

L'école des sorcières

Jeu de règles

5 ans et plus ; 6 ans et plus

2 à 4 joueurs

20 minutes

Schubert, Ingrid et Didier - Créateur de jeux

Edité par JUMBO - 2000

Description

But du jeu

Le premier des joueurs qui arrive sur une des tartes à l'araignée a gagné. Si tu retiens bien tout ce qui se trouve sous les cailloux, tu arriveras très vite à la tarte !

Déroulement du jeu

Le plateau du jeu représente la forêt des sorcières et, dans le coin, l'école des sorcières. C'est là que s'exercent les petites sorcières, pendant des heures et des heures.

Dans le feu de la sorcière, on peut voir tout ce dont une sorcière a besoin : un chat noir, un corbeau, un crapaud, un livre de sorcellerie, une chauvesouris, une baguette magique, un chapeau magique, un balai et un chaudron magique.

Les joueurs observent bien les 10 cailloux qui sont dans le feu de la sorcière et essaient de retenir l'emplacement de ces accessoires. Au bout d'environ 15 secondes, on retourne tous les cailloux.

Le plus jeune des joueurs lance le dé et regarde quelle couleur il obtient. Les couleurs des cases de la forêt des sorcières sont identiques à celles du dé. Avec sa sorcière, il va sur la case suivante de la couleur du dé. Pour savoir si il peut y rester, tu dois maintenant faire un exercice de sorcellerie. Sur cette case, il y a un dessin. Le joueur doit retourner un des cailloux pour y trouver le bon dessin.

Si c'est le bon caillou, sa sorcière peut rester où elle est. Si ce n'est pas le bon caillou, sa sorcière doit retourner sur la case précédente de la même couleur que celle qui était sur ton dé. Si c'est la sorcière en colère, il doit remettre sa sorcière derrière la dernière des petites sorcières.

Fin de partie

C'est la sorcière qui arrive la première sur une des trois tartes à l'araignée qui a gagné.

Matériel du jeu

1 plateau de jeu

2 troncs d'arbre et 1 feu de sorcière en carton

4 sorcières de 4 couleurs différentes

10 cailloux ronds de sorcière

1 dé de couleur