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).





escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com











Ensuite la (ou les) sorcière(s) se défend(ent).

Défense

Lors de la défense, le joueur (ou les joueurs) attaqué(s) contrecarre(ent) l'attaque en posant également les cartes face visible devant lui. Il peut d'abord contrer l'attaque par 1 carte "sort" qui annule purement et simplement l'attaque. S'il ne possède pas une telle carte, il doit réaliser une parade magique. Cette parade consiste à poser une ou des cartes "potion" de même couleur que celles jouées par l'attaquant. Il peut aussi jouer une carte "sort", à condition que celle-ci soit permise en défense (voir index des cartes) et il exécutera l'effet de cette carte.

Si la défense échoue, le défenseur perd 1 Crapzouille qu'il retire de son coffre et qu'il pose à côté de sa fiche sorcière.

Attention: le gagnant, que ce soit l'attaquant ou le défenseur, pioche 1 carte. Un joueur ne pioche qu'une seule carte, même en cas d'attaques multiples (voir index des cartes).

Ensuite, toutes les cartes posées lors de ce coup, en attaque comme en défense, sont défaussées. Puis le jeu continue.

Lecture des cartes à voix haute

Lorsque vous jouez des cartes, aussi bien "Potion" que des cartes "Sort", vous devez toujours lire sa formule à haute voix (Soupe de chat noir, plume de lapin volant etc.) sinon la carte n'a aucun effet. Si vous commettez une faute de prononciation dans la lecture d'une carte, le coup est entièrement annulé.

Dans ce cas, les cartes "Sort" sont défaussées et les cartes "Potion" retournent dans votre main et vous passez votre tour. C'est aux autres joueurs d'être vigilants et de faire remarquer la faute. Si la faute n'est pas relevée, le

joueur l'ayant commise exécute normalement son action. Une carte "Lutin Farceur" est toujours jouée même si elle est mal prononcée.

Plus assez de cartes

Un joueur, attaquant comme défenseur, qui ne possède plus que 2 cartes en main, pioche 2 cartes supplémentaires avant ou après une attaque, mais jamais pendant.

Un joueur, attaquant comme défenseur, qui ne possède plus aucune carte "Potion" dans sa main, se défausse de 2 cartes "Sort" (faces visibles) et pioche 2 cartes. L'opération est renouvelée jusqu'à ce que le joueur puisse jouer.

NB : une carte ''Lutin Farceur'' peut être défaussée par ce système.

À tout moment, un joueur peut demander à un autre le nombre de cartes qu'il a en main.

Élimination d'une sorcière

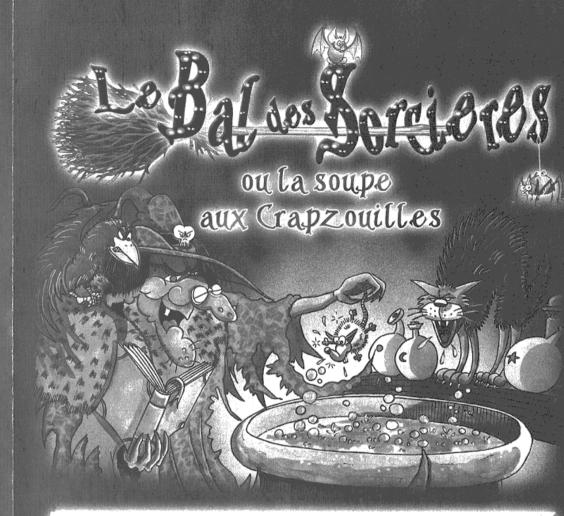
Une sorcière est éliminée lorsque tous ses Crapzouilles ont été éliminés. Le joueur défausse alors toutes ses cartes et retourne sa plaquette. Si le joueur éliminé était le prochain à jouer, c'est son voisin de gauche qui joue. Ainsi, un bal qui a commencé avec 6 sorcières

peut se poursuivre avec 5, 4, 3 ou même 2 joueurs, jusqu'à la victoire d'une seule sorcière qui sera 'la Reine des Sorcières''.

OPTION (niveau difficile)

Lorsqu'une sorcière est éliminée, le joueur doit donner son jeu de cartes à celui qui l'a éliminé. Ce dernier peut choisir d'échanger des cartes d'un jeu à l'autre ; cependant, il doit avoir toujours autant de cartes qu'il en avait avant de prendre le jeu du joueur éliminé.

ATTENTION! Si vous avez choisi le niveau le plus difficile, lisez dans l'index des cartes les règles supplémentaires qui sont liées aux cartes 'Tiole noire' ainsi qu'aux 'Farces', qui ne sont mises en jeu qu'à ce niveau.



u manoir de Quatre-poils, un grand bal est donné. CARA-BOSSE se retire des affaires magiques. Fatiguée, après plusieurs siècles de magie, elle compte se reposer dans un petit coin d'Enfer; elle a invité toutes les sorcières du royaume pour désigner leur nouvelle reine. Pour lui succéder, CARABOSSE a choisi les 6 plus puissantes sorcières du royaume: Honorine Bossu, Edmée Nez Crochu, Ursule Pustule, Gervaise Mauvaise Haleine, Daphné Menton Poilu et Hilda Bigleuse.

Une seule sorcière lui succédera, ce sera la plus forte et la plus rusée.

Chaque sorcière possède des Crapzouilles, petits animaux précieux qui produisent la magie dont elles se servent. La puissance d'une sorcière dépend du nombre de Crapzouilles qu'elle possède.

Pour être élue Reine des Sorcières, il faut éliminer tous les Crapzouilles des autres sorcières, leur faisant ainsi perdre leur pouvoir magique.



BUT DU JEU

Le vainqueur est le joueur qui possède encore au moins un Crapzouille après

que tous les Crapzouilles des autres joueurs ont été éliminés.

MATÉRIEL

Le jeu contient :

- 121 cartes;
- · 6 fiches "Sorcière";
- 60 pions "Crapzouille";
- 1 marqueur "Chat Noir de Tour de Table" ;
- 1 silhouette "Carabosse et son socle";
- 25 pions "Farce";
- 1 livret de règles.

Remarque : les pions farce ne sont utilisés que lors du niveau difficile (voir ci- après).

JOUEURS ET DURÉE

"Le Bal des Sorcières "réunit 3 à 6 joueurs pour une durée de 30 à 45 minutes.

PRÉSENTATION DES CARTES "POTION" ET "SORT"

Le jeu contient 2 sortes de cartes : 84 cartes "Potion" et 37 cartes "Sort".

• Les cartes "Potion" sont de 5 couleurs différentes : gris, bleu, vert, jaune et rouge. Leur puissance dépend de la rareté de leur couleur dans le jeu ; plus une couleur est rare, plus la carte est puissante.

Cartes "Potion":

- 3 cartes grises très rares ;
- 8 cartes bleues rares;
- 15 cartes vertes fréquentes ;
- 23 cartes jaunes très fréquentes ;
- 35 cartes rouges courantes.

La rareté des cartes est indiquée sur les fiches "sorcières". Les cartes "Sort" représentent des coups spéciaux. Ils sont plus ou moins rares et sont divisés en 3 niveaux de difficulté.

Cartes "Sort":

- 22 cartes à fiole blanche (A)
- 12 cartes à fiole noire et blanche (B)
- 3 cartes à fiole noire (C)







(B)

Chaque carte "Sort" indique l'effet qu'elle produit.

PRÉPARATION

Déterminer le niveau de difficulté

Le jeu est constitué de 3 niveaux de difficulté. En début de partie, les joueurs optent pour un niveau ;

- facile (pour les plus jeunes et les débutants)
- moyen ou difficile (pour les joueurs confirmés et les experts).
- 1) NIVEAU FACILE: on joue avec toutes les cartes "Potion" et on ajoute les cartes "Sort" à fiole blanche.
- 2) NIVEAU MOYEN: on joue avec toutes les cartes "Potion" et on ajoute les cartes "Sort" à fiole blanche et les cartes à fiole noire et blanche.
- 3) NIVEAU DIFFICILE: on joue avec toutes les cartes "Potion" et toutes les cartes "Sort" à fiole blanche, noire et blanche, et noire.

Distribuer les cartes

Chaque joueur choisit une fiche sorcière et prend 10 Crapzouilles qu'il place dans son coffre.

Remarque : Si vous voulez que le jeu dure

moins longtemps, vous décidez que chaque joueur ne reçoit que 5 ou 6 Crapzouilles.

Les cartes retenues, selon le niveau

de difficulté, sont mélangées puis distribuées, face cachée. Chaque joueur reçoit 10 cartes, qu'il prend en main. Les cartes non distribuées constituent la pioche, qui reste au milieu de la table, face cachée. *Remarque*: au fur et à mesure que les cartes seront défaussées pendant le jeu, elles seront posées, face visible, en un tas à côté de la pioche.

Déterminer le premier joueur

Le premier joueur est le plus jeune des joueurs. Il reçoit le marqueur de Tour de Table (pion Chat Noir) et le pose devant lui de telle façon que tous les joueurs puissent voir qu'il s'agit du premier tour de table (I) ou du deuxième (II).

DÉROULEMENT DU JEU

Le Bal des Sorcières se joue en plusieurs manches. Chaque manche s'organise en 3 phases distinctes.

Phase 1: Grand sabbat

Phase 2 : Premier Tour de Table Phase 3 : Deuxième Tour de Table

Une manche

· Phase I Grand Sabbat

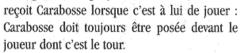
On détermine le premier joueur. Au début du jeu, c'est le joueur le plus jeune. A la deuxième manche, ce sera son voisin de gauche et ainsi de suite. Toutes les cartes qui ont été défaussées au cours de la manche précédente sont mélangées avec les cartes de la pioche. Ensuite, tous les joueurs prennent des cartes dans la pioche en fonction du nombre de Crapzouilles vivants dans leur coffre, jusqu'à un maximum de 10 cartes en main.

Exemple 1: Il te reste 4 cartes en main et il te reste 3 Crapzouilles; tu pioches 3 cartes (total: 7 cartes). Exemple 2: Il te reste 6 cartes en main et 5 Crapzouilles; tu pioches 4 cartes (total: 10 car 10 cartes maxi). Il est bien évident que les joueurs qui ont 10 cartes en main ou plus ne piochent pas de nouvelle carte.

Remarque: cette phase n'existe pas au début du jeu puisque les cartes viennent d'être distribuées et que le premier joueur vient d'être désigné.

Phase II Premier tour de table

En tournant dans le sens des aiguilles, chaque joueur



Le joueur attaque une sorcière en posant ses cartes "Potion" et "Sort". Une fois le tour de table effectué, Carabosse est revenue au premier joueur. Celui ci retourne le marqueur "Chat Noir" de telle façon que tous les joueurs puissent voir qu'il s'agit maintenant du deuxième tour de table.

Phase III Deuxième tour de table

Il se joue comme le premier. Quand Carabosse revient au premier joueur, le tour de table II et la manche sont finis. On recommence avec la phase I.

COMMENT JOUER

Un joueur doit toujours attaquer, il ne peut pas passer son tour. Le joueur qui possède Carabosse annonce d'abord à haute voix le nom de la sorcière qu'il va attaquer. Il doit poser les cartes de son attaque devant lui, face visible.

Attaque

L'attaquant peut jouer 1, 2 ou 3 cartes (maximum). S'il ne joue qu'une carte, c'est obligatoirement 1 carte "potion". S'il joue 2 cartes, cela peut être 2 cartes "potion" (qui peuvent être de même couleur ou de couleur différente) ou d'une carte "potion" et d'une carte "sort". S'il joue 3 cartes, il joue obligatoirement 2 cartes "potion" (qui peuvent être de même couleur ou de couleur différente) et 1 carte "sort".

A noter : les cartes "sort" jouées en attaque ne sont que les cartes permises en attaque (voir index des cartes). D'abord, on exécute l'effet de la carte "sort", qui peut éventuellement tout modifier.





"LUTIN FARCEUR"(2):

Le joueur qui possède cette carte doit la jouer à son tour avant une attaque :



Dans le cas d'une parade réussie, il peut jouer normalement et faire une attaque. Si le joueur ne veut ou ne peut réaliser la parade, il perd 1 Crapzouille et la "FARCE" attaque chacun des joueurs l'un après l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce qu'un joueur finisse par l'arrêter. Si personne n'arrête la "FARCE", elle disparaît d'elle-même lorsqu'elle arrive sur le joueur qui l'a lancée. Dans ces 2 cas, c'est toujours le voisin de gauche du joueur qui a posé la carte qui joue. Seule la carte "TRÉSOR MAG-IQUE" peut être utilisée lors d'une "FARCE"



"DIABLOTIN" (1):

Cette carte permet de tuer 1 Crapzouille chez tous les joueurs. Le joueur pioche dans la coupelle sans regarder 2 pions "FARCE" et doit résoudre l'attaque. S'il y parvient, il tue 1 Crapzouille chez chacun des autres joueurs.

S'il échoue, c'est lui qui perd 1 Crapzouille. Si le joueur tire 2 pions "FARCE" blancs, rien ne se produit, la "FARCE" est annulée. Cette carte remplace l'attaque normale d'un joueur : une fois résolue, son tour est achevé.

Conseils aux joueurs

Le Bal des Sorcières est un jeu de stratégie. Les cartes servent aussi bien à attaquer qu'à se défendre, les cartes de même couleur s'annulent. On ne perd des Crapzouilles qu'en défendant presque jamais lorsqu'on attaque. Alors n'hésitez pas à attaquer, tout en faisant attention de toujours posséder des cartes en main pour pouvoir vous défendre.

L'auteur

Pascal Bernard est né en 1972 et vit à Paris. Architecte de formation, il a toujours été passionné par les bandes dessinées, l'histoire et le jeu. Ces domaines de prédilection et son imagination débordante l'ont amené à créer plusieurs jeux : Montjoie, Azteca, Les Cochons de l'Espace et Revolución.

EQUIPE DE TEST

"LES CRAPZOUILLES ASSOCIÉS", Nathalie BRIÉ, Sylvie GARET, Anton MONSEF, Stéphane COLLON, Franck DUPONT, Emmanuel MARHUENDA, Eric PIALLAT, Julien HENNAPE, Cédric JOUIN, Didier JACOBÉE, Roselyne MICHELON, Lilian et Sabine, Séverine BESNARD, Laurent DOUEIL.

> Le Bal des Sorcières est édité par TILSIT Editions 8, place Rebuffat 91140 Villejust

> > E-mail: contact@tilsit.fr

site: www.tilsit.fr

infos, Concours, previews, forums

Fabrication: G.D. Productions.

Maquette: Asmodée Fabriqué en france © TILSIT Editions 2000

TILSIT Editions a attribué le plus grand soin à la sélection et à la fabrication de ce jeu en privilégiant toujours la qualité des matériaux, le rendu esthétique et le professionnalisme de ses sous-traitants afin de vous offrir le plus grand plaisir de jeu. N'hésitez pas à nous faire connaître vos remarques et vos souhaits. Nous vous invitons vivement à découvrir les autres jeux de notre production auprès de nos revendeurs ét sur notre site Internet.



RÉCAPITULATIF DES CARTES



INDEX DES CARTES

Les cartes "potion"

L'ingrédient qui compose la potion est représenté sur la carte ; la couleur de la carte indique sa rareté. Pour contrer une carte "Potion", il faut une autre carte "Potion" de la même couleur. Moins il y a de cartes "Potion" dans le jeu, plus elles sont difficiles à contrer et donc plus puissantes en terme de jeu. Voici l'ordre de rareté des cartes "Potion" de la plus rare à la plus fréquente : carte GRISE, carte BLEUE, carte VERTE, carte JAUNE, carte ROUGE.

Les cartes "sort"

Les cartes 'Sort' sont, elles aussi, plus ou moins rares ; en voici un récapitulatif stipulant leur nombre (indiqué entre parenthèses), leur niveau de difficulté, et des précisions sur leur action.



NIVEAU FACILE

Jeu de base, cartes fiole blanche

CARTE JOUÉE UNIQUEMENT EN ATTAQUE



SORTILÈGE (4):

Tu attaques tous les joueurs en même temps. Les défenseurs qui réussissent une parade gagnent 1 carte. L'attaquant gagne 1 carte si au moins 1 défenseur échoue dans sa parade. Attention! L'attaquant ne peut gagner plus de

1 carte, même s' il y a plusieurs défenseurs qui échouent dans leur parade.

CARTES JOUÉES UNIQUEMENT EN DÉFENSE



ABRACADABRA (5):

Cette carte joue le rôle d'un Joker; elle permet de remplacer n'importe quelle carte "Potion" qui manque sauf les cartes "Potion" de couleur grise.



DU BALAI (3):

Cette carte permet d'éviter une attaque en la renvoyant sur le joueur de son choix à l'exception de celui qui vous a attaqué. Cependant, le nouveau joueur recevant l'attaque peut poser cette même carte s'il en possède

une et renvoyer l'attaque sur n'importe quel autre joueur sauf évidemment sur celui qui lui a envoyé. Ainsi l'attaque peut revenir sur la personne qui l'a posée au départ après avoir été renvoyée 2 fois.

A 2 joueurs, le défenseur annule l'attaque avec cette carte. Les cartes de l'attaquant sont défaussées.

CARTE JOUÉE EN ATTAQUE OU EN DÉFENSE



TRÉSOR MAGIQUE (5):

Cette carte permet de piocher gratuitement 2 cartes. Elle peut donc se jouer en attaque comme en défense et aussi lorsqu'une carte "SORTILÈGE" ou une carte "LUTIN MAGIQUE" est jouée

parce que les 2 cartes piochées permetent éventuellement de mieux contrer.



CARTE À JOUER AVANT UNE ATTAQUE

À MOI, NANANÈRE!(2):



Cette carte permet de jouer à la place d'un autre joueur, lui faisant perdre ainsi son tour de jeu. Ainsi en posant cette carte, vous jouerez 2 fois dans le même tour. Elle se pose au moment où le joueur reçoit CARABOSSE, avant qu'il ait pu

jouer : après, c'est trop tard ! Une fois que vous avez joué à la place du possesseur de CARABOSSE, le Tour de Table continue normalement. C'est le joueur qui se trouve à gauche de celui qui a perdu son tour qui reçoit CARABOSSE. On ne peut poser une carte "À MOI, NANANÈRE !" contre un joueur qui vient d'en poser une.

CARTE À JOUER PENDANT UNE ATTAQUE :



MON BEAU MIROIR (3):

Cette carte permet de doubler une attaque qui n'est pas forcément dirigée contre vous, sur le joueur de votre choix; mais ce joueur ne peut être ni l'attaquant, ni le défenseur. On doit déjà résoudre l'attaque normale, puis

l'attaque doublée, même si le joueur qui a posé l'attaque doublée vient d'être éliminé. Si l'attaque doublée réussit, n'oubliez pas de prendre une nouvelle carte; il en sera de même pour le défenseur, si l'attaque doublée échoue.

À 2 joueurs, l'attaquant double son attaque sur le même joueur. C'est une exception à la règle.







NIVEAU MOYEN

Cartes à fiole noire et blanche

CARTES JOUÉES UNIQUEMENT EN ATTAQUE



ENVOÛTEMENT (1):

Cette carte permet de capturer le Crapzouille d'un adversaire au lieu de le tuer. Le Crapzouille capturé vient en remplacer un des vôtres morts; il se comporte comme un de vos Crapzouilles. Avec cette méthode, un joueur

peut posséder plus de 10 Crapzouilles. Le nouveau possesseur peut éliminer ce Crapzouille s'il subit une perte; dans ce cas, il le rend à son propriétaire qui le compte comme un Crapzouille mort.



FANTÔME (1):

Cette carte permet de tuer 2 Crapzouilles au lieu de 1 chez le défenseur.

Cependant, si le défenseur réussit sa parade , c'est vous qui perdez 1 Crapzouille.

CARTE JOUÉE UNIQUEMENT EN DÉFENSE



BAGUETTE MAGIQUE (2):

Cette carte annule l'attaque portée contre vous et fait perdre son tour à l'attaquant. L'attaquant reprend toutes ses cartes.

CARTES JOUÉES EN DÉFENSE OU EN ATTAQUE



REMÈDE (1):

Cette carte permet de ressusciter un de vos Crapzouilles morts.

n'importe quel moment, même sur le tour d'un autre joueur par exemple, mais toujours en dehors d'une attaque.





NIVEAU DIFFICILE

Cartes à fioles noires



TOUR DE MAGIE (1):

Cette carte permet de se refaire un jeu de cartes en jetant toutes celles qui ne vous plaisent pas et d'en reprendre autant. La carte elle-même n'est pas comptée dans la reprise.

CARTE À JOUER AVANT UNE ATTAQUE



ENCHANTEMENT (4):

Avant d'attaquer un joueur, cette carte permet de lui faire perdre 1 carte tirée au hasard qui est posée face visible sur le paquet de cartes défaussées. Dès qu'on joue cette carte, on doit attaquer le joueur qui la subit.

CARTE À JOUER EN DEHORS D'UNE ATTAQUE



BOULE DE CRISTAL (2)

Cette carte oblige tous les joueurs à échanger une carte avec chacun de leurs voisins. Vous pouvez donner n'importe quelle carte; toutefois, l'échange se faisant en même temps avec vos 2 voisins, vous ne pouvez pas

échanger des cartes reçues. Cette carte se joue à

Les cartes difficiles mettent en valeur un nouvel élément dans le jeu : les "Farces" qui mettent beaucoup de piment au jeu et rendent certaines cartes plus puissantes.

"LA FARCE":

Très souvent, les sorcières sont entourées de petits êtres magiques, tels les Lutins et les Diablotins ; ces petits êtres adorent jouer des tours aux humains, mais aussi aux sorcières. Ils font des farces en mélangeant les potions des sorcières, sans savoir ce que cela provoquera et le résultat peut être terrible.....

On rajoute au jeu de cartes, les cartes "LUTIN FARCEUR" et "DIABLOTIN".

Pour jouer la "FARCE", il faut prendre tous les pions de couleur notés "FARCE" et les mettre dans une coupelle opaque en les mélangeant bien.

Les pions de couleur représentent les Potions mélangées par le Lutin ou le Diablotin. Les 2 pions blancs sont des Jokers et signifient que le Lutin ou le Diablotin s'est trompé et n'a rien mélangé.

Une "FARCE" est lancée par un joueur qui pose une seule carte, soit "LUTIN FARCEUR" soit "DIA-BLOTIN". Il tire 2 pions "FARCE" dans la coupelle sans regarder, et les pose devant lui, visibles par tous. Ensuite le jeu continue en fonction de la carte jouée (voir ci dessus). Si le joueur a tiré 2 pions blancs, la "FARCE" est annulée et le joueur joue son tour normalement.