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 (Saône-et-Loire), 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

LUDOGÎTE

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

Broom Service

Le jeu de cartes

RÉSUMÉ DU JEU

Une fois de plus, les sorcières passent en trombe sur leurs balais pour livrer des potions colorées via le « Broom Service ». Une fois de plus, la question magique est la suivante : serez-vous brave ou lâche ? Prendrez-vous des risques – pour finalement tout perdre ? Ou jouerez-vous la sécurité – quitte à le regretter amèrement ?
En quatre manches rapides, les joueurs doivent faire preuve de courage et d'ingéniosité.
Le joueur détenant le plus de points de victoire en fin de partie sera le vainqueur.

RÉSUMÉ DU JEU

Les joueurs tentent d'obtenir le plus de points de victoire en jouant soigneusement leurs sorcières : parfois avec bravoure, parfois avec lâcheté.

Le joueur avec le plus de points de victoire l'emporte.

CONTENU DU JEU

⌘ **144 cartes Sorcière** (au dos mauve) : **10 sorcières des racines** (marron), **11 sorcières des prairies** (vertes), **12 sorcières du feu** (rouges), **14 sorcières des baies** (violettes), **16 sorcières du soleil** (jaunes), **18 sorcières de l'eau** (bleues), **20 sorcières du brouillard** (grises), **21 sorcières de la nuit** (noires), **22 sorcières des neiges** (blanches)

⌘ **11 cartes Mission**

⌘ **6 cartes Aide-mémoire**

Cette boîte contient également 19 cartes (ainsi que leur règle), qui constituent « la 1ère Extension » du jeu de plateau BROOM SERVICE.
Ces 19 cartes spéciales doivent être retirées de ce jeu et ajoutées au jeu de plateau.

INSTALLATION DU JEU

Sélectionnez les **cartes Mission** en fonction du nombre de joueurs (cf. l'icône figurant dans le coin supérieur gauche de chaque carte).
Mélangez les cartes Mission sélectionnées et placez-en trois face visible au centre de la table. Placez le reste des cartes Mission face cachée à côté des 3 cartes face visible (chacune vaut 5 points de victoire).

INSTALLATION

Triez les cartes Mission en fonction du nombre de joueurs

Sélectionnez les **cartes Sorcière** en fonction du nombre de joueurs.
A 3 joueurs : utilisez les sorcières n° **10-18** (= 81 cartes / 6 types de sorcière).
A 4 joueurs : utilisez **10-20** (= 101 cartes / 7 types).
A 5 joueurs : utilisez **10-21** (= 122 cartes / 8 types).
A 6 joueurs : utilisez **10-22** (= 144 cartes / 9 types).
(Voir aussi le dos des cartes aide-mémoire. Remettez les cartes inutilisées dans la boîte.)

Triez les cartes Sorcière :
3 joueurs : 10-18
4 joueurs : 10-20
5 joueurs : 10-21
6 joueurs : 10-22

Mélangez les cartes sélectionnées. En fonction du nombre de joueurs, distribuez à chaque joueur :
A 3 joueurs : **17** cartes ; **4 joueurs** : **15** cartes ; **5 et 6 joueurs** : **14** cartes *(voir aussi le dos des cartes aide-mémoire)*.
Empilez le reste des cartes Sorcière face cachée au centre de la table.
De cette pile, piochez une carte supplémentaire par joueur et placez-les face visible sur la table.
Le premier joueur (c'est-à-dire le plus âgé) commence en prenant une de ces cartes et en la plaçant « lâchement » (voir plus loin) sur la table. Puis, le joueur suivant en sens horaire choisit une carte, etc. jusqu'à ce que chaque joueur ait une sorcière « lâche » posée devant lui (= début de son classement).

Mélangez et distribuez les cartes Sorcière :
3 joueurs : 17 cartes
4 joueurs : 15 cartes
5 joueurs : 14 cartes
6 joueurs : 14 cartes

En plus, chaque joueur choisit une carte supplémentaire, qui constitue la première carte de son aligment

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en 4 manches. Chaque manche comprend 3 tours minimum et 9 tours maximum, chaque tour se déroulant de la même façon.

Tout d'abord, chaque joueur choisit trois* cartes Sorcière *différentes* dans son paquet personnel et repose le reste de ses cartes face cachée : celles-ci ne seront plus utilisées jusqu'à la prochaine manche.

Une fois que chaque joueur a choisi ses trois cartes Sorcière *différentes*, le premier joueur commence et joue une de ses trois sorcières, énonçant clairement si la sorcière est « brave » ou « lâche ». Si elle est « brave », le joueur oriente la carte de façon à ce que la moitié montrant 3 potions soit en direction du centre de la table ; si elle est « lâche », la carte est orientée de façon à ce que la moitié montrant 1 potion soit en direction du centre de la table.

brave

lâche

Le jeu se poursuit avec le joueur situé à sa gauche. Si celui-ci n'a pas de carte Sorcière correspondant au type de sorcière posé par le premier joueur, il dit « Au suivant ! » et le jeu se poursuit avec le joueur suivant en sens horaire.

** Au cas extrêmement rare où un joueur ne peut choisir trois cartes Sorcière différentes, il n'en choisit que deux.*

DÉROULEMENT DU JEU

4 manches de 3-9 tours

Chaque joueur choisit trois sorcières *différentes*

Le premier joueur commence et joue une de ses trois sorcières, en précisant « brave » ou « lâche »

En sens horaire, les autres joueurs doivent...

... dire « Au suivant ! » s'ils n'ont pas choisi ce type de sorcière ou...

Si le joueur a choisi ce type de sorcière, il doit maintenant la jouer, énonçant clairement si la sorcière est « brave » ou « lâche », et en orientant correctement sa carte en direction du centre de la table.

... jouer leur sorcière, en précisant « brave » ou « lâche »

La manche se poursuit de cette façon jusqu'à ce que chaque joueur ait joué en ayant dit « Au suivant ! » ou en ayant placé la carte Sorcière correspondante et précisé « brave » ou « lâche ».

Autres règles importantes :

⌘ Il ne peut y avoir *qu'une seule* sorcière brave de chaque type par manche, mais il peut y en avoir plusieurs lâches. Si un joueur joue une sorcière brave, et qu'au même tour un autre joueur joue « brave » le même type de sorcière, la première sorcière brave est *éliminée* : sa carte est retournée face cachée et est hors-jeu jusqu'à la fin de la manche (pour s'en rappeler, laissez la carte là où elle est). Son propriétaire la récupèrera dans son paquet *en fin de manche*.

Lors d'un round, il ne peut y avoir *qu'une seule* sorcière brave de chaque type ; dès qu'une autre sorcière brave est jouée, la précédente est « éliminée » (et hors-jeu pour le reste de la manche !)

⌘ Jouer lâchement une sorcière est toujours sûr. Toute sorcière (brave ou lâche) jouée après une sorcière lâche ne peut pas éliminer celle-ci. De même, jouer une sorcière lâche n'affecte *jamais* une sorcière déjà posée.

Les sorcières lâches sont toujours sûres ; elles ne sont jamais « éliminées »

⌘ Le joueur qui a posé la dernière sorcière brave d'un tour commencera le tour suivant en jouant une nouvelle sorcière. Si ce joueur avait déjà joué ses trois sorcières, c'est, en sens horaire, le joueur suivant ayant encore au moins une sorcière qui commencera le tour suivant.

Le propriétaire de la dernière sorcière brave commence le tour suivant

⌘ Si tous les joueurs jouent leur sorcière lâchement, le joueur de la première sorcière lâche commencera le tour suivant (s'il n'a plus de sorcière, c'est, en sens horaire, le joueur suivant ayant encore au moins une sorcière qui commencera le tour suivant).

***Exemple détaillé** : Albert commence le premier tour, place une sorcière du feu et dit : « Je suis une lâche sorcière du feu ». Bonnie possède aussi une sorcière du feu, qu'elle doit jouer, et dit : « Je suis la brave sorcière du feu ! ». Carla, qui a aussi choisi une sorcière du feu, la joue. Elle est confiante et dit : « Je suis la brave sorcière du feu ! ». La sorcière du feu de **Bonnie** est « éliminée » : elle retourne face cachée sa carte, et sa sorcière du feu est hors-jeu pour le reste de la manche ! Puis c'est au tour de Daniel et Emilie. Aucun des deux n'a choisi de sorcière du feu, et donc, l'un après l'autre, disent : « Au suivant ! ».*
*Le tour est maintenant terminé et un nouveau tour commence. Puisque Carla était la dernière sorcière brave, elle joue une nouvelle sorcière : « Je suis une lâche sorcière du soleil. » Daniel dit à nouveau : « Au suivant ! » puisqu'il n'a pas de sorcière du soleil. Emilie possède la sorcière du soleil et dit : « Je suis la brave sorcière du soleil ! ». Ni Albert ni **Bonnie** ne possèdent de sorcière du soleil et disent donc, l'un après l'autre : « Au suivant ! ».*
*Emilie joue la sorcière suivante : « Je suis la brave sorcière des racines ! ». Albert dit : « Je suis la brave sorcière des racines ! » Emilie retourne sa sorcière des racines. **Bonnie** dit : « Au suivant ! », tout comme Carla. Daniel dit : « Je suis la brave sorcière des racines ! » et donc Albert retourne aussi sa sorcière des racines.*
Daniel joue la sorcière suivante : « Je suis une lâche... »

Si tous les joueurs sont lâches, le premier joueur lâche doit commencer le tour suivant

1. Albert

2. Bonnie

3. Carla

4. Daniel « Au suivant ! »

5. Emilie « Au suivant ! »

6. Carla

7. Daniel « Au suivant ! »

8. Emilie

9. Albert « Au suivant ! »

La manche suivante

Lorsque chaque joueur a joué ses trois cartes Sorcière, la manche est terminée. Chaque joueur trie les sorcières qu'il vient de jouer par type dans son classement (les sorcières du même type sont empilées). Veillez à ce que les potions de chaque carte restent visibles. Les sorcières de types différents sont posées les unes à côté des autres.

Chaque joueur qui a des cartes *éliminées* (retournées face cachée), les remet dans son paquet.

Chaque joueur pioche maintenant *trois nouvelles cartes* de la pioche du centre de la table et les ajoute à son paquet. Puis chaque joueur choisit à nouveau trois sorcières *différentes* de son paquet pour la manche suivante et place le reste de ses cartes face cachée à côté de son classement.

Le dernier joueur brave du tour précédent (ou le premier lâche, si tous étaient lâches) commence la manche suivante en jouant une sorcière.

Triez toutes les nouvelles sorcières en fin de manche dans les classements (avec les potions visibles)

Chaque joueur pioche trois nouvelles cartes

Le dernier joueur brave commence la nouvelle manche

Les cartes Mission

Lors de chaque partie, trois cartes Mission sont choisies au hasard. Si un joueur remplit *toutes* les conditions d'une carte Mission, celui-ci, *en fin de manche*, la prend et la pose face cachée à côté de son classement. Elle lui rapportera 5 points de victoire. Un joueur peut remplir plusieurs missions lors d'une même manche.

Un joueur qui remplit une carte Mission la prend en fin de manche (= 5 points de victoire)

Le joueur qui possède au moins 2 potions marron, 3 violettes et 4 noires a rempli cette mission.

Si plusieurs joueurs remplissent la même mission en fin de manche, un joueur prend la carte Mission et les autres joueurs reçoivent une carte 5 points de victoire de la réserve.
Note : les cartes Mission remplies ne sont *pas* remplacées ! Il n'y a que trois cartes Mission pour toute la partie.

Si plusieurs joueurs remplissent simultanément la même mission, les autres joueurs reçoivent une carte 5 points de victoire

FIN DE LA PARTIE

FIN DE LA PARTIE

Le jeu se termine à la fin de la 4ème manche (lorsque la pioche est épuisée).
En se basant sur les cartes aide-mémoire, chaque joueur calcule ses points de victoire. D'abord, chaque joueur additionne séparément le nombre de ses potions *de chaque couleur*. Puis chaque joueur comptabilise les points de victoire de ses « potions braves » (cf. illustrations sur chaque carte Sorcière brave). Enfin, chaque joueur ajoute 5 points de victoire par carte Mission détenue.

Le jeu se termine après 4 manches

Le joueur détenant le plus de points de victoire l'emporte. Toute égalité est tranchée en faveur du joueur avec le moins de cartes Sorcière.
S'il y a toujours égalité, la victoire est partagée.

Le joueur avec le plus de points de victoire l'emporte

Exemple : *Emilie possède les cartes suivantes et reçoit : 4 (bleu) +1 (rouge) +8 (violet) +1 (marron) +0 (jaune) +3 (vert) +10 (« potions braves ») +5 (mission) = 32 points de victoire.*

Sorcière des racines
(10x)

Sorcière des prairies
(11x)

Sorcière du feu
(12x)

Sorcière des baies
(14x)

Sorcière du soleil
(16x)

Sorcière de l'eau
(18x)

Sorcière du brouillard
(20x)

Sorcière de la nuit
(21x)

Sorcière des neiges
(22x)

Les concepteurs et l'éditeur remercient les nombreux testeurs pour leurs précieux efforts, en particulier les groupes de joueurs de Bacharach, Bad Aibling, Bödefeld, Grassau, Oberhof, Reutte, Siegsdorf, Stephanskirchen et Wien.

Vous avez des commentaires ou des questions sur ce jeu ? Contactez-nous :
Ravensburger USA, Inc. | 1 Puzzle Lane | Newton, NH 03858
E-Mail: info@aleaspiele.de | www.aleaspiele.de

Illustrations et Design Graphique: Vincent Dutrait
© 2015 Andreas Pelikan & Alexander Pfister
© 2016 Ravensburger Spieleverlag

233684