PETITES SORCIÈRES

Jeu Ravensburger® n° 21 476 1

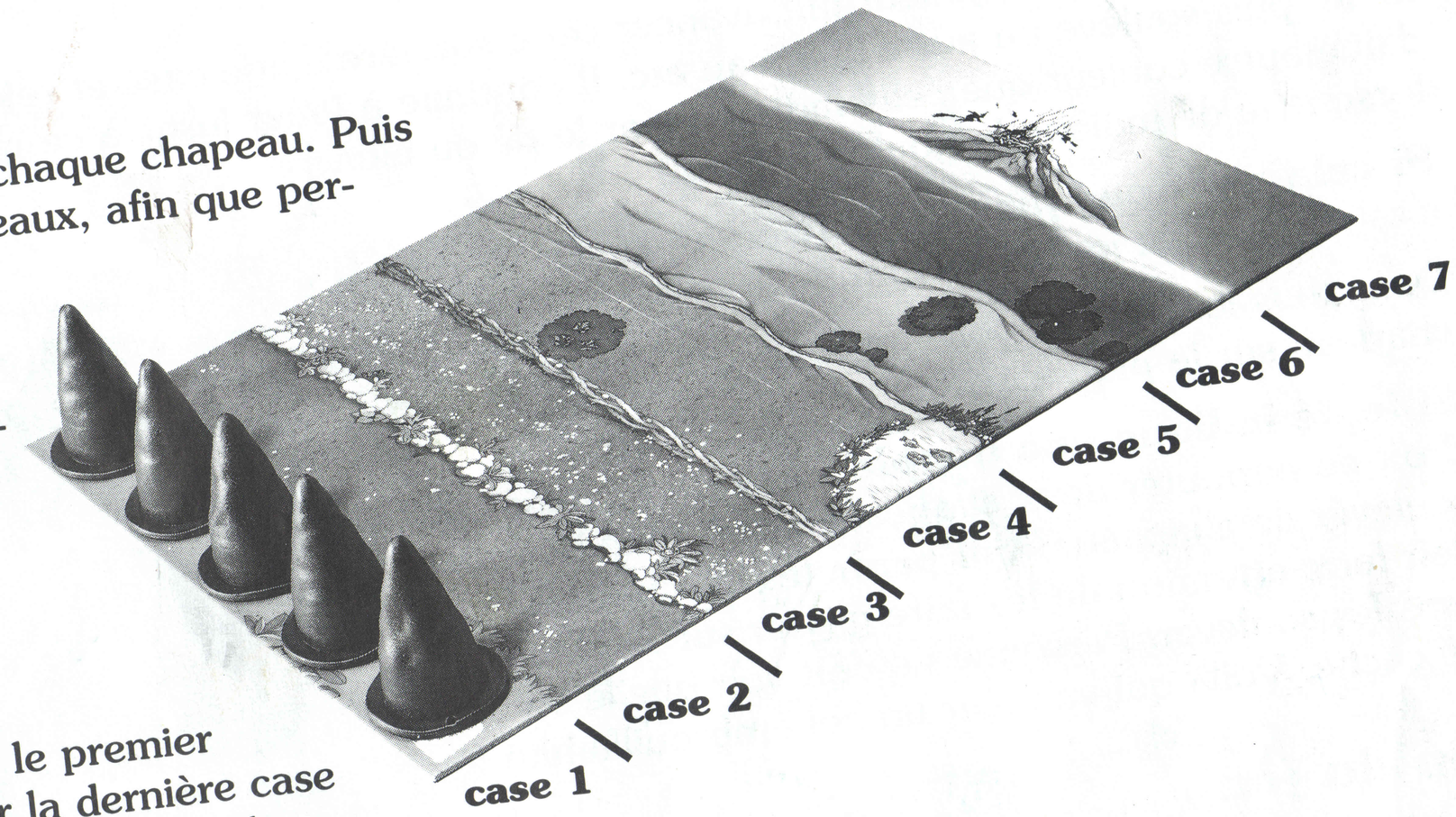
Un jeu de mémoire pour 2 à 6 joueurs de 3 1/2 à 7 ans.

Auteur : H. Meister
Illustration : D. Richter
Design : H. Buck /Ravensburger

Contenu :
1 plan de jeu comportant sept cases
5 grands chapeaux de sorcière
5 pions-sorcière
1 dé de couleurs

Préparations

Posez un pion-sorcière sous chaque chapeau. Puis mélangez bien tous les chapeaux, afin que personne ne sache plus où se trouve chaque sorcière. Ensuite, installez les chapeaux qui coiffent les pions-sorcière, l'un à côté de l'autre, sur la case-départ (où figure la flèche).



But du jeu

Le but du jeu est d'arriver le premier avec une des sorcières sur la dernière case du plan de jeu, représentant le Mont des Sorcières.

A vos balais, prêts ... partez !

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune des joueurs commence et lance le dé.

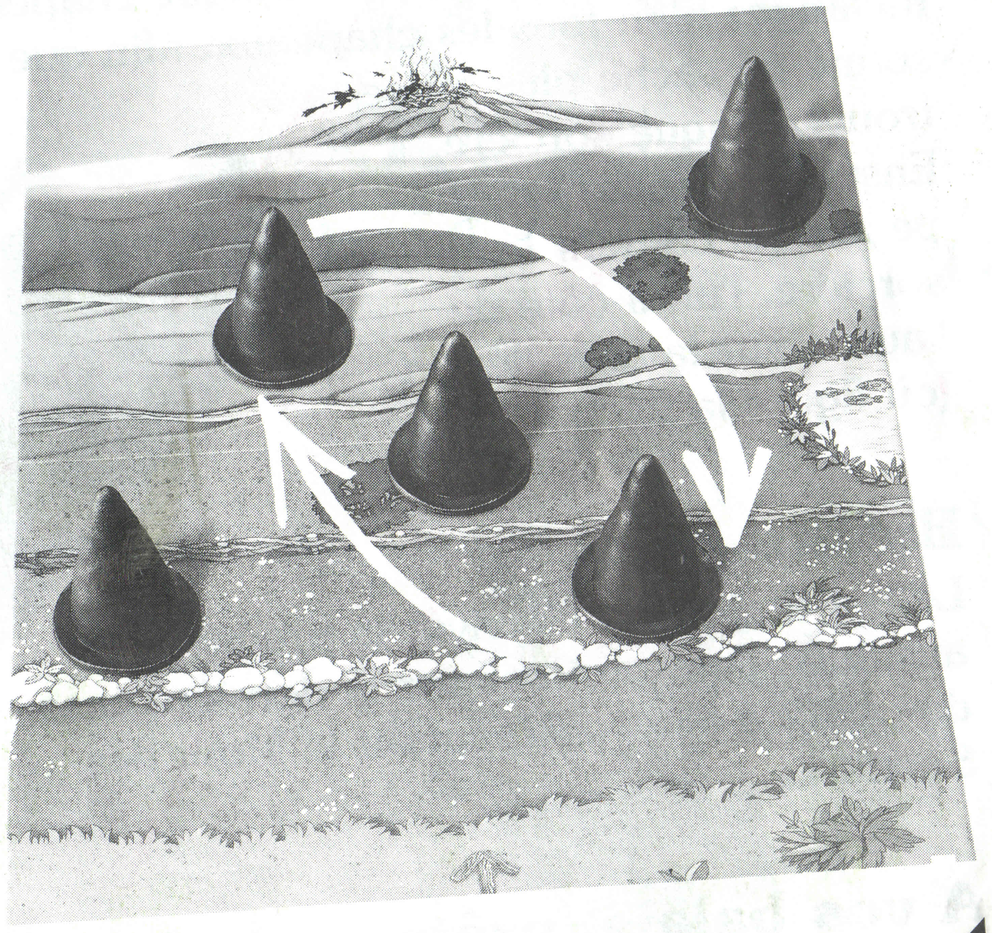
Si le dé indique une couleur, le joueur soulève le chapeau où il pense trouver la sorcière de cette couleur.

Si cela est juste, le joueur fait avancer cette sorcière d'une case et rejoue. Il lance une nouvelle fois le dé, puis soulève un autre chapeau etc. Il continue à jouer jusqu'à ce qu'il découvre une sorcière d'une autre couleur que celle indiquée par le dé ou bien lorsque le dé indique la double flèche.

Si cela n'est pas juste, la sorcière reste sur sa case et c'est au tour du joueur suivant.

Dans tous les cas, on doit remettre tout de suite le chapeau sur le pion-sorcière.

Si le dé indique une double flèche, le joueur a le droit de permuter deux chapeaux, mais il ne peut pas soulever de chapeau. Pour permuter les chapeaux, il doit faire attention de les faire glisser sur le plan de jeu, sans les soulever. Personne ne doit voir quelle sorcière s'y cache. Voilà qui va créer un bel embrouillamini !



Fin du jeu

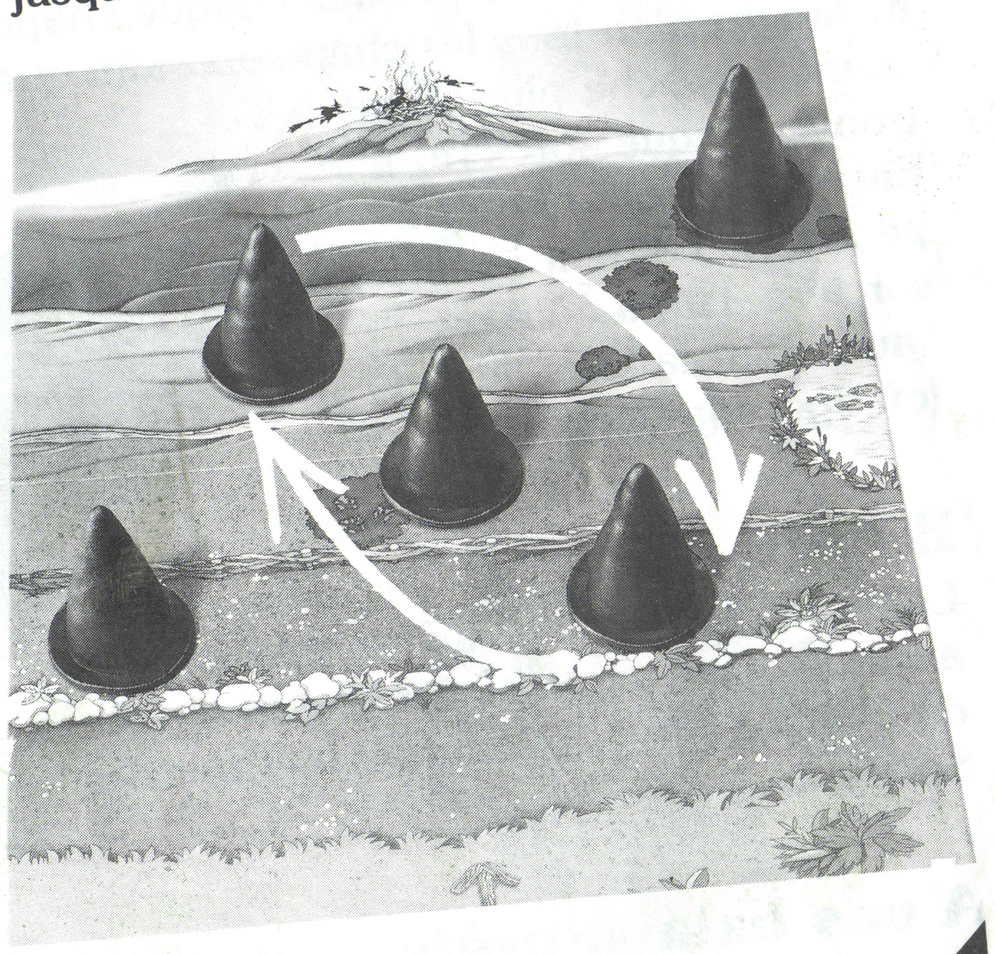
La course des sorcières est terminée quand un joueur atteint avec n'importe quelle sorcière la dernière case du plan de jeu, le Mont des Sorcières. Ce joueur est le vainqueur de la course.

© 1999 Ravensburger Spieleverlag

Editions Ravensburger · 24 rue de Paris · F-68220 Attenschwiller

228862

Si cela est juste, le joueur fait avancer cette sorcière d'une case et rejoue. Il lance une nouvelle fois le dé, puis soulève un autre chapeau etc. Il continue à jouer jusqu'à ce qu'il découvre une sorcière d'une autre couleur que celle indiquée par le dé ou bien lorsque le dé indique la double flèche.



Si cela n'est pas juste, la sorcière reste sur sa case et c'est au tour du joueur suivant.

Dans tous les cas, on doit remettre tout de suite le chapeau sur le pion-sorcière.

Si le dé indique une double flèche, le joueur a le droit de permuter deux chapeaux, mais il ne peut pas soulever de chapeau. Pour permuter les chapeaux, il doit faire attention de les faire glisser sur le plan de jeu, sans les soulever. Personne ne doit voir quelle sorcière s'y cache. Voilà qui va créer un bel embrouillamini !

Fin du jeu

La course des sorcières est terminée quand un joueur atteint avec n'importe quelle sorcière la dernière case du plan de jeu, le Mont des Sorcières. Ce joueur est le vainqueur de la course.

© 1999 Ravensburger Spieleverlag

Editions Ravensburger · 24 rue de Paris · F-68220 Attenschwiller

228862