

HEXENTANZ - DANCE OF THE WITCHES

LA DANSE DES SORCIERES

Le jeu d'embrouille diabolique de Björn Hölle pour 3 à 6 joueurs à partir de 8 ans.

Pendant la nuit qui précède le 1^{er} mai, toutes les sorcières se retrouvent à la grande danse des sorcières dans la montagne.

Cette fête est très joyeuse, car les sorcières aiment à rire ensemble. Pour s'amuser, toutes les sorcières se sont habillées avec une pèlerine noire. Ainsi aucune sorcière ne sait si une autre sorcière est une sorcière du temps (bleue), une sorcière de la ville (rose), une sorcière de la forêt (verte), une sorcière du brouillard (jaune), une sorcière des prés (lilas) ou une sorcière du château (rouge).

En avant, en arrière, parfois vite, parfois lentement, ainsi va la danse sauvage sur la montagne autour du grand feu. La danse est tellement folle que les sorcières deviennent prises de vertige et ne savent parfois plus qui elles sont.

Toutes veulent être les premières, se bousculent, donnent des coups de coude pour finir la ronde turbulente en tête à l'aube, avant de rentrer à la maison.

Contenu

1 plateau de jeu, 24 chapeaux de sorcière, 6 x 4 têtes de sorcières, 1 dé.

Préparatifs pour la danse

Avant la première partie, détacher les têtes de sorcières du carton et placez les avec précaution dans les petits chapeaux de sorcières. Vous êtes alors prêts à jouer.

Selon le nombre de joueurs, chacun reçoit une quantité déterminée de sorcières d'une couleur d'après le tableau suivant :

Joueurs	3	4	5	6
Sorcières	4	3	2	2

Tous mettent leurs pions de sorcières noires sur les cases de départ respectif de leur couleur de sorcières, à l'intérieur du cercle de danse. A ce moment, chacun sait où se trouvent ses propres sorcières - mais cela ne va pas tarder à changer !

Premiers pas de danse

Le joueur le plus âgé commence en jetant le dé et en avançant sa première sorcière du nombre visible, dans le sens des aiguilles d'une montre, sur le cercle de danse. S'il tire un 6, le joueur ne jette pas le dé à nouveau.

Tant qu'il y a des sorcières sur la case de départ, celles-ci doivent être avancées dans le cercle de danse en priorité, même si cela provoque une bagarre de sorcières (Voir bagarre de sorcières). Ce n'est que quand toutes les sorcières sont sorties que les autres sorcières peuvent être avancées.

Chacun peut déplacer n'importe quelle sorcière dès qu'elle se trouve dans le cercle de danse. D'ailleurs, toutes sont noires... le jeu devient de plus en plus confus !

Bagarre de sorcières

Lorsqu'une sorcière va sur une case sur laquelle se trouve déjà une autre sorcière, l'autre sorcière doit reculer de 7 cases. Si la case d'arrivée est déjà occupée, elle recule encore de 7 cases, et ce jusqu'à ce qu'elle trouve une case libre sur le cercle de danse. La sorcière qui danse ainsi en arrière est dévoilée et sa couleur est montrée à tous les joueurs. Il y a souvent des surprises !

Embrouilles

Bientôt, la ronde des danseuses noires est en pleine marche. Plus le jeu avancera, plus il sera difficile de se souvenir de la position de ses propres sorcières, et encore plus de celles des autres sorcières.

Ce qui embrouille encore plus, c'est que chacun peut déplacer n'importe quelle sorcière, et donc de temps en temps les sorcières des autres. Cela peut parfois être bien joué pour amener ses propres sorcières sans se faire repérer au but.

Une tactique courante est par exemple de déplacer d'autres sorcières au delà de leur case d'arrivée. C'est même très bien joué !

Il peut également être intéressant de reculer une sorcière derrière l'objectif à l'occasion d'une rencontre. Celui qui ne s'y retrouve plus, et qui fait un 6, peut retourner une sorcière de son choix pour vérifier sa couleur. La couleur est montrée à tous les joueurs. Cette action compte pour un tour, et on ne rejoue donc pas ensuite.

Décollage :

Les chemins de départ sont caractérisés par les couleurs des différentes sorcières, et se trouvent sur les rochers de la montagne. Le but est d'amener ses propres sorcières le premier sur ces points de la bonne couleur. Pour cela, il faut respecter les règles suivantes :

Sur les cases de départ, on peut arriver avec un dé trop élevé. On perd alors les points en trop. Un joueur ne peut amener des sorcières que sur son propre chemin de départ.

Une fois arrivées, les sorcières sont retournées et vues de tous. Si une sorcière étrangère était amenée par erreur, elle est alors mise sur son propre chemin de départ. Ce qui enchante généralement le propriétaire de la sorcière !

Le vainqueur est celui qui arrive malgré toutes les adversités à amener toutes ses sorcières au but le premier.