sur son éperon, gagne le jeu.

Bon amusement !

B 206 11

La danse des sorcières

Savez-vous que chaque Année, à la Sainte Walburge, toutes les sorcières du pays se donnent rendez-vous sur la montagne caillouteuse ?

C'est presque drôle à dire : il y en a tant et tant qu'on dirait un nuage d'ombres mouvantes ! Elles sont toutes là habillées et encapuchonnées de noir. Quel méli-mélo ! A s'y perdre ! Qui donc peut reconnaître la sorcière bleue des intempéries, la rose des grandes villes, la sorcière verte du fin fond des fôrets, la jaune des brumes et des broullards, la lilas l'érudite en tisanes ou la rouge qui vit dans les placards au château ?

Les voici qui font la ronde autour d'un feu d'enfer. En avant, en arrière, lentement ou plus vite. Tout est si confus que chacun finit par se demander : qui est qui? et suis-je bien donc moi-même ?

Il faudra pourtant bien que chacune le sache car, quand la nuit fond au soleil du matin, chaque sorcière doit avoir regagné l'éperon rocheux où, sur son balai, elle pourra s'envoler dans la bonne direction...

Préparation de la première partie de jeu

Avant de jouer pour la première fois, défaire délicatement les visages de sorcières précécoupés dans le carton et les insérer avec douceur dans les 24 bonnets noirs. (voir page 3 mode d'emploi allemand)

Préparation de la partie

Chaque joueur reçoit un certain nombre de bonnets de sorcière d'une même couleur :

Joueurs :	3	4	5	6
Bonnets :	4	3	2	2

Avec 3 ou 4 joueurs, les parties seront un peu plus faciles si les joueurs on un bonnet en moins que le nombre indiqué.

Chacun pose ses sorcières sur les cases de départ ayant la même couleur que les sorcières. Les cases de départ sont au nombre de 4 et se trouvent **à l'intérieur** du cercle de danse.

Pour le moment, chacun sait encore quelles sont ses sorcières. Cela ne va cependant pas durer.

Déroulement du jeu : premiers pas de danse

1. Le plus âgé commence en lancant le dé. Il prend n'importe laquelle de ses sorcières et la déplace, en partant de la flèche, d'autant de cases que de points obtenus. La flèche est une case qui compte. Les sorcières se déplacent dans le sens des aiguilles d'une montre.

2. Tant qu'il reste des sorcières sur les cases de départ, le joueur ne peut toucher aux sorcières qui sont déjà dans le cercle de la danse. Il doit d'abord faire entrer toutes ses sorcières dans le cercle.
Autrement dit, les sorcières entrent successivement dans la danse. Une sorcière ne peut pas avancer tant que ses collègues ne sont aussi dans le cercle.
Ceci même quand une sorcière a déjà dû reculer au-delà de son point de départ (voir plus loin la règle du recul).

Et après ?

3. Dès qu'un joueur a fait entrer toutes ses sorcières dans la ronde, il peut désormais jouer avec n'importe quelle sorcière : cela veut dire avec les siennes ou avec celles des autres !
Et voici que toutes les sorcières se sont mises à danser. Reconnaissez-vous encore les vôtres ?

4. Quand un joueur obtient un "**6**", il peut s'abstenir de jouer, et à la place, vérifier l'identité d'une sorcière. Il doit cependant montrer la sorcière découverte à toutes les autres joueurs.

Les règles du recul

1. Si une sorcière arrive sur une case déjà occupée, la sorcière **rattrapée** recule de 7 cases. Si, en reculant, elle arrive sur une case occupée, elle-même recule encore de 7 cases. Et ainsi de suite jusqu'à ce quelle trouve une case libre.
Si, par le plus grand hasard, elle ne trouve pas de case libre, elle peut gagner automatiquement son éperon et donc est déjà rentrée au but.
Le chiffre "**7**" est une chiffre magique. Mais si la magie crée parfois le miracle, elle est aussi source de confusion. Vous verrez bien ...
Le recul peut donc être employé de manière stratégique.

2. Un joueur qui finit de reculer une sorcière peut vérifier l'identité de cette sorcière. Mais il le fait au profit de tous les joueurs.