

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





DISQUE-MONDE LES SORCIÈRES

Bienvenue à Lancre ! Découvrez ses collines verdoyantes, son château majestueux, ses hameaux pittoresques et ses célèbres sorcières !

Vous êtes une apprentie sorcière venue ici apprendre les ficelles du métier auprès de vos illustres aînées.

Être une sorcière consiste avant tout à résoudre les problèmes des autres. Parfois il s'agit simplement de soigner un cochon malade ou de réparer une jambe cassée. De temps en temps, il faut arrêter une invasion d'elfes ou détruire un clan de vampires... ça dépend surtout de quel jour de la semaine on est.

Disque-monde : les Sorcières est un jeu d'aventure dans lequel chaque joueur incarne une apprentie sorcière qui va parcourir le plateau de jeu pour résoudre deux types de Problèmes : des Petits et des Gros. Vous devrez d'abord gérer de Petits Problèmes pour devenir plus puissante, avant de pouvoir vous attaquer aux Gros Problèmes.

Tous les Problèmes sont résolus de la même façon : lancez les dés et regardez si le total atteint le niveau de difficulté. Vous pouvez augmenter vos chances de victoire grâce à la Tétologie et à la Magie.

Les cartes vous seront également utiles en vous donnant des avantages divers et variés.

Résoudre des Problèmes vous fera gagner des points, et l'apprentie sorcière ayant le plus de points à la fin de la partie sera déclarée gagnante.

Attention toutefois : si vous ne résolvez pas certains Problèmes, une situation de crise apparaît. Si trop de crises éclatent, la partie prend fin immédiatement et tous les joueurs perdent !

Ne soyez pas intimidé par la taille de ce livre de règles : le jeu en lui-même n'est pas très compliqué mais un certain nombre de cas nécessitent des explications détaillées, ce qui implique davantage de pages. Vous pouvez facilement vous faire une idée des règles en regardant l'Aide de Jeu puis vous référer à ce livre lorsque vous avez besoin de clarifier un point en particulier.

Matériel

En plus du livre de règles que vous lisez actuellement, vous devriez également trouver dans cette boîte :



Quatre pions Sorcière



Quatre dés Sorcière



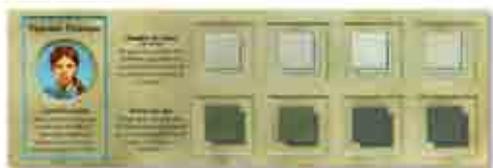
Trente tuiles
Petit Problème



Dix-sept tuiles
Gros Problème



Une Aide de Jeu



Quatre plateaux Apprentie Sorcière



Une tuile
Invisibilité



Une tuile
Cochon Malade



Une tuile Magie



Cinquante-cinq cartes



Seize marqueurs
Ricanage



Douze marqueurs
Crise



Douze tuiles
Aliss la Noire

Un plateau de jeu



Cases Problème



Mise en place

- Mélangez face cachée les **tuiles Gros Problème** (violette) et placez-en une **face cachée** sur chacun des cinq lieux du plateau de jeu où figure un carré violet.



Une fois cela fait, empilez **face cachée** dans chaque case Problème (en bas à droite du plateau de jeu) autant de tuiles Gros Problème qu'indiqué sur le plateau de jeu, selon le nombre de joueurs :

Un joueur – 1, 1, 1, 0, 0, 0 **Deux joueurs** – 1, 1, 2, 1, 1, 1
Trois joueurs – 2, 2, 2, 2, 2, 2 **Quatre joueurs** – 2, 2, 2, 2, 2, 0

Remarque : les Gros Problèmes restent cachés pour toute la partie et ne sont révélés que lorsqu'un joueur arrive sur la tuile ou suite à l'utilisation d'une carte.

- À présent, mélangez face cachée les **tuiles Petit Problème** (vertes) et placez-en une **face visible** sur chacun des 10 lieux du plateau de jeu où figure un carré vert.



Une fois cela fait, empilez **face visible** dans chaque case Problème autant de tuiles Petit Problème qu'indiqué sur le plateau de jeu, selon le nombre de joueurs :

Un joueur – 2, 2, 1, 0, 0, 0 **Deux joueurs** – 2, 2, 1, 2, 1, 1
Trois joueurs – 2, 2, 2, 2, 2, 2 **Quatre joueurs** – 4, 4, 4, 3, 3, 0

Remarque : Certaines cases peuvent être vides en fonction du nombre de joueurs.

Pour finir, rangez toutes les éventuelles tuiles Problème restantes dans la boîte sans les regarder.



Exemple : voici à quoi devraient ressembler les cases Problème au début d'une partie à quatre joueurs, avec deux tuiles Gros Problème face cachée en bas de chaque pile, quatre tuiles Petit Problème face visible sur les trois premières piles et trois sur les deux suivantes. La dernière case reste vide.

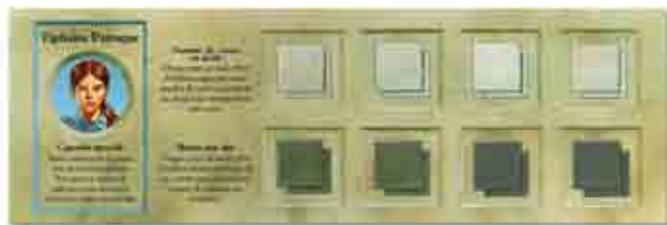
- Le nombre de **marqueurs Ricanage** utilisés dans la partie dépend du nombre de joueur :

Un joueur – quatre marqueurs Ricanage.
Deux joueurs – huit marqueurs Ricanage
Trois joueurs – douze marqueurs Ricanage.
Quatre joueurs – seize marqueurs Ricanage.

Placez ces marqueurs près du plateau de jeu. Rangez dans la boîte tous les éventuels marqueurs Ricanage restants, ils ne seront pas utilisés dans la partie.

- Placez les douze marqueurs Crise et les douze tuiles Alissa la Noire à côté des marqueurs Ricanage pour former une **réserve** près du plateau.

- Déterminez maintenant quelle apprentie sorcière vous allez incarner. Pour cela, chaque joueur lance les quatre dés Sorcière et fait le total de son résultat (la face Ricanage vaut zéro). Celui ayant obtenu le résultat le plus élevé choisit un plateau Apprentie Sorcière en premier. En cas d'égalité, les joueurs concernés relancent les dés. Une fois cela fait, les autres choisissent chacun à leur tour un plateau Apprentie Sorcière en suivant le sens horaire puis chacun prend le pion Sorcière correspondant à son plateau.



Le plateau Apprentie Sorcière d'un joueur indique quel personnage il incarne durant la partie.

Il y a quatre apprenties sorcières, chacune ayant une capacité spéciale décrite ci-dessous :

Tiphaine Patraque commence avec la tuile Invisibilité. Celle-ci peut être utilisée une seule fois par partie pour déclencher l'effet **Invisibilité** décrit en détails page 10.



Annagramma Falcone commence avec la tuile Magie et un marqueur Ricanage (pris dans la réserve). La tuile Magie peut être utilisée une seule fois par partie. Elle fonctionne comme une carte avec un symbole Magie : elle offre un bonus de 2 au dé et donne un marqueur Ricanage.



Pétulia Tendon commence avec la tuile Cochon Malade. Celle-ci peut être utilisée une seule fois par partie pour résoudre automatiquement un Problème de Cochon Malade. Vous pouvez jouer cet effet après avoir lancé tous les dés Sorcière mais vous devez prendre tous les marqueurs Ricanage indiqués par les dés s'il y en a.



Basine Brouhaha commence la partie.



- Mélangez les cartes et distribuez-en trois à chaque joueur.

Les cartes restantes forment une pioche, que vous placez à côté du plateau de jeu.

- Le joueur qui a choisi Basine Brouhaha commence la partie.

Si personne n'a pris Basine Brouhaha, le joueur ayant choisi son plateau Apprentie Sorcière en dernier commence.

En commençant par le premier joueur puis en suivant le sens horaire, chaque joueur place son pion Sorcière sur un lieu du plateau de jeu ne contenant aucune tuile Problème. Vous pouvez commencer sur la même case qu'un autre joueur.



Les cartes

Les cartes comportent chacune trois ou quatre caractéristiques. Lorsqu'un joueur joue une carte, il utilise une seule de ces caractéristiques, selon les circonstances.

Une carte est immédiatement défaussée après utilisation.

Symbole

Sur chaque carte figure un symbole Magie, Tétologie ou Balai. La Magie et la Tétologie aident à résoudre des Problèmes, tandis que le Balai permet de se déplacer rapidement sur le plateau de jeu.



Magie

Tétologie

Balai

La Tétologie est une forme de psychologie qui consiste à imposer sa volonté aux autres par la seule force du regard (il est bien plus simple de convaincre quelqu'un qu'il est une grenouille que de vraiment le métamorphoser en batracien). La Magie est bien plus puissante mais également plus dangereuse. À trop l'utiliser, une sorcière risque de perdre la notion de réalité et de devenir folle.

Effet

Toutes les cartes comportent un texte décrivant un effet. Vous pouvez jouer une carte pour appliquer son effet à tout moment de votre tour, cela ne coûte aucune action. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que vous pouvez jouer pour leur effet à chaque tour.

Pouvoir des Trois

Si vous jouez trois cartes qui contiennent la mention Pouvoir des Trois et qui ont trois noms de sorcières différents, vous résolvez automatiquement n'importe quel Problème.

Lieu

Au début de votre tour, vous devez piocher une carte et placer une tuile Problème sur le lieu indiqué en bas de la carte.

Déroulement de la partie

Les joueurs jouent leur tour l'un après l'autre, dans le sens horaire et en commençant par le premier joueur. À votre tour, suivez les phases suivantes dans l'ordre :

1. Placer une nouvelle tuile Problème.
2. Déplacement et Action (cette phase est réalisée deux fois)
3. Compléter sa main

Une fois cela fait, c'est au tour du joueur suivant. Continuez ainsi jusqu'à ce que la partie prenne fin. La partie prend fin si :

- toutes les tuiles Problème ont été placées,
- ou il y a au moins trois tuiles Elfe face visible sur le plateau de jeu à la fin du tour d'un joueur,
- ou un marqueur Crise doit être placé sur le plateau de jeu et il n'y en a plus en réserve.

1. Placer une nouvelle tuile Problème



Prenez la première tuile Problème de la pile la plus à gauche des cases Problème et retournez la première carte de la pioche pour découvrir dans quel lieu ce nouveau Problème apparaît.

Il y a trois cas de figures possibles :

- Si le lieu est libre (il n'y a ni tuile Problème ni Sorcière dessus), placez la tuile Problème dessus et passez à l'étape 2 "Déplacement et Action".
- Si le lieu indiqué contient un ou plusieurs pions Sorcière, n'y placez pas la tuile Problème : une tuile Problème n'apparaît jamais sur une case occupée par un pion Sorcière.

Piochez une nouvelle carte pour désigner un lieu où placer la tuile Problème.

- Si le lieu indiqué contient déjà une tuile Problème, placez un marqueur Crise dessus s'il n'y en a pas encore. S'il y en a déjà un, n'en rajoutez pas : il ne peut y avoir qu'un seul marqueur Crise par Problème.



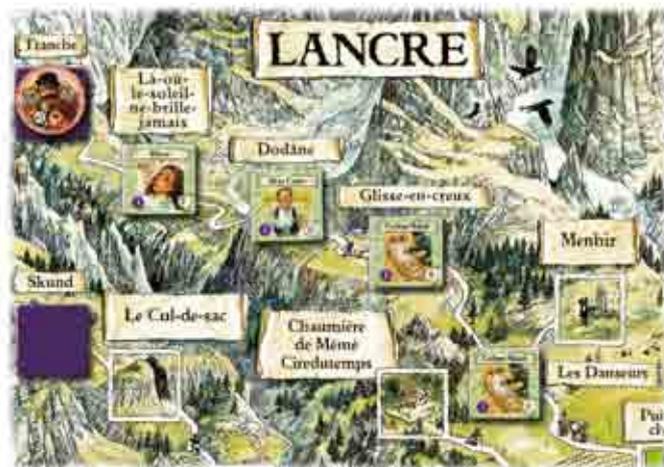
Piochez une nouvelle carte pour désigner un lieu où placer la tuile Problème.

Procédez ainsi jusqu'à avoir pioché une carte désignant un lieu libre. Il est possible que vous placiez ainsi plusieurs marqueurs Crise.

Si vous devez placer un marqueur Crise sur le plateau de jeu et qu'il n'y en a plus en réserve, alors la partie se termine immédiatement et tous les joueurs perdent.

Note : les tuiles Petit Problème sont placées face visible sur le plateau de jeu ; les tuiles Gros Problème face cachée.

Note : lorsqu'il faut placer une tuile au Château de Lancre ou dans la Ville de Lancre, choisissez sur quelle case vous placez la tuile Problème. Vous devez choisir une des cases vides de tout élément de jeu, si possible. Si aucune case n'est vide, décidez quelle tuile reçoit un marqueur Crise le cas échéant, et piochez la carte suivante.



Exemple : c'est le début du tour de Tiphaine. Elle pioche une carte pour voir où la nouvelle tuile Problème – une tuile Bras Cassé – doit être placée. Celle-ci indique "Tranche". Comme ce lieu contient déjà une tuile Problème, Tiphaine pose un marqueur Crise dessus et pioche une autre carte. La deuxième carte indique à nouveau "Tranche". Comme Tranche contient déjà une tuile Problème ainsi qu'un marqueur Crise, elle défausse la carte et en pioche une troisième. Celle-ci indique "Dodâne". Comme ce lieu est vide, Tiphaine y place la tuile Bras Cassé face visible.

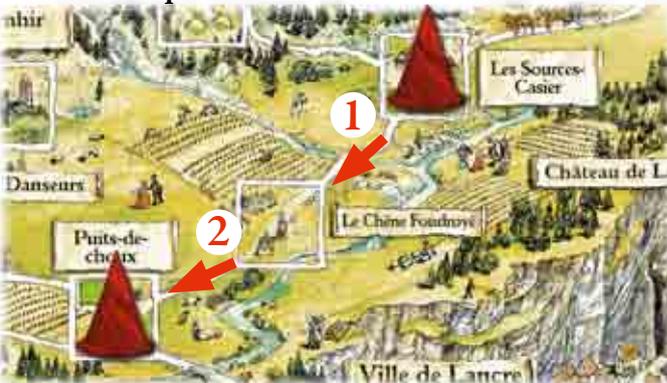
2. Déplacement et Action

Lors de cette phase, vous pouvez déplacer votre Sorcière puis devez accomplir une action sur le lieu d'arrivée. Puis vous pouvez faire un second déplacement et devez accomplir une seconde action sur le nouveau lieu d'arrivée. Chaque déplacement est traité séparément de l'autre.

Il y a deux façons de se déplacer : à pied ou sur un balai. Vous n'êtes pas obligé de vous déplacer et pouvez décider de rester où vous êtes.

Déplacement

La marche à pied



Vous pouvez suivre **un ou deux chemins** reliant un lieu à un autre avec votre pion Sorcière.

Il est interdit de traverser une case où se trouve une tuile Problème ou un autre pion Sorcière. Lorsque vous pénétrez dans une telle case, vous devez immédiatement terminer votre déplacement et tenter de résoudre le Problème ou prendre le thé, selon la situation.

Note : le Château de Lancre et la Ville de Lancre sont reliés par un chemin.

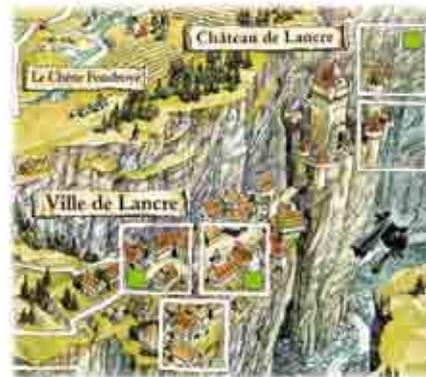
Le vol sur balai

Pour vous déplacer en balai, vous devez jouer une carte de votre main sur laquelle figure le symbole Balai. Vous pouvez alors déplacer votre pion Sorcière sur le lieu de votre choix sur le plateau, sans aucune restriction.



Lieux à cases multiples

Lorsque vous vous déplacez au Château de Lancre ou à la Ville de Lancre, vous choisissez sur quelle case vous posez votre pion Sorcière. Les éventuels tuiles Problème et pions Sorcière se trouvant sur (les) l'autre(s) case(s) du lieu n'affectent pas votre mouvement et vous n'êtes pas obligé de vous y arrêter.



Si vous commencez votre tour au Château de Lancre ou dans la Ville de Lancre, vous pouvez utiliser votre déplacement pour aller dans une autre case du même lieu.

Exemple : *Tiphaine Patraque est à la Chaumière de Magnat et décide de marcher plutôt que de voler sur son balai. Elle peut donc parcourir deux chemins et atteindre les lieux cochés de rouge sur l'image ci-contre. Elle ne peut se rendre ni au Cul-de-sac, ni à la Gorge de Lancre puisque dans cette direction elle est obligée de s'arrêter à Trou-d'Ucques pour résoudre le Problème. Elle peut par contre traverser la Ville de Lancre pour se rendre au Château de Lancre puisque la Ville comporte au moins une case vide. Si les trois cases étaient occupées soit par un pion Sorcière soit par une tuile Problème, elle aurait dû s'arrêter sur celle de son choix.*



Action

Après chaque déplacement, vous devez effectuer une action qui dépend de là où vous avez terminé votre déplacement. Il existe trois actions différentes :

- **Tenter de résoudre un Problème**, lorsque vous vous trouvez sur une tuile Problème.
- **Prendre le thé**, lorsqu'il y a au moins un autre pion Sorcière sur la même case que vous.
- **Ne rien faire**, si vous n'avez ni Problème à résoudre ni sorcière avec qui prendre le thé.

Résoudre un Problème

Lorsque vous terminez votre déplacement sur un Problème, vous devez tenter de le résoudre.

Si la tuile Problème est face cachée, retournez-la face visible. Tous les Problèmes se résolvent de la même manière : en lançant les dés Sorcière.



Chaque tuile Problème indique un niveau de difficulté dans son coin inférieur droit. C'est le résultat minimum que vous devez obtenir avec les dés pour résoudre le Problème.

S'il y a un marqueur Crise sur la tuile Problème, le niveau de difficulté est augmenté de deux. Il faudra donc par exemple obtenir neuf ou plus pour guérir une Fièvre et un minimum de vingt-cinq pour vaincre Lily Ciredutemps.



- Lancez d'abord **deux dés Sorcière** et faites le total.

Note : chaque dé Sorcière comporte une face avec un symbole Ricanage valant zéro.



- Vous avez alors le choix entre deux options : **fuir** ou **faire face au Problème**.

Fuir

- Si vous décidez de fuir après votre premier lancer de dés, vous devez déplacer votre pion Sorcière sur un lieu voisin ne contenant ni tuile Problème, ni pion Sorcière.

Vous pouvez fuir vers le lieu de votre choix en jouant une carte où figure le symbole Balai.

Note : Vous pouvez fuir vers une case vide du même lieu si vous vous trouvez au Château de Lancre ou dans la Ville de Lancre.

Si vous ne pouvez pas fuir en respectant ces contraintes, vous êtes alors obligé de faire face au Problème.

Si vous fuyez un Gros Problème, la tuile reste face visible.

Faire face à un Problème

- Si vous choisissez de faire face au Problème, vous pouvez jouer des cartes pour augmenter votre résultat, puis vous devrez lancer les deux derniers dés pour connaître votre résultat final.

Chaque carte comportant le **symbole Tétologie** ajoute un point au total.



Chaque carte comportant le **symbole Magie** ajoute deux points au total et vous oblige à prendre un **marqueur Ricanage**.



• Après avoir joué tous les symboles que vous vouliez, vous devez lancer les deux dés Sorcière restants et ajouter leur résultat à votre total.

• Il est interdit de jouer des cartes pour leur symbole Tétologie ou Magie une fois que les quatre dés Sorcière ont été lancés, mais il est encore possible d'en jouer pour utiliser leur effet.

• Ajoutez un à votre total pour tout lot de deux tuiles Gros Problèmes que vous avez déjà sur votre plateau Apprentie Sorcière.

• Si votre total égale ou dépasse le niveau de difficulté de la tuile Problème (augmenté de deux s'il y a un marqueur Crise dessus), vous résolvez le Problème. Dans le cas contraire, c'est un échec.

Résumé : votre total est égal à

- la valeur de vos deux premiers dés
- + un par symbole Tétologie
- + deux par symbole Magie
- + le résultat des deux derniers dés
- + les effets de cartes
- + un par lot de deux tuiles Gros Problème déjà gagnées

Note : Si votre résultat est suffisant pour résoudre un Problème dès le premier jet de dés, vous devez tout de même lancer les deux autres pour le décompte des symboles Ricanage.

Victoire !

Si vous parvenez à résoudre un Problème, prenez la tuile Problème et posez-la sur la ligne de votre plateau correspondante : les Petits Problèmes en haut, les Gros Problèmes en bas. S'il y avait un marqueur Crise sur la tuile, il est remis dans la réserve.

Vous ne pouvez placer que huit tuiles Problème de chaque catégorie sur votre plateau Apprentie Sorcière. Si vous en récupérez plus de huit, placez les tuiles supplémentaires à côté de votre plateau. Elles vous rapporteront des points lors du décompte final mais ne vous offriront pas d'avantage en cours de partie.

Lorsque vous parvenez à vaincre le Comte Bela de Margopyr, appliquez la conséquence décrite page 11.

Défaite !

Si vous échouez face à un Problème, Petit ou Gros, vous devez prendre **un marqueur Ricanage ET fuir**. Pour cela, procédez de la même façon qu'indiqué plus haut dans le paragraphe "Fuir" à l'exception que si vous ne pouvez pas fuir en respectant ces contraintes, vous devez fuir vers n'importe quelle case vide de votre choix et récupérer un marqueur Ricanage supplémentaire.

En cas d'échec face à un Gros Problème, vous devez également appliquer les conséquences de défaite indiquées page 11.

Marqueurs Ricanage

Chaque dé que vous lancez indiquant un symbole Ricanage vous oblige à prendre un marqueur Ricanage.



Si vous relancez un dé grâce à l'effet d'une carte, son symbole Ricanage visible avant la relance est ignoré.

Si vous devez prendre un marqueur Ricanage mais que la réserve est vide, vous prenez un marqueur Ricanage au joueur qui en a le plus. En cas d'égalité, vous choisissez à qui vous prenez un marqueur.

Si c'est vous qui en avez déjà le plus (même à égalité), vous prenez un marqueur Aliss la Noire à la place de chaque marqueur Ricanage que vous deviez prendre. Un marqueur Aliss la Noire fait perdre un point lors du décompte final.



À force de vivre seules, d'être craintes et d'utiliser des pouvoirs complexes, les sorcières risquent de devenir folles et de "tourner mal". Les premiers signes de cette folie sont le radotage et le ricanage. Les derniers l'empoisonnement de rouets et la fabrication de maison en pain d'épices.

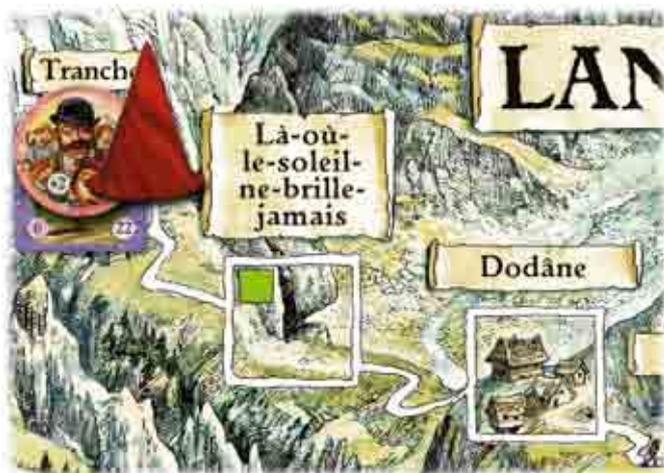
Aliss la Noire était la plus puissante des sorcières mais a perdu tout sens de la réalité face à tant de pouvoir, jusqu'à s'enfermer dans les histoires et devenir la méchante sorcière des contes que l'on connaît. Elle a fini ses jours poussée dans son propre four.

Pouvoir des Trois



Rien ne résiste à un convent de sorcières expérimentées et surtout pas à celui de Lancre. Et un convent, comme chacun sait, est toujours composé de trois sorcières.

Lorsque vous faites face à un Problème, vous pouvez le résoudre automatiquement en jouant trois cartes indiquant "Pouvoir des Trois" et ayant chacune un nom de sorcière différent. Vous pouvez jouer ce pouvoir à tout moment de la résolution (même après avoir lancé les quatre dés Sorcière), mais vous devez prendre tous les marqueurs Ricanage indiqués par les dés déjà lancés s'il y en a.



Exemple : Annagramma décide de marcher jusqu'à Tranche et retourne la tuile Gros Problème face visible. C'est le Rucheur. Elle lance deux dés Sorcière et obtient un "Ricanage" et un "5". Heureusement, elle a la carte "Igor et Résidus" qui lui permet de relancer un ou deux dés de son dernier jet. Elle relance le "Ricanage" et obtient un "4". Notons que cela signifie qu'elle ne prend pas de marqueur Ricanage. Elle doit maintenant choisir entre fuir ou faire face au Problème.

Annagramma décide de rester et joue trois cartes : deux contenant le symbole Tétologie et une où figure le symbole Magie. Elle joue également la tuile Magie avec laquelle elle a commencé la partie. Elle dispose en plus de deux tuiles Gros Problèmes sur son plateau. Ce qui lui offre un total de seize.

Étant donné qu'il y a un marqueur Crise sur la tuile Problème, il faut qu'elle obtienne un minimum de huit sur le second lancer. Elle lance les dés Sorcière restants et obtient "2" et "4", ce qui n'est pas suffisant. Elle ne peut plus jouer de cartes pour leur symbole mais peut par contre déclencher l'effet de sa dernière carte en main, "Nac Mac Feegle", qui lui permet d'ajouter deux points à son total et ainsi atteindre le niveau de difficulté du Problème auquel elle fait face. Le Rucheur est vaincu !

Elle remet le marqueur Crise dans la réserve et pose la tuile Gros Problème sur la deuxième ligne de son plateau Apprentie. Pour finir, elle récupère deux marqueurs Ricanage à cause des symboles Magie qu'elle a utilisés et range sa tuile Magie dans la boîte car celle-ci ne peut servir qu'une seule fois par partie.

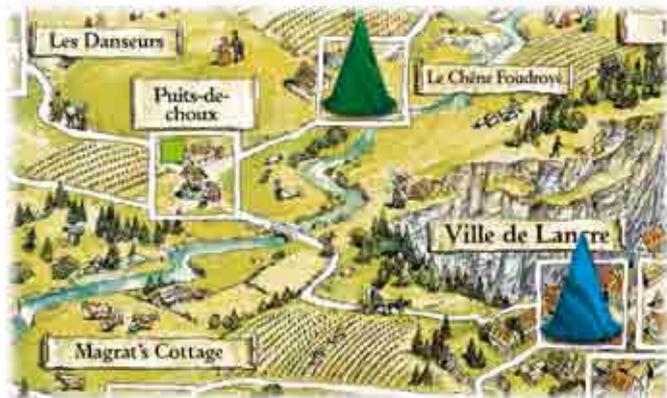
Prendre le thé

Les sorcières se réunissent régulièrement pour partager des astuces, colporter des ragots et préserver leur santé mentale.

Lorsque vous terminez votre déplacement sur une case où se trouvent une ou plusieurs autres sorcières, vous devez vous arrêter pour prendre le thé, c'est une question d'étiquette.

Vous **défaussez jusqu'à trois marqueurs Ricanage** dans la réserve, tandis que tous les autres joueurs présents sur la case en défaussent jusqu'à deux chacun.

Note : si vous ne vous déplacez pas et restez sur une case où se trouve au moins une autre sorcière, vous prenez le thé.



Exemple : Tiphaine Patraque a six marqueurs Ricanage, ce qui est bien plus qu'elle ne le voudrait. Elle se déplace donc jusqu'au Chêne Foudroyé pour y rencontrer Pétulia Tendon et prendre le thé avec elle. Tiphaine remet trois de ses marqueurs Ricanage dans la réserve tandis que Pétulia défausse le seul qu'elle possède. Pour se débarrasser facilement de ses trois autres marqueurs Ricanage, Tiphaine pourrait tout à fait utiliser son second déplacement pour rester sur place et reprendre le thé avec Pétulia.

Ne rien faire

Lorsque vous terminez votre déplacement sur une case où il n'y a ni tuile Problème ni autre pion Sorcière, vous ne faites rien.

3. Compléter sa main



Piochez autant de cartes que nécessaire pour atteindre votre limite de cartes en main. Celle-ci est de **trois cartes** en début de partie puis augmente de **un pour chaque paire de tuiles Petit Problème** sur votre plateau Apprentie Sorcière. Par exemple, un joueur ayant gagné cinq tuiles Petit Problème a une limite de cartes en main de cinq.

Note : Il est possible d'avoir plus de cartes en main que sa limite grâce à l'effet de certaines cartes.

Si vous avez plus ou autant de cartes en main que votre limite, vous ne piochez aucune carte supplémentaire et gardez toutes celles que vous avez déjà.

Lorsque la pioche est vide, la défausse est mélangée pour en former une nouvelle.

Fin de la partie

La partie se termine prématurément si :

- un marqueur Crise doit être placé sur le plateau et qu'il n'y en a plus en réserve,

ou

- s'il y a au moins trois tuiles Elfe (cf. page 11) face visible à la fin du tour d'un joueur.

Dans ces deux cas, tous les joueurs perdent.

Si aucune de ces deux situations n'arrive, la partie prend fin après la fin du tour du joueur qui a placé la dernière tuile Problème sur le plateau. Procédez alors au décompte final.

- Chaque tuile Problème rapporte à son propriétaire un nombre de points de victoire indiqué dans l'hexagone rose situé dans son coin inférieur gauche.

- Chaque tuile Aliss la Noire fait perdre un point de victoire.

Le joueur totalisant le plus de points de victoire remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur parmi ceux concernés qui a le moins de marqueurs Ricanage et tuiles Aliss la Noire combinés l'emporte. S'il y a toujours égalité, c'est le joueur qui a le plus de points de victoire sur ses tuiles Gros Problème qui gagne. Si cela ne suffit toujours pas, le joueur ayant la tuile Problème qui a le plus haut niveau de difficulté est déclaré vainqueur. S'il y a toujours égalité, la victoire est partagée entre tous les joueurs concernés.



Exemple : Annagramma termine la partie avec les tuiles indiquées et totalise donc vingt-deux points.



Description des effets

Sur chaque carte est détaillé un effet dans son texte.

Vous pouvez déclencher un effet à n'importe quel moment de votre tour.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que vous pouvez jouer ainsi.

Astuce de Sorcière – Piochez deux cartes. Vous pouvez dépasser votre limite de cartes en main. Certains effets vous obligent également à prendre un marqueur Ricanage.

Bien dans sa tête – Remettez jusqu'à deux de vos marqueurs Ricanage dans la réserve.

Bonus +2/4 au résultat des dés – Vous pouvez jouer cet effet après avoir lancé tous les dés Sorcière. Augmentez votre total d'autant qu'indiqué. Certains effets ne fonctionnent que contre des Problèmes spécifiques (Le Rusé, Lily Ciredutemps...).

Connaissance du pays – Vous pouvez parcourir deux chemins supplémentaires quand vous vous déplacez à pied (en vous arrêtant sur les cases contenant une tuile Problème ou pion Sorcière).

Coup de main – Choisissez un marqueur Crise du plateau de jeu et remettez-le dans la réserve.

Évasion – Vous pouvez jouer cet effet pour fuir même si vous n'avez pas réussi à résoudre un Problème, comme si vous l'aviez fait après avoir lancé les deux premiers dés.

Une Évasion n'est pas une défaite : vous ne prenez donc pas de marqueurs Ricanage supplémentaires.

S'il n'y a aucune case vide reliée à la case où vous vous trouvez, déplacez votre pion Sorcière sur n'importe quelle case vide du plateau de jeu sans prendre de marqueur Ricanage.

Emprunt – Regardez secrètement deux tuiles Gros Problème se trouvant sur le plateau de jeu avant de les remettre à leur place face cachée.

Fourbi – Retournez face visible une tuile Gros Problème du plateau de jeu de votre choix. Elle reste face visible jusqu'à la fin de la partie.

Invisibilité – Vous pouvez traverser une case contenant une tuile Problème ou un pion Sorcière sans devoir vous arrêter.

Si vous passez sur une tuile Gros Problème, vous pouvez la regarder secrètement avant de décider si vous tentez de résoudre le Problème ou si vous préférez continuer votre chemin (replacez alors la tuile face cachée). Vous ne pouvez continuer votre chemin que si vous n'êtes pas encore arrivé au bout de votre déplacement en cours, ou bien s'il vous reste votre seconde phase de "Déplacement et Action" à résoudre (que vous entamez alors dès à présent, sans faire d'action entre les deux).

Remarque : si vous commencez votre mouvement au Château de Lancre ou dans la Ville de Lancre, vous pouvez déclencher cet effet pour regarder une tuile Gros Problème située sur une autre case du lieu où vous vous trouvez avant de décider si vous tentez de résoudre le Problème ou préférez vous déplacer, à pieds ou sur votre balai.

La tuile Invisibilité avec laquelle Tiphaine Patraque commence la partie fonctionne exactement de la même façon.



Exemple : Tiphaine aimerait aller guérir le mouton malade, dont la situation devient critique, et commence donc par se rendre au Chêne Foudroyé. Elle regarde alors la tuile Gros Problème qui s'y trouve et voit qu'il s'agit de Lily Ciredutemps. Comme elle n'a aucune envie d'affronter Lily pour le moment, elle joue une carte ayant l'effet Invisibilité et poursuit son mouvement vers les Sources Casier. Si elle avait commencé son tour dans la Ville de Lancre et donc terminé son premier mouvement au Chêne Foudroyé elle aurait tout de même pu déclencher l'Invisibilité puisqu'il lui restait sa seconde phase pour se déplacer jusqu'aux Sources Casier.

Mâle nécessaire – Résolvez automatiquement tout Problème de Décès. Vous pouvez jouer cette carte après avoir lancé tous les dés Sorcière mais vous devez prendre tous les marqueurs Ricanage indiqués par les dés s'il y en a.

Remède – Résolvez automatiquement un Problème de Mouton Malade. Vous pouvez jouer cette carte après avoir lancé tous les dés Sorcière mais vous devez prendre tous les marqueurs Ricanage indiqués par les dés s'il y en a.

Seconde chance – Vous pouvez jouer cet effet après avoir lancé deux dés. Vous pouvez relancer un seul ou les deux dés.

Vous ne pouvez relancer que les dés que vous venez de lancer. Vous ne pouvez donc plus relancer de dés de la première paire une fois la seconde lancée.

Remarque : tout symbole Ricanage ainsi relancé ne vous fait pas récupérer de marqueur Ricanage.

Transmutation – Jouez cet effet pour défausser autant de cartes que vous le souhaitez et en piochez autant plus une. Par exemple, si vous jouez une carte avec l'effet Transmutation et que vous défaussez deux cartes, vous en piochez trois.

Effets des tuiles Gros Problème

Lorsque vous échouez face à un Gros Problème, vous subissez un effet propre au Problème que vous affrontiez, en plus de recevoir des marqueurs Ricanage. Ces conséquences en cas de défaite sont décrites ici. La tuile Comte Bela de Margopyr a également une conséquence en cas de réussite.

Lily Ciredutemps

En cas de défaite, prenez une tuile Aliss la Noire.



Reine des Elfes, Roi des Elfes, Déon l'Elfe et les Elfes

S'il y a au moins trois de ces tuiles face visible sur le plateau de jeu à la fin du tour d'un joueur, alors la partie se termine immédiatement et tous les joueurs perdent. Il n'y a pas de conséquences directes en cas de défaite.



L'Hiverrier

En cas de défaite, tous les joueurs enlèvent une tuile Petit Problème de leur plateau Apprentie (s'ils en ont une) et la posent à côté de celui-ci. Cela n'affecte que la limite de cartes en main. Les points des tuiles Petit Problème mis de côté seront décomptés à la fin de la partie.



Duc Kasqueth et Lady Kasqueth

En cas de défaite, déplacez votre pion Sorcière sur le Donjon ; votre tour est terminé. Vous pouvez vous échapper au début de votre prochain tour en jouant une carte où figure le symbole Balai ou en jouant l'effet Évasion ou Invisibilité.



Si cela n'est pas possible, vous perdez votre premier déplacement à sortir et utilisez le second pour amener votre pion Sorcière sur la case du plateau de jeu de votre choix avant d'effectuer votre seconde action comme d'habitude.

Comte de Margopyr, Vlad de Margopyr, Lacrimosa de Margopyr et Comte Bela de Margopyr

En cas de défaite, mettez un marqueur Crise sur la tuile Gros Problème, et ce même s'il y en a déjà un ou plusieurs dessus. C'est la seule exception à la règle habituelle qui limite à un le nombre de marqueur par tuile.



Chaque marqueur Crise augmente de deux le niveau de difficulté.

Comte Bela de Margopyr

Lorsque le Comte Bela de Margopyr est vaincu, toutes les éventuelles autres tuiles "Margopyr" face visible (Comte de Margopyr, Vlad et Lacrimosa) sont immédiatement retirées du plateau de jeu et mises de côté. Si une de ces tuiles apparaît plus tard dans la partie, elle reste en jeu.

Le Rusé

En cas de défaite, tous les pions Sorcière sont déplacés sur le Donjon. Référez-vous à la section "Duc Kasqueth et Lady Kasqueth" pour savoir comment en sortir. Notez bien que même si elles sont toutes réunies dans le Donjon, les sorcières ne peuvent pas y prendre le thé !



Le Rucheur

En cas de défaite, prenez une tuile Aliss la Noire.



Variante pour experts

Si vous avez quelques parties à votre actif et souhaitez rendre le jeu plus difficile, il suffit de suivre les deux règles suivantes :

Lors de la mise en place, ne mettez que huit marqueurs Crise dans la réserve.

Une tuile Problème peut recevoir plusieurs marqueurs Crise.

Variante coopérative et solitaire

Vous pouvez jouer à ce jeu en solitaire ou de façon coopérative, tous les joueurs gagnant ou perdant la partie ensemble.

Pour cela, vous devez faire quelques ajustements de règles, décrites ici.

À un joueur, la réserve est composée de quatre marqueurs Ricanage, quatre tuiles Aliss la Noire et dix marqueurs Crise.

Le joueur peut se rendre à la Chaumière de Mémé Ciredutemps et remettre deux marqueurs Ricanage dans la réserve s'il n'y a pas de tuile Problème dessus.

À deux joueurs, la réserve est composée de six marqueurs Ricanage, cinq tuiles Aliss la Noire et neuf marqueurs Crise.

À trois joueurs, la réserve est composée de neuf marqueurs Ricanage, six tuiles Aliss la Noire et huit marqueurs Crise.

À quatre joueurs, la réserve est composée de douze marqueurs Ricanage, sept tuiles Aliss la Noire et sept marqueurs Crise.

Si vous devez prendre une tuile Aliss la Noire mais qu'il n'y en a plus en réserve, alors la partie se termine immédiatement et tous les joueurs perdent.

À deux joueurs ou plus, quand la partie se termine après la pose de la dernière tuile Problème sur le plateau de jeu, les joueurs gagnent s'il reste moins de quatre tuiles Gros Problème sur le plateau de jeu. S'il y en a quatre ou plus, ils perdent.

En solitaire, le but est de faire un maximum de points : entre trente et quarante, vous êtes officiellement nommée sorcière ; au-dessus de quarante, vous êtes diplômée avec mention ; moins de trente, vous n'avez plus qu'à vous marier avec un éleveur de cochon et arrêter la magie.

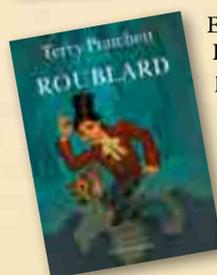
Après quelques parties, passez à un mode de jeu plus difficile en autorisant les tuiles Problème à recevoir plusieurs marqueurs Crises.

Cela mis à part, appliquez toutes les règles habituelles.



Retrouvez l'univers de Terry Pratchett et du Disque-Monde dans la collection de romans aux éditions L'Atalante.

Les sorcières du Disque-monde. Le premier recueil compilatoire des romans du Disque-monde. Il inclut les trois premiers livres mettant en scène les sorcières de Lancre.



Et découvrez également **Roublard**, où Pratchett donne vie à certains de ses personnages les plus attachants. Ce livre, aussi drôle que les romans du Disque-monde, s'ingénie comme toujours à masquer sous l'absurde la dureté de notre monde, comme une pilule amère présentée sous un enrobage onctueux.



Suivez-nous sur



Crédits

Auteur : Martin Wallace

Illustrations : Peter Dennis, Ian Mitchell et dirigées par The Discworld Emporium

Graphisme : Solid Colour

Traduction : Patrick Couton et Emmanuel Castanié

Édition française, adaptation et relecture : IELLO

Tests : Simon Bracegirdle, Andy Ogden, Chris Boote, Pat Harkin, Geoff Brown, Sue Underdown, John Webley, Stewart Pilling, Jerry Elmore, Tim Cockitt, Guy Cockitt, Oliver Cockitt, Andrew Smith, Daniel Smith, Don Oddy, Graham Evans, Elizabeth Evans, Heather Evans, Brett Warburton, Danielle Clarke, Krystal Hewett, Candace Warburton, Kaspar Wake, Maxwell Morgan, Amiria and Robin Bayne, Louise McCully, Katherine Boag, Nathan Grange, David George et plein, plein d'autres personnes adorables de Beyond Monopoly, les Variable Magers, Hogswatch, la Irish Discworld Convention, la UK Discworld Convention, Nullus Anxietus V et Boardgames by the Beach.

Merci à Bernard Pearson, Isobel Pearson, Ian Mitchell, Reb Voyce, Colin Smythe, Rob Wilkins, Sandra Wilkins, Robert Flach, Jason Anthony et Andrew Raby.

© Terry Pratchett 2013.

Discworld (Disque-monde) est une marque déposée et est la propriété de Terry Pratchett. Les Sorcières est un jeu officiel du Disque-monde et est de fait protégé par un copyright international.

"Les Annales du Disque-monde" sont publiées en France par les Editions L'Atalante à Nantes. Nous remercions Patrick Couton, en tant que traducteur de Terry Pratchett, de faire vivre l'univers du Disque-monde en langue française et de nous avoir aidé et autorisé à reprendre sa terminologie.

© 2013 Treefrog Games

© 2013 IELLO pour la version française

IELLO, 309 BD des Technologies, 54710 Ludres.

www.iello.info



DISQUE-MONDE

LES SORCIÈRES

Aide de Jeu

Déroulement de la partie

Mettez le jeu en place comme indiqué dans les règles. Les joueurs jouent leur tour l'un après l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre.

À votre tour, suivez les phases suivantes :

1. Placer une nouvelle tuile Problème



Retournez la première carte de la pioche et placez une tuile Problème sur le lieu indiqué.

S'il y a déjà une tuile sur le lieu, mettez un marqueur Crise dessus (pas plus d'un par tuile) et piochez une autre carte.

S'il y a un pion Sorcière sur le lieu indiqué, piochez une autre carte. Continuez jusqu'à ce que la tuile Problème soit placée.

2. Déplacement et Action

(cette phase est réalisée deux fois)

Déplacement

Déplacez votre pion Sorcière d'une ou deux cases en suivant les chemins ou jouez une carte avec le symbole Balai pour le déplacer dans le lieu de votre choix.

Vous devez vous arrêter dès que vous rencontrez une tuile Problème ou un autre pion Sorcière.

Action

En fonction de votre case d'arrivée, réalisez l'action suivante :

• **Tuile Problème** : lancez deux dés puis choisissez entre **fuir** ou **faire face au Problème**.

Si vous **fuyez**, déplacez votre pion sur une case voisine vide (vous pouvez aussi jouer un symbole Balai pour vous rendre sur n'importe quelle case vide du plateau).

Si vous **faites face au Problème**, décidez combien de symboles Magie et Tétologie vous voulez jouer avant de lancer les deux derniers dés.



Un symbole Magie ajoute deux points au total et vous prenez un marqueur Ricanage.



Un symbole Tétologie ajoute un point au total.

Lancez les deux autres dés. Vous pouvez encore jouer des effets de cartes pour améliorer votre résultat, mais pas de symboles Magie ou Tétologie.

Chaque paire de tuiles Gros Problème que vous avez déjà gagnée augmente votre résultat de un.



Si votre résultat total atteint ou dépasse le niveau de difficulté (augmenté de deux en cas de marqueur Crise), c'est une victoire : ajoutez la tuile Problème sur la ligne correspondante de votre plateau Apprentie Sorcière.

Sinon, récupérez un marqueur Ricanage, fuyez et vérifiez si votre défaite n'a pas d'autres conséquences en cas de tuile Gros Problème. Si vous ne pouvez fuir en respectant les règles, récupérez un autre marqueur Ricanage et déplacez votre pion sur le lieu libre de votre choix.



Marqueur Ricanage



Marqueur Crise

• **Prendre le thé** – Si vous êtes sur la même case que d'autre(s) sorcière(s), défaussez jusqu'à trois marqueurs Ricanage ; les autres sorcières présentes en défaussent jusqu'à deux chacune.

• **Ne rien faire** – Si le lieu où vous vous trouvez est vide, ne faites rien, tout simplement.

3. Compléter sa main

Piochez jusqu'à avoir en main trois cartes plus une pour chaque paire de tuiles Petit Problème posée sur votre plateau Apprentie.

Fin de la partie

La partie se termine normalement à la fin du tour du joueur qui a placé la dernière tuile Problème. Passez alors au décompte.

La partie se termine immédiatement et tous les joueurs ont perdu si trois tuiles Elfe ou plus sont visibles sur le plateau de jeu, ou s'il faut placer un marqueur Crise sur le plateau de jeu et qu'il n'y en a plus en réserve.

Effets des cartes

Les cartes peuvent être jouées pour déclencher leur effet (texte) à n'importe quel moment de votre tour.

La plupart des effets des cartes s'expliquent d'eux-mêmes.

Certaines ont tout de même besoin d'explications plus détaillées :

Évasion – Fuyez même si vous n'avez pas réussi à résoudre un Problème, comme si vous l'aviez fait après avoir lancé les deux premiers dés. Une évasion n'est pas une défaite : il n'y a donc pas de conséquences. S'il n'y a aucune case vide reliée à la case où vous vous trouvez, déplacez votre pion Sorcière sur n'importe quelle case vide du plateau de jeu.

Invisibilité – Vous pouvez traverser une case sans devoir vous arrêter pour tenter de résoudre un Problème ou bien prendre le thé avec une autre sorcière.

Si vous passez sur une tuile Gros Problème, vous pouvez la regarder secrètement avant de décider si vous tentez de résoudre le Problème ou si vous préférez continuer votre chemin (remplacez alors la tuile face cachée). Vous ne pouvez continuer votre chemin que si vous n'êtes pas encore arrivé au bout de votre déplacement en cours, ou bien s'il vous reste votre seconde phase de « Déplacement et Action » à résoudre (que vous entamez alors dès à présent, sans rien faire entre les deux). Remarque : si vous commencez votre mouvement au Château de Lancre ou dans la Ville de Lancre, vous pouvez déclencher cet effet pour regarder une tuile Gros Problème située sur une autre case du lieu où vous vous trouvez avant de décider si vous tentez de résoudre le Problème ou préférez vous déplacer, à pieds ou sur votre balai.

La tuile Invisibilité avec laquelle Tiphaine Patraque commence la partie fonctionne exactement de la même façon.

Seconde Chance – Vous pouvez jouer cet effet après avoir lancé deux dés. Vous pouvez relancer un seul ou les deux dés.

Vous ne pouvez relancer que les dés que vous venez de lancer. Vous ne pouvez donc plus relancer de dés de la première paire une fois la seconde lancée.

Remarque : tout symbole Ricanage ainsi relancé ne vous fait pas récupérer de marqueur Ricanage.



Effets des tuiles Gros Problème

Lorsqu'un joueur échoue à résoudre un Gros Problème, il doit appliquer les conséquences décrites ici. Certains Gros Problèmes ont des effets particuliers.



Lily Ciredutemps – En cas de défaite, prenez une tuile Aliss la Noire.

Reine des Elfes, Roi des Elfes, Déon l'Elfe et les Elfes – S'il y a au moins trois de ces tuiles face visible sur le plateau de jeu à la fin du tour d'un joueur, alors la partie se termine immédiatement et tous les joueurs perdent.

Il n'y a pas de conséquences directes en cas de défaite.

L'Hiverrier – En cas de défaite, tous les joueurs enlèvent une tuile Petit Problème de leur plateau Apprentie et la posent à côté de celui-ci.

Cela n'affecte que la limite de cartes en main. Les points des tuiles Petit Problème mis de côté seront décomptés à la fin de la partie.

Duc Kasqueth et Lady Kasqueth – En cas de défaite, déplacez votre pion Sorcière sur le Donjon ; votre tour est terminé.

Vous pouvez vous échapper au début de votre prochain tour en jouant une carte où figure le symbole Balai ou en jouant l'effet Évasion ou Invisibilité.

Si cela n'est pas possible, vous perdez votre première phase de déplacement et action à sortir et utilisez la seconde pour amener votre pion Sorcière sur la case du plateau de jeu de votre choix avant d'effectuer votre seconde action comme d'habitude.

Comte de Margopyr, Vlad de Margopyr, Lacrimosa de Margopyr et Comte Bela de Margopyr – En cas de défaite, mettez un marqueur Crise sur la tuile Gros Problème, et ce même s'il y en a déjà un ou plusieurs dessus. C'est la seule exception à la règle habituelle qui limite à un le nombre de marqueur par tuile.

Chaque marqueur Crise augmente de deux le seuil de difficulté.

Comte Bela de Margopyr – Lorsque le Comte Bela de Margopyr est vaincu, toutes les éventuelles autres tuiles "Margopyr" face visible (Comte de Margopyr, Vlad et Lacrimosa) sont immédiatement retirées du plateau de jeu et mises de côté. Si une de ces tuiles apparaît plus tard dans la partie, elle reste en jeu.

Le Rucheur – En cas de défaite, prenez une tuile Aliss la Noire.

Le Rusé – En cas de défaite, tous les pions Sorcière sont déplacés sur le Donjon. Référez-vous à la section "Duc Kasqueth et Lady Kasqueth", ci-dessus, pour savoir comment en sortir.

Notez bien que même si elles sont toutes réunies dans le Donjon, les sorcières ne peuvent pas y prendre le thé !