

Sortilèges

 **Type de jeu**
Stratégie
Réflexion

 **Dimensions**
Petit jeu
0.30m de large
0.40m de long

 **Age**
A partir de 5 ans

 **Nombre de
joueurs**
2 joueurs

 **Matériel**
1 plateau de jeu
2 sorcières
46 jetons

 **Origine**
20 e siècle

But du jeu

Bloquer la sorcière de l'adversaire

Déroulement

S'attribuer chacun une sorcière et la placer sur sa maison.
On tire au sort le premier joueur.

A chaque tour de jeu, effectuer deux opérations dans
l'ordre suivant :

1- MOUVEMENT

Déplacer sa sorcière d'une seule case dans une direction :
devant - derrière - gauche - droite - diagonale.

2- ACTION

Jeter un sort à l'adversaire en posant un jeton sur n'importe quelle case libre (sans sorcière, ni
sortilège) de son choix. La case devient ensorcelée : les sorcières ne peuvent plus s'y poser.

REGLES A RESPECTER

- Les sorcières ne peuvent pas se poser sur une case ensorcelée.
- On ne pose pas de sortilèges sur une maison.
- Une seule sorcière par case
- Une sorcière ne peut pas sauter par dessus une case (ensorcelée ou occupée)
- Une sorcière a le droit de retourner dans sa maison autant de fois qu'elle le désire, en respectant les règles de déplacement.
- Une sorcière peut occuper la maison adverse.
- Une sorcière peut perdre en étant bloquée dans une maison.

Fin de partie

A son tour de jeu, la sorcière qui se retrouve dans l'impossibilité de se déplacer a perdu !!!
Elle enfourche son balai et quitte le territoire.

Règles optionnelles

Les jetons doivent être posés sur la face rouge visible.



A son tour de jeu, une sorcière peut décider, au lieu de se déplacer, de retourner un jeton sur
son autre face. Deux cas de figure possibles :

1- Si c'est un chat ou une araignée, la sorcière ne peut pas effectuer
de déplacement. Le pion est remis sur sa face rouge.



2- Si c'est un chaudron, le pion est retiré du jeu.

La sorcière peut effectuer un déplacement et poser ensuite
DEUX jetons de son jeu.

