



DIK KLEINK HEXE

VON OTFRIED PREUSSLER
UN JEU DE MÉMOIRE À DONNER LE TOURNIS

Règles

La petite sorcière est déçue : les autres ne veulent pas l'emmener danser au sommet du mont Chauve pour le « Sabbat des sorcières ». Le Grand Conseil a déclaré qu'elle devait d'abord prouver qu'elle était une bonne sorcière pour pouvoir danser avec elles. 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'empresser d'aller tout raconter au Grand Conseil et l'empêcher ainsi d'aller danser en haut du mont Chauve l'année suivante. Mais notre petite sorcière ne se laisse pas berner ! Accompagnez la petite sorcière, aidez-la à réaliser ses bonnes actions pour tromper les autres sorcières à la fin ! Mémorisez où se cachent les bonnes actions et guidez-la de l'une à l'autre ! Le premier d'entre vous qui aura accompli 10 bonnes actions et qui réussira ensuite l'examen, aura embobiné les grandes sorcières et remportera la partie.

Contenu

- 1 montage « Vol de la sorcière » avec la petite sorcière et le corbeau Abraxas
- 13 jetons dont 12 bonnes actions et 1 mère Flic-Flac
- 4 planches comportant chacune 10 cases action, 1 Examen de sorcière et le mont Chauve
- 4 petites sorcières



Mise en place du jeu

Montage

Demandez à une grande personne de vous aider à monter le jeu.



(1) Sortez tous les éléments de la boîte et mettez en place la base en carton dans le fond de la boîte, comme indiqué.



(2) Insérez la grande tige avec le côté arrondi dans le disque, par au-dessus, et la petite tige avec la partie rainurée par en dessous.



(3) Insérez ensuite le disque avec les tiges dans le trou de la base, comme le montre l'illustration.



(4) Coincez les deux murs avec les crochets pointant vers le haut, dans les fentes de la base, face à face.



(5) Coincez les deux autres murs, avec les crochets pointant vers le bas, sur les deux côtés libres, de manière à ce que les fentes se glissent dans les fentes des deux murs précédents.



(6) Placez le plateau de jeu sur le montage. Pour cela, poussez délicatement la tige à travers le trou central. Veillez à ce que la partie qui dépasse sous le plateau soit bien positionnée dans le montage. Fixez ensuite la petite sorcière sur la tige.

Voilà, votre jeu est monté !

Il ne reste plus qu'à distribuer le matériel à chacun :

Chaque joueur reçoit une **planche** et une **petite sorcière**. Chacun pose la planche devant lui et place la petite sorcière sur la première case de sa planche : la maison de la sorcière. Mélangez les jetons **Bonne action** et placez-en un, face visible, sur chaque emplacement du plateau. Mémo-risez bien où se trouve chaque jeton Bonne action et ce qu'il représente. Retournez ensuite tous les jetons, face cachée.

Conseil : Pour rendre la partie encore plus passionnante, placez les jetons, face cachée, sur le plateau sans les regarder dès le départ. La partie dure alors plus longtemps.

Avec les plus jeunes, il est possible de simplifier la règle. Laissez les jetons face visible toute la partie.



Vous pouvez maintenant commencer et accompagner la petite sorcière dans ses bonnes actions.

Déroulement de la partie

Le joueur capable de prononcer la meilleure formule magique commence.

Il regarde attentivement quelle est la première bonne action sur son plateau. S'il se souvient où elle est, il essaye de faire voler la petite sorcière sur le manche jusqu'à l'endroit précis où se cache ce jeton. Pour cela, son voisin de gauche fait tourner la sorcière en haut du manche en lui donnant suffisamment d'élan. À la place, il peut aussi tourner la roue du bas, avec la danse des sorcières. À vous

d'essayer ce qui marche le mieux. La sorcière vole alors au-dessus du paysage !

Le joueur essaye alors d'arrêter la sorcière exactement au-dessus de la bonne action recherchée : pour ce faire, il bloque la roue des sorcières d'une main, soit en posant un doigt dessus, soit en la pinçant avec plusieurs doigts.

Au-dessus de quel jeton, la sorcière s'est-elle arrêtée ? Le joueur retourne le jeton vers lequel pointe le bec de Abraxas et vérifie ce qu'il cache.

Est-ce une bonne action ?

S'agit-il de la **bonne action recherchée** ? Bien joué ! Le joueur peut avancer sa sorcière d'une case sur sa planche.

S'agit-il d'une **autre bonne action** ? Dommage ! Le joueur ne peut pas avancer sa sorcière.

Les autres joueurs peuvent alors vérifier si cette bonne action correspond à la prochaine sur leur planche respective. Si c'est le cas, ils peuvent avancer leur sorcière d'une case sur leur planche. Le jeton est ensuite remis face cachée.

Est-ce la mère Flic-Flac ?

Si la mère Flic-Flac se cache sous le jeton, le joueur s'est fait attraper en train de commettre une bonne action ! Il ne peut malheureusement pas avancer sa sorcière. La mère Flic-Flac essaye de compliquer la vie de tous les joueurs : intervertissez le jeton de la mère Flic-Flac avec un autre jeton au choix. Montrez à tous les joueurs avec lequel vous l'échangez, puis remettez les deux jetons face cachée.



Conseil : Si vous voulez complexifier le jeu, ne regardez pas avec quel jeton est échangé la mère Flic-Flac.

C'est alors au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de jouer.

La partie se poursuit ainsi jusqu'à ce que l'un d'entre vous ait avancé sa sorcière sur la 10^e bonne action de sa planche.

Fin de la partie

L'examen de sorcière

Quand l'un d'entre vous a atteint la 10^e bonne action de sa planche, il arrive à la case Examen de sorcière : Il place sa sorcière directement sur cette case. Son voisin de gauche peut alors lui faire passer l'épreuve finale : il lui demande de retrouver une bonne action que le joueur doit alors retourner. Cette fois-ci, il n'est pas nécessaire de faire tourner la sorcière.



Si le joueur retourne le **mauvais jeton**, son tour est terminé. Au prochain tour, il aura une nouvelle chance de réussir son examen de sorcière. Entre temps, les autres joueurs à leur tour ont également une chance d'atteindre leur 10^e bonne action et de réussir l'examen avant lui.

Si le joueur retourne le bon jeton, il a réussi l'examen de sorcière et remporte la partie ! Il avance sa sorcière sur la dernière case de sa planche. Elle peut maintenant aller danser autour du grand feu sur le mont Chauve !

Remarque : Après la partie, démontez soigneusement le jeu. Demandez l'aide d'un adulte. Il est bien sûr possible de laisser le jeu monté dans l'armoire : c'est beau et vous pourrez commencer immédiatement la partie la prochaine fois sans avoir d'abord à le monter.

© 2018 HUCH!

www.hutter-trade.com

Auteur de jeu : 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 Gebhard t. Mise en couleurs : Mathias Weber

© by Thienemann, Thienemann-Esslinger Verlag GmbH, Stuttgart

Fabrication + distribution:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg

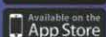
ALLEMAGNE



TWIDDLE
- let's play! -

The Community-App
for Boardgamers.

Free Download!



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

HUCH!
HUCH!