

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 *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



CRAPAUD VOLANT

2 à 4 joueurs - A partir de 6 ans - Durée de la partie : 20 à 30 minutes

Contenu :

- 4 chaudrons et 1 chaudron « pioche »
- 24 balais contenant un mauvais sort (hibou, serpent, araignée, rat, poison et chat noir).
- 4 balais sorcière, qui servent à jeter des mauvais sorts à ses adversaires
- 4 balais crapaud, qui servent à se débarrasser des mauvais sorts
- 18 jetons « mauvais sort » (hibou, serpent, araignée, rat, chat noir et poison)
- 3 grands jetons « crapaud volant »
- 1 trébuchet (pour lancer les jetons)

But du jeu :

Distribuer des mauvais sorts et se débarrasser des siens.

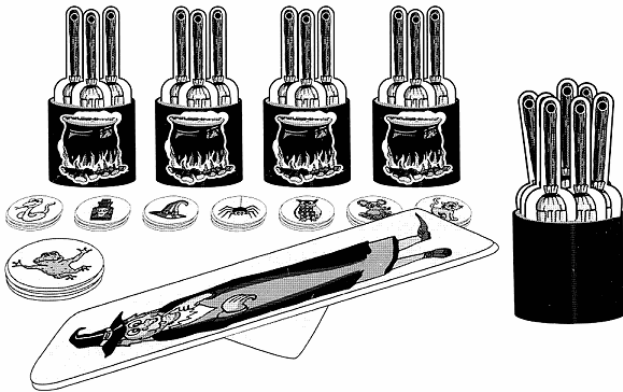
Préparation :

Aligner les 4 chaudrons sur la table.

Mettre 3 balais dans chaque chaudron, le manche en l'air, point noir sur le manche visible, de manière à ce que les sorts soient cachés.

Les balais restants vont dans le chaudron « pioche ».

Les jetons de sort sont placés face visible sur la table ; ils constituent la réserve.



Déroulement de la partie, en 4 étapes :

1/ Ramassage des balais

Le plus jeune joueur commence. Il choisit un jeton sort dans la réserve et le place en évidence exemple : il choisit l'araignée.

Il choisit ensuite un des chaudrons, prend les 3 balais qui s'y trouvent et les regarde sans les montrer aux autres.

Il conserve les balais « araignée », ainsi que les balais « sorcière » (voir étape 2) et les balais « crapaud » (voir étape 3). Puis, il re-complète le chaudron, grâce à la pioche, pour qu'il y ait de nouveau 3 balais dans le chaudron.

Les balais « sorcière » et « crapaud » peuvent être joués tout de suite, ou conservés et joués plus tard (voir étapes 2 et 3).

- Si le sort choisi, l'araignée dans notre exemple, est sur un des balais du chaudron, le sort est maintenu pour le joueur suivant.

- Si le sort choisi, l'araignée dans notre exemple, n'est pas sur un des balais du chaudron, le joueur remet le jeton « sort » araignée dans la réserve et en choisit un nouveau pour le joueur suivant.

C'est ensuite au tour du joueur suivant et ainsi de suite.

2/ Utilisation du balai sorcière :

Grâce à son balai sorcière, le joueur va jeter des sorts à ses adversaires. Pour cela, il utilise le trébuchet. Il place 4 jetons « sort » de son choix sur le visage de la sorcière et donne

une tape sur le bas du trébuchet (pieds de la sorcière) pour faire voler les sorts. Les sorts qui retombent face cachée repartent dans la réserve. Les sorts qui retombent face visible sont distribués à ses adversaires comme il le souhaite. Après utilisation, le balai sorcière retourne dans la pioche.

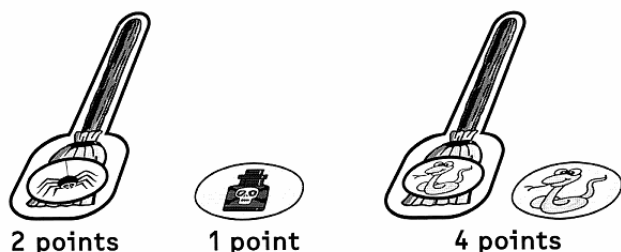
3/ Utilisation du balai crapaud :

Le balai crapaud permet au joueur de se débarrasser de ses mauvais sorts. Pour cela, il place les 3 grands jetons « Crapaud Volant » sur le trébuchet sur le visage de la sorcière et donne une tape sur le bas du trébuchet (pieds de la sorcière) pour faire voler les Crapauds Volants. Les Crapauds Volants qui retombent face cachée ne servent à rien. Les Crapauds Volants qui retombent face visible permettent de se débarrasser d'un jeton sort ou d'un balai précédemment acquis. Après utilisation, le balai crapaud retourne dans la pioche.

4/ Fin de partie :

La partie prend fin quand il n'y a plus de jeton « sort » dans la réserve, ou quand il n'y a plus de balais dans la pioche. Le vainqueur est celui qui a le moins de points.

On compte 2 points par balai et un point par jeton sort conservés, mais si on possède un couple balai / jeton sort identique, ce couple vaut 4 points.



Attention : un joueur doit éviter d'avoir un balai sorcière ou un balai crapaud à la fin de la partie. Si ce cas se produit, tant pis, le joueur prendra deux points par balai !

Quelques questions sur la règle :

Si je trouve plusieurs balais Sorcière ou Crapaud dans un chaudron, puis-je les jouer tous au cours du même tour de jeu ?

Réponse : OUI

Un crapaud volant supprime-t-il uniquement un mauvais sort « jeton » ?

Réponse : NON, le crapaud volant peut aussi supprimer un mauvais sort « balai ». Il est d'ailleurs conseillé de se débarrasser d'abord de ses balais.

Que fait-on des balais et des jetons dont on s'est débarrassé ? Sont-ils définitivement écartés du jeu, ou retournent-ils à la pioche ?

Réponse : Ils retournent à la pioche.



© 2008 Winning Moves France. Tous droits réservés.
Distribué par Winning Moves France
16 rue de Fontenay - 94300 Vincennes
Garder l'adresse pour référence.