

Bibi Blocksberg - la mare ensorcelée (Die verhexte Tümpel - SCHMIDT 2002)

Traduction française de Geneviève Hubinon avec adaptation libre de Claudine Oger-Maas.

Conception : Christophe Cantzler

Le jeu de dé ensorcelé avec Bibi Blocksberg pour deux à quatre joueurs à partir de 5 ans.

Un souci de crapaud ! Bibi a maintenant interdiction de sorcellerie. Hou ! Hou !

Avez- vous déjà entendu ? Moi, Bibi Blocksberg, j'ai interdiction de sorcellerie. Ben oui, j'avoue : j'ai fureté en secret dans le bouquin de sorcellerie de ma mère. Dans les pages noires strictement interdites aux jeunes sorcières. Mais c'est précisément là que cela devient passionnant. Cependant, il y a pire ! Mania, la vieille sorcière en chef, a caché tout mon matériel de sorcière profondément, tout au fond de la mare visqueuse : des coquilles râpées, des marmites de sorcière, des champignons volants, des bouteilles de sorcière et même des chandeliers en crapaud. Mais vous pouvez m'aider à reprendre tout ce matériel de la mare.

On lance le dé et on obtient du « rouge », du « jaune », du « vert », du « bleu » ou du « noir » et, avec un peu de chance ensorcelée et du plomb dans la cervelle, le matériel de sorcière sera vite sauvé. Celui qui pêche le plus d'objets de la mare aux crapauds, a gagné.

Votre Bibi Blocksberg .

Un sacré rire de sorcière, rien que des belles choses de sorcières. Hou ! Hou !

- . Une mare à crapauds
- . 45 objets de sorcière. A chaque fois 9 jetons (rouge, bleu, jaune, vert, noir).
- . Deux dés de couleurs (rouge, bleu, jaune, vert, noir, blanc)
- . Ce mode d'emploi

Une sacrée boulette de crapaud, un jeu de dé agréable, qui commence de suite. Hou ! Hou!

Pour commencer, assemble les parties du plan de jeu pour constituer la mare aux crapauds.

Maintenant il manque encore toutes les choses mystérieuses dont Bibi a besoin pour être une sorcière. Tu les trouveras sur les petits jetons. Avant le premier jeu, tu dois détacher soigneusement les jetons. Le recto te montre quel objet la sorcière en chef Mania a mis dans la mare. Le verso t'indique combien de fois cet objet est caché. Maintenant tu mets à part, à côté du plan de jeu, recto en haut, les 9 jetons noirs. Les autres jetons sont mélangés et répartis, recto en haut, sur les cases de la mare.

Et on peut commencer ! Le plus jeune joueur d'abord puis dans le sens des aiguilles d'une montre.

Un sacré mélange. Hou! Hou !

Quand c'est ton tour, tu lances les deux dés de couleurs afin de pêcher du matériel de sorcière. Les objets pêchés sont alors mis devant toi sur la table. Ensuite, le joueur suivant lance le dé. Ainsi, la mare aux crapauds se vide petit à petit. Pour pêcher, il y a plusieurs possibilités.

Si tu lances les dés et obtiens rouge, jaune, bleu ou vert, tu peux pêcher des objets dans la mare.

- Soit tu prends un jeton de la même couleur que sur le dé et tu retires l'objet de n'importe quelle case de la mare. Par exemple, tu obtiens rouge et bleu, tu prends un jeton rouge avec les coquilles râpées et un jeton bleu avec le chaudron de sorcière.

- Soit tu prends tous les jetons qui se trouvent entre deux objets dans une rangée. Il s'agit des objets dont tu as obtenu la couleur au dé. Entre ces deux choses il ne peut alors y avoir d'autres jetons de la couleur obtenue sur le dé. De même, il ne peut y avoir de case vide non plus. Par exemple, tu obtiens rouge et vert : tu cherches alors une ligne (verticale ou horizontale) dans la mare dans laquelle se trouvent un objet rouge et un vert. Ensuite, tu prends tous les objets bleus et jaunes qui se trouvent entre le rouge et le vert. Dans ce cas, le jeton rouge et le vert restent dans la mare.

Si tu obtiens noir sur un des dés, tu dois prendre un jeton noir du tas à côté de la mare aux crapauds.

Si tu obtiens blanc, tu as une malchance de sorcière! Car il n'y a pas d'objet blanc caché dans la mare. Tu passes donc ton tour.

Si tu obtiens une couleur pour laquelle il n'y a plus d'objet dans la mare, tu as de la malchance. Tu dois remettre un de tes objets sur une case quelconque de la mare aux crapauds. Si tu n'as pas de jeton de cette couleur, tu as de la chance dans ta malchance car tu ne dois pas remettre de jeton.

Une sacrée maison de sorcière, notre jeu est donc fini. Hou ! Hou !

On continue avec le lancement des dés et, petit à petit, tous ont pêché les objets de la mare aux crapauds. Dès qu'un joueur obtient noir sur le dé et prend le dernier jeton noir du tas, le jeu est terminé. Chaque joueur compte ses objets de sorcière et celui qui a plus de jetons gagne la partie.

Une variante de jeu pour sorcières particulièrement fûtées et pour maitres sorciers.

Une sacrée attention donne un bel échange. Hou ! Hou !

Mélange les jetons et répartis-les avec le côté recto en haut sur la mare aux crapauds. Les jetons noirs sont mis en tas à côté du plan de jeu, comme précédemment. En avant ! Comme décrit ci-dessus : jeter les dés et pêcher des objets de sorcière de la mare.

Les objets rassemblés se mettent, recto en face visible. Il faut bien faire attention car, dans cette variante de jeu, tes amis ne peuvent en aucun cas voir combien d'objets de sorcière figurent au dos de tes jetons.

Le tour de sorcière : celui qui obtient blanc peut échanger avec un autre joueur un jeton de son choix déjà rassemblé par l'autre joueur. Si aucun objet de sorcière ne se trouve devant l'un des joueurs, il ne se passe rien. Si tu obtiens deux fois blanc, tu peux échanger deux de tes jetons avec les autres joueurs. On ne peut pas échanger les jetons noirs.

Le jeu est terminé dès qu'un joueur prend le dernier jeton du tas.

La valorisation passionnante. Ici ne sont valorisés que les jetons noirs et les jetons d'une couleur de ton choix. Retourne ces jetons et comptabilise les objets de sorcière figurant au verso. Celui qui a rassemblé le plus d'objets de sorcière a échangé intelligemment et gagne la partie.

Un sacré amusement magique ! Hou ! Hou !