

Le Bal des Sorcières

ou la soupe
aux Crapzouilles



Au manoir de Quatre-pois, un grand bal est donné. CARABOSSE, 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, Urgule 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.





Hilda Bigleuse

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 sorcières ;
 - 60 pions Crapzouilles ;
 - 1 marqueur Chat Noir de Tour de Table ;
 - 1 silhouette Carabosse et son socle ;
 - 25 pions farces ;
 - 1 livret de règles.

JOUEURS ET DURÉE

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

PRÉSENTATIONS DES CARTES POTIONS ET SORTS

Le jeu contient 2 sortes de cartes : 85 cartes "Potion" et 37 cartes "Sort".

- les cartes "Potion" sont de 5 couleurs : gris, bleu, vert, jaune, 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 notée 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)



(A)



(B)



(C)

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

PRÉPARATION

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Le jeu est constitué de 3 niveaux de difficulté. En début de partie les joueurs décident s'ils veulent 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 l'on ajoute les cartes "Sort" à fiole Blanche.

2) NIVEAU MOYEN : on joue avec toutes les cartes "Potion" et l'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.

Chaque joueur choisit l'une des 6 sorcières et prend 10 Crapzouilles qu'il place dans son coffre.

On mélange ensemble les cartes choisies suivant le niveau de difficulté et chacun reçoit 10 cartes.



Les cartes non distribuées constituent la pioche. On détermine alors le premier joueur.

LE PREMIER JOUEUR

Le premier joueur est le plus jeune joueur. Il reçoit le marqueur de Tour de Table (pion Chat Noir) et le pose



Edmée Nez Crochu



Ursule Pustule



sur la face marquée Tour 1, il reçoit également CARABOSSE.

Le jeu peut alors commencer.

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 1) GRAND SABBAT :

on désigne le premier joueur et on complète sa main en carte (sauf à la première manche où les joueurs ont leur main complète). Les joueurs complètent leur main de cartes en fonction du nombre de Crapzouilles encore en vie dans leur coffre.

PHASE 2) PREMIER TOUR DE TABLE :

dans le sens des aiguilles d'une montre chaque joueur reçoit CARABOSSE et attaque une sorcière en jouant des cartes "Sort" et "Potion". Une fois le Tour de Table effectué, CARABOSSE est revenue au premier joueur, il retourne alors le marqueur Chat Noir sur la face Tour 2.

PHASE 3) DEUXIÈME TOUR DE TABLE :

dans le sens des aiguilles d'une montre chaque joueur reçoit CARABOSSE et attaque une sorcière en jouant des cartes "Sort" et "Potion". Une fois le Tour de Table effectué, CARABOSSE est revenue au premier joueur, la manche prend fin. On désigne le nouveau premier joueur et l'on commence une nouvelle manche.

TOUR DE TABLE, CARABOSSE ET CHAT NOIR

Dans un Tour de Table chaque joueur joue l'un après l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre. Certaines

cartes de "Sort" peuvent perturber le Tour de Table ou faire passer son tour à un joueur.

CARABOSSE sert à indiquer le joueur qui doit jouer. Quand un joueur a fini de jouer, il passe CARABOSSE à son voisin de gauche.

Le Chat Noir indique le Tour de Table qui est joué : premier ou second Tour de Table.

Lorsque CARABOSSE revient sur le premier joueur celui-ci retourne le marqueur de Tour de Table (Chat Noir sur la face marquée Tour 2) pour indiquer le début du deuxième tour de table. Enfin lorsque CARABOSSE revient sur le premier joueur à la fin du deuxième Tour de Table, c'est la fin de la manche. Le premier joueur passe alors CARABOSSE et le Chat Noir à son voisin de gauche qui devient le nouveau premier joueur.

LE GRAND SABBAT

À la première manche, lors de la préparation les joueurs reçoivent une main complète de cartes, il n'y a donc pas de Grand Sabbat.

Lors du Grand Sabbat des sorcières, les joueurs reçoivent leur main de cartes à partir du nouveau premier joueur, en fonction du nombre de Crapzouilles en vie que chacun possède.

Chaque Crapzouille vivant permet de piocher 1 carte avec un maximum de 10 cartes en main par joueur. Un joueur qui possède déjà 10 cartes ou plus ne repioche pas de nouvelles cartes.

Un joueur peut lors d'un premier ou second Tour de Table se retrouver avec plus de 10 cartes en main.

Mélangez bien les cartes de la défausse avant de les remettre dans la pioche.

COMMENT JOUER

Un joueur doit toujours attaquer, il ne peut passer son tour volontairement.

Le possesseur de CARABOSSE annonce à haute voix quelle sorcière il



va attaquer. Il devient alors l'attaquant et doit poser ses cartes, face visible, avant que le défenseur ne fasse la même opération.

L'attaquant ne peut poser que 3 cartes au maximum, qui constituent son attaque (2 cartes "Potion" et 1 carte de "Sort" éventuellement). Il a le droit de poser des cartes "Potion" de même couleur. Un joueur n'a pas le droit de jouer une carte "Sort" seule. Un joueur peut jouer une carte "Potion" seule.

Le défenseur doit réaliser une parade magique en posant des cartes "Potion" de la même couleur que celle jouée par l'attaquant ; il peut éventuellement poser 1 carte de "Sort" de son choix mais le total de ces cartes ne peut jamais dépasser 3.

S'il ne parvient pas à réaliser la parade, il perd un Crapzouille qui est retiré du coffre et posé à côté de sa fiche de sorcière.

Attention ! en cas d'attaque ou parade réussie, le joueur gagne 1 carte qu'il prend dans la pioche. Un joueur ne peut jamais gagner plus d'une carte même lors d'attaques multiples.

(Voir récapitulatif des cartes "Sort").

LECTURE DES CARTES

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 sur une carte alors 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 alors 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, en pioche 2 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 en repioche 2. L'opération est renouvelée jusqu'à ce que le joueur puisse jouer. NB : une carte "Lutin Farceur" peut être défaussée par ce système.

Toutes les cartes défaussées doivent être visibles.

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 toutes ses cartes et retourne sa plaquette. Si le joueur éliminé était le prochain joueur à jouer c'est son voisin de gauche qui joue.

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 autant de cartes qu'il en avait avant de prendre le jeu du joueur éliminé.



Daphné Menton Poilu



Honorine Bossu



Gervaise
Mauvaise Haleine



RÉCAPITULATIF DES CARTES

QUAND JOUER LES CARTES "SORT"

Cartes à jouer lors des Attaques ou Défenses :

- TRÉSOR MAGIQUE
- SORTILEGE
- ABRACADABRA
- DU BALAI
- TOUR DE MAGIE
- BAGUETTE MAGIQUE
- REMEDE
- ENVOUTEMENT
- FANTOME
- ENCHANTEMENT
- DIABLOTIN.

Cartes à jouer avant une attaque :

- A MOI, NANANERE !

Cartes à jouer obligatoirement à la place de son attaque :

- LUTIN FARCEUR.

Cartes à jouer lors d'un Tour de Table, n'importe quand mais avant ou après une attaque :

- MON BEAU MIROIR
- BOULE DE CRISTAL

INDEX DES CARTES

LES CARTES "POTION"

Les cartes "Potion" possèdent un dessin qui représente l'ingrédient de la potion, son nom ainsi qu'une couleur qui signale sa rareté. Pour contrer une carte Potion il faut une autre carte Potion de la même couleur mais pas forcément le même ingrédient.

Moins les cartes "Potion" sont nombreuses dans le jeu, plus elles sont difficiles à contrer et donc 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 avec leur nombre (chiffre entre parenthèse), leur niveau de difficulté et des précisions sur leur action.



NIVEAU FACILE

JEU DE BASE, CARTE À FIOLE BLANCHE

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. Cette carte ne se joue qu'en défense.

TRÉSOR MAGIQUE (5) :



Cette carte permet de piocher gratuitement 2 cartes dans la pioche. Elle peut se jouer en attaque comme en défense ainsi et lorsqu'une carte SORTILEGE ou une carte LUTIN FARCEUR est jouée.

SORTILEGE (4) :



Tu attaques tous les joueurs en même temps. Cette carte ne se joue qu'en attaque. Les défenseurs qui réussissent une parade gagnent 1 carte. L'attaquant gagne 1 carte, si au moins 1 défenseur échoue sa parade.

Attention ! l'attaquant ne peut gagner





Gontran

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

DU BALAI (3) :



Cette carte permet d'éviter une attaque en la renvoyant sur le joueur de son choix sauf sur 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 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.

Cette carte ne peut être jouée qu'en défense.

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 1 nouvelle carte ; il en sera de même pour le défenseur si l'attaque doublée échoue.

Cette carte se joue à n'importe quel moment d'une attaque.

A MOI, NANANERE ! (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.

Cette carte 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 de gauche de celui qui a perdu son tour qui reçoit CARABOSSE.

On ne peut poser une carte "A MOI, NANANERE !" contre un joueur qui vient d'en poser une.



NIVEAU MOYEN

CARTE À FIOLE NOIRE ET BLANCHE

REMEDE (1) :



Cette carte permet de ressusciter un de vos Crapzouilles morts. Elle se joue soit en attaque soit 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.

ENVOUTEMENT (1) :



Cette carte permet de capturer un Crapzouille adverse au lieu de le tuer.

Le Crapzouille capturé vient en remplacer un des vôtres mort ; il se comporte comme un de vos Crapzouilles.

Avec cette méthode un joueur ne peut posséder plus de 10 Crapzouilles. Le nouveau possesseur peut



Oscar



Carabosse



éliminer ce Crapzouille s'il subit une perte ; dans ce cas il le rend à son propriétaire qui le compte comme un Crapzouille mort.

Elle n'est valable qu'en 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.

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.

FANTÔME (1) :



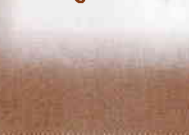
Elle se joue soit en attaque soit en défense.

FANTÔME (1) :



Cette carte permet de tuer 2 Crapzouilles au lieu de 1 chez le défenseur. Cependant, si le défenseur réussit sa parade, alors c'est vous qui perdez 1 Crapzouille. Elle ne se joue qu'en attaque.

BOULE DE CRISTAL (2) :



Cette carte permet d'échanger avec chacun de vos voisins une carte de votre main. Vous pouvez donner n'importe quelle carte, mais l'échange se fait simultanément avec vos 2 voisins, ainsi vous ne pouvez échanger les cartes reçues. Cette carte se joue n'importe quand, sur le tour d'un autre joueur par exemple, mais toujours en dehors des attaques.



NIVEAU DIFFICILE

CARTE À FIOLE NOIRE

Les cartes difficiles mettent en valeur un nouvel élément dans le jeu : "les FARCES". Cet élément met beaucoup de piment au jeu et rend certaines cartes plus puissantes.

LA FARCE :

Très souvent les sorcières sont entourées de petits êtres magiques, tels les lutins et les diabolotins ; 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 : le résultat peut être alors terrible.

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

Pour jouer la FARCE, il faut prendre tous les pions de couleurs notés "FARCE" et les mettre dans une coupelle opaque en les mélangeant bien. Les pions de couleurs représentent les Potions que le lutin, ou le diabolotin, a mélangées. Les 2 pions blancs sont des jokers et signifient que le lutin, ou le diabolotin, s'est trompé et n'a rien mis.

Quand une FARCE est lancée le joueur qui l'a posée doit tirer 2 pions dans la coupelle sans regarder ; il les pose devant lui à la vue de tous ; la FARCE est alors lancée. Si un joueur tire les 2 pions blancs, alors la FARCE a échoué.

LUTIN FARCEUR (2) :



Le joueur qui possède cette carte doit la jouer à son tour à la place d'une attaque ; il pioche 2 pions "FARCE" dans la coupelle sans regarder. La FARCE doit être résolue comme une attaque contre lui-même.



Si le joueur réussit à poser une parade, alors la Farce s'arrête immédiatement mais le joueur ne reprend aucune carte pour la parade réussie. 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, alors 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 MAGIQUE" peut être utilisée lors d'une FARCE.

DIABLOTIN (1) :



Cette carte permet de tuer 1 Crapzouille chez tous les joueurs.

Le joueur pioche sans regarder dans la coupelle 2 pions "FARCE" et doit résoudre l'attaque.

S'il y parvient, il tue 1 Crapzouille chez chacun des 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, 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.

INVENTEUR Pascal BERNARD

ÉQUIPE DE TESTS

"LES CRAPZOUILLES ASSOCIÉS"

Nathalie BRIÉ,
Sylvain GARET,
Anton MONSEF,
Stéphane COLLON,
Franck DUPONT,
Emmanuel MARHUENDA,
Éric PIALLAT,
Julien HENNAPE,
Cédric JOUIN,
Didier JACOBÉE,
Roselyne MICHELON,
Lilian et Sabine,
Séverine BESNAR et
Laurent DOUEIL.

Le Bal des Sorcières

est édité par TILSIT Editions
37 Route de Versailles
91160 CHAMPLAN France
e-mail : tilsit@arlequin.clarinet.fr
Site web : www.tilsit.fr

Fabrication : G.D. Productions.

Maquette : Asmodée.
Fabriqué en France.

©TILSIT Editions 1999.

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 notre réseau de revendeurs.

TILSIT
ÉDITIONS

