



DIK KLEINE HEXE

VON OTFRIED PREUSSLER

UNE CHASSE AUX IMAGES MOVEMENTÉE

Un jeu coopératif pour les petits sorciers
et sorcières à partir de 5 ans

🎯 Règles

La petite sorcière est déçue : elle n'a pas le droit d'aller danser avec les autres sur le mont Chauve pour le Sabbat des sorcières. Le Conseil lui a dit qu'elle devait d'abord prouver qu'elle était une bonne sorcière avant de pouvoir faire la fête avec les autres. Mais sa tutrice, la mère Flic-Flac, n'est pas du tout d'accord : elle a bien l'intention de la surveiller et de vérifier si elle deviendra vraiment une bonne sorcière.

De retour chez elle, la petite sorcière réfléchit avec son corbeau Abraxas au moyen de devenir une bonne sorcière. Et si elle réalisait de nombreuses bonnes actions ? Les grandes sorcières la laisseraient sûrement danser avec elles l'année prochaine.

Mais ce qu'elle ignore c'est que pour devenir une bonne sorcière, il ne faut, au contraire, pas réaliser de bonnes actions ! La mère Flic-Flac n'attend qu'une chose : la surprendre en train de réaliser une bonne action pour s'empêcher d'aller tout raconter au Conseil et l'empêcher ainsi d'aller danser au sommet du mont Chauve l'année suivante. Mais notre petite sorcière ne se laisse pas bernier !

Tous ensemble, aidez la petite sorcière ! Accompagnez-la dans ses bonnes actions et dansez à la fin sur le mont Chauve ! Mémorisez où se cachent les bonnes actions et guidez-la de l'une à l'autre ! Si vous réussissez à retrouver toutes les bonnes actions avant que le temps ne soit écoulé, vous remporterez la partie !

Contenu

- 1 petite sorcière volante munie d'un aimant
- 12 tuiles Bonne action
- 1 tuile de départ représentant la maison de la sorcière
- 12 cartes Bonne action
- 1 sablier (env. 6 minutes)



Mise en place du jeu

Observez bien les **tuiles Bonne action** et distribuez-en le même nombre à chaque joueur. Vous pouvez ensuite les disperser partout dans la pièce : le plus jeune d'entre vous commence ; il prend une de ses tuiles et la place, face cachée, à un endroit de la pièce. Tout en la posant, il annonce de quelle bonne action il s'agit. Par exemple : « Je cache la bonne action pour la petite fille avec les fleurs en papier sous la table. »

C'est alors au joueur suivant d'aller placer une de ses tuiles, elle aussi face cachée, à un autre endroit, tout en annonçant de quelle bonne action il s'agit. Continuez ainsi jusqu'à ce que vous ayez caché toutes vos tuiles dans la pièce.

Remarque : Placez les tuiles à des endroits facilement accessibles avec la petite sorcière. Elles ne doivent pas être recouvertes et doivent être visibles même sans tour de passe-passe !

Conseil : Pour simplifier le jeu, ne placez pas les tuiles trop éloignées les unes des autres. Pour des parties plus complexes au contraire, augmentez l'écart entre elles ou utilisez toute la maison, voire le jardin !

Placez ensuite la **tuile de départ** représentant la maison de la sorcière là où vous voulez décoller. Mélangez bien les **cartes Bonne action** et placez la pile, face cachée, à côté de la maison de sorcière. Préparez le **sablier**... Vous pouvez maintenant accompagner la petite sorcière dans ses bonnes actions !

Déroulement de la partie

Vous jouez tous ensemble et devez effectuer de bonnes actions avec la petite sorcière avant que le temps ne soit écoulé et que la mère Flic-Flac ne vous attrape.

Le joueur qui réussit à dire trois fois de suite « Abraxas » sans se tromper entame la partie et prend le manche à balai avec la sorcière. Dès que le signal de départ a été donné, il peut faire voler la sorcière le premier.

Un des autres joueurs commence par retourner le sablier, puis la première carte du paquet de bonnes actions. Elle indique celle qu'il faut retrouver en premier !

Les joueurs donnent le départ tous ensemble : « Vole, petite sorcière ! ». Le joueur qui tient la sorcière part alors à la recherche de la première bonne action. Les autres peuvent l'encourager et crier « chaud » s'il se dirige dans la bonne direction ou « froid » s'il prend la mauvaise.

Une fois arrivé à la tuile Bonne action qu'il voulait, il vérifie s'il s'agit de la bonne tuile en regardant en dessous. Pour cela, il amène directement la sorcière au-dessus de la tuile et la soulève grâce à l'aimant en dessous. Tout le monde peut alors regarder s'il s'agit de la bonne action recherchée.

Ça n'est pas la bonne action recherchée ?

Domage ! Le joueur détache la tuile de la petite sorcière et la remet face cachée. Il doit alors retourner rapidement à la maison pour passer le manche avec la sorcière au joueur suivant.

C'est la bonne action recherchée ?

Bien joué ! Le joueur revient doucement à la maison avec la sorcière et la tuile accrochée en dessous. Attention de ne pas la faire tomber. Sinon, le joueur doit d'abord l'attraper de nouveau avec l'aimant avant de pouvoir poursuivre son vol.

Une fois de retour à la maison, la tuile Bonne action est séparée délicatement de l'aimant et placée à côté du paquet de cartes. Le joueur passe alors le manche à balai avec la sorcière au joueur suivant.

Remarque : Changez à chaque fois, de manière à ce que tout le monde puisse faire voler la sorcière.

Retournez alors une nouvelle carte Bonne action pour le joueur qui tient la sorcière. Il peut s'envoler immédiatement car les minutes passent !

Continuez de jouer ainsi jusqu'à ce que le temps soit écoulé.

Fin de la partie

Si vous réussissez à rapporter à la maison les 12 tuiles Bonne action tous ensemble, avant que le temps ne soit écoulé, vous avez gagné ! La mère Flic-Flac ne vous a pas surpris en train de commettre une bonne action et ne peut pas vous dénoncer au Conseil des sorcières. Si le temps est écoulé avant que vous n'ayez trouvé les 12 tuiles, vous avez malheureusement perdu et la mère Flic-Flac vous a surpris en train de faire une bonne action. Dommage car vous ne pourrez pas aller danser avec les autres sorcières sur le mont Chauve. Le mieux est de refaire tout de suite une partie et d'essayer de prendre de vitesse la mère Flic-Flac !

Conseil : Avec de jeunes joueurs, il est possible de simplifier la partie en jouant avec moins de 12 tuiles ou en faisant un second tour de sablier.

© 2018 HUCH!

www.hutter-trade.com

Auteur : Kai Haferkamp

Illustration : fiore-gmbh.de

Design : Sabine Kondirolli, HUCH!

Rédaction : Tina Landwehr

Traduction : Eric Bouret

D'après le livre de Otfried Preußler « La Petite Sorcière ». Illustrations : Winnie Gebhardt. Mise en couleurs : Mathias Weber, © by Thienemann, Thienemann-Esslinger Verlag GmbH, Stuttgart.

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.



TWIDDLE
- let's play! -

The Community-App
for Boardgamers.

Free Download!

GET IT ON
Google Play

Available on the
App Store



Fabrication + distribution:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
ALLEMAGNE

HUCH!
HUCH!