

Husch Husch

Les petites sorcières

En 7 cases, cinq sorcières doivent rejoindre le haut du plateau qui symbolise le sommet d'une montagne.



1 plateau de jeu comportant sept cases
5 grands chapeaux de sorcière
5 pions sorcière
1 dé de couleurs

2 à 6 joueurs

Les 5 sorcières sont représentées par cinq pions en bois de couleurs différentes qui n'appartiennent à aucun joueur.

En début de partie, elles sont toutes coiffées d'un même bonnet noir. Elles se ressemblent donc comme des gouttes d'eau et sont alignées l'une à côté de l'autre sur la case de départ, tout en bas du plateau.

But du jeu : amener une sorcière - n'importe laquelle - sur la septième case. Celui qui y mène une sorcière - n'importe laquelle - gagne la partie.

La règle de jeu est très simple : lancer le dé et faire progresser la sorcière dont la couleur correspond à la face obtenue d'une case.

Mais précisément où se trouve cette sorcière ? Est-ce la première, la deuxième, la troisième, la quatrième ou la cinquième ?

La partie démarre donc sur une note de hasard. Le joueur soulève un chapeau et constate si c'est la sorcière recherchée :

- si c'est le cas, il la recoiffe et la fait progresser d'une case. Puis peut immédiatement relancer le dé
- si c'est faux, son tour s'arrête mais chacun devrait retenir la couleur de la sorcière qu'on vient de voir.

Nous quittons dès lors progressivement le hasard pour nous servir de notre mémoire

Le jeu serait simple si les sorcières ne changeaient pas de « couloir ». Mais voilà ! Sur le dé, la fameuse double flèche, quand on l'obtient, sème la pagaille.

Double flèche signifie qu'on ne peut pas soulever de chapeau mais qu'on intervertit la place de deux sorcières, soit sur une même case, soit sur des cases différentes. Cela veut dire que l'une passe à droite et l'autre à gauche ou que l'une descend et l'autre monte.

C'est simple mais perturbant car voici, par exemple, que la sorcière jaune (espérons que ce soit elle) monte de la case 2 à la case 5 en passant du couloir 5 au couloir 3 tandis que la sorcière bleue (si c'est bien elle) effectue le trajet inverse.

Ainsi montent les sorcières et tout le travail accompli par les autres joueurs sert à tous, sans que ce soit un jeu coopératif. En effet, tout ce que les autres découvrent de juste ou de faux devrait vous servir.

Dès qu'un joueur amène une sorcière sur la case la plus haute, il gagne la partie.