

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



LE CHAUDRON DE LA SORCIÈRE

Contenu:

6 planches cartonnées (192 x 192 mm)

54 cartes (64 x 64 mm)

Règles du jeu:

Ce jeu de loto n'est pas un jeu comme les autres car la sorcière est passée par là...

Elle a visité la maison, a traversé la chambre, la salle de bains, le salon, la cuisine et le jardin avant de s'enfuir dans la rue. Elle a laissé un grand désordre sur son passage, comme le montre chacune des 6 planches cartonnées. Le but du jeu est de remettre tout en ordre à l'aide des petites cartes qui représentent des scènes ou situations préalables au passage de la sorcière.

Chaque joueur reçoit une planche cartonnée, ou plus selon le nombre de joueurs.

Les 54 cartes sont placées, face cachée, au centre. Le meneur de jeu, ou chaque joueur à tour de rôle, tire une carte et la montre à tous les joueurs. Si un joueur reconnaît une scène de sa planche cartonnée, il collecte la carte et la place sur sa planche. Sinon, la carte est replacée en bas de la pile. Le gagnant est le premier joueur à avoir complété sa planche.

Variantes:

“Le Chaudron de la Sorcière” peut passionner aussi les tout-jeunes enfants:

- la simple observation des choses étranges vers 2/3 ans.
- la reconstitution de l'image “corrigée” avec les petites cartes utilisées comme un puzzle vers 3/4 ans.

Autres Variantes:

“Le Chaudron de la Sorcière” aide l'enfant à développer son sens de l'observation. Aussi, on peut ajouter un exercice de communication en demandant au joueur de décrire la carte qu'il vient de tirer au lieu de la montrer.

Une autre variante amusante consistera à placer toutes les petites cartes au milieu, et à autoriser tous les joueurs en même temps à partir à la quête de leurs cartes.

A vous de jouer!