

Witty Witches

OBJECTIF DU JEU

Nous sommes à une fête magique de sorcellerie. Les invités se rassemblent à l'entrée, mais les conditions d'entrée sont assez uniques. Guidez vos invités à l'intérieur aussi rapidement que possible. Le premier joueur à se défausser de toutes ses cartes en main gagne.

MATÉRIEL DE JEU

Les cartes de personnage (avec un dos noir) représentent les invités. Chaque carte de personnage a 3 caractéristiques :

- **Personnage** : sorcière, magicien, dragon
- **Objet** : balai, chaudron, livre de sorts
- **Couleur** : jaune, bleu, rouge



Par exemple, les 2 sorcières bleues avec un balai sont des doubles.

Certaines cartes de personnage sont identiques et partagent donc les 3 caractéristiques en commun. Celles-ci sont appelées "doubles". Vous pouvez faire des choses supplémentaires avec elles.

Les cartes avec un dos rouge sont des sorts magiques. Plus à ce sujet plus tard.

JEU D'ENTRAÎNEMENT : L'APPRENTI SORCIER

Pour cela, utilisez uniquement les cartes de personnage. Mettez de côté les sorts magiques. Les cartes de personnage avec un bord et des étoiles n'ont pas de signification spéciale ici et participent juste. Chaque joueur reçoit 6 cartes de personnage en main. Le reste forme une pile de pioche aveugle. La carte du dessus est retournée et commence immédiatement la pile de défausse. C'est l'invité qui est entré le premier à la fête. Jouez à tour de rôle. Chaque tour, vous avez 3 options :

1: Un tour normal.

Si vous avez des cartes en main qui partagent exactement 2 des 3 caractéristiques avec la carte du dessus de la pile de défausse, vous pouvez vous défausser de l'une de ces cartes. (Pratiquez ceci avec les cartes).

2: Un tour avec doubles.

- Vous pourriez juste avoir le double de cette carte du dessus en main.
- Ou, après vous être défaussé de votre carte de personnage régulière, vous pourriez encore avoir le double de cette carte en main.

Dans les deux cas, vous pouvez jouer ce double immédiatement et ensuite prendre un tour supplémentaire. Notez que prendre un tour supplémentaire n'est jamais obligatoire. (Il est utile de pratiquer également ces 2 situations de jeu avec les cartes !).

3: Un tour où vous ne pouvez pas vous défausser d'une carte correspondante.

Piochez une carte de la pile de pioche. Si cela vous permet de vous défausser, vous pouvez le faire immédiatement.



votre main



pile de tirage et de défausse

Attention : Parler avec exactement 1 carte en main résulte en 2 cartes de pénalité. Si la pile de pioche est vide, formez-en une nouvelle.

Witty Witches

LE SORCIER MAÎTRE (Pour ceux qui comprennent le jeu d'entraînement)

Ce jeu suit les mêmes règles de base, mais maintenant vous pouvez également lancer des sorts, rendant le jeu vraiment magique. Les sorts magiques ont une pile de pioche séparée. Plus tard dans le jeu, ils forment également une pile de défausse séparée.

Regardons les sorts magiques:

- **Les sorts avec une bordure rouge** sont une malédiction et empêchent un joueur de jouer un certain personnage ou objet temporairement. Normalement, vous placez une malédiction sur un autre joueur.
- **Les sorts avec une bordure verte** sont une bénédiction. À partir de votre prochain tour, vous pouvez toujours jouer une carte avec le personnage ou l'objet représenté, même si elle ne correspond pas à la dernière carte. Donc, une bénédiction est mieux placée sur vous-même.
- **Abacadabra** est une bénédiction spéciale. À partir de votre prochain tour, vous pouvez jouer toutes vos cartes d'un coup, à condition qu'elles se connectent toutes correctement selon la règle des 2 sur 3. Si cela n'est pas entièrement possible, alors vous jouez un tour normal.
- **Tornado** (À exécuter immédiatement et à placer sur la pile de défausse séparée). Tous les sorts magiques actifs sont transmis dans une direction à un joueur. Le joueur qui lance décide dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse.



Quand pouvez-vous lancer des sorts et combien de temps sont-ils valides ?

Vous pouvez lancer des sorts chaque fois que vous jouez une carte de personnage avec des étoiles. Prenez le sort magique supérieur, regardez-le et placez-le ouvert devant un joueur de votre choix. Le sort est valide uniquement pour ce joueur à partir de son prochain tour. Même après avoir influencé le jeu de ce joueur, il reste valide. Cependant, un seul sort peut être actif par joueur à la fois. Si quelqu'un reçoit un nouveau, l'ancien sort va sur la pile de défausse pour les sorts magiques.

Les doubles ont des pouvoirs magiques supplémentaires.

Un tour avec doubles peut être joué malgré l'interdiction d'une malédiction. De plus, après avoir joué un double, vous avez le choix. Vous pouvez soit prendre un tour supplémentaire comme dans l'apprenti sorcier, soit vous pouvez "witcher". Witcher signifie que vous prenez un sort magique qui est actif sur un joueur et le placez sur quelqu'un d'autre. Par exemple, vous pourriez déplacer la bénédiction de quelqu'un sur vous-même ou votre propre malédiction sur quelqu'un d'autre.

Notes importantes :

- Si le premier personnage de la pile de défausse se trouve être une carte magique avec des étoiles, le donneur peut encore lancer des sorts avant que le premier joueur prenne son tour.
- Lors du lancement des sorts et du witching, vous pouvez également choisir de placer le sort magique sur la pile de défausse.
- Si la pile de tirage des sorts est vide, formez-en une nouvelle. Notez toutefois que les malédictiones ne sont pas réintroduites dans le jeu.

AMUSEZ-VOUS BIEN À LA FÊTE MAGIQUE !