



www.bec-et-croc.com

Fabrication artisanale Saugue

La sorcière en cuisine

Réf : 720571



Composition du jeu :

1 support de jeu
28 champignons
1 dé couleur
1 sac tissu

Nombre de joueurs: 2 à 4 • Age : + 4

Entendez-vous ce remue-ménage et ce bavardage ? D'où peuvent-ils bien provenir ? Les voix nous parviennent du fin fond de la forêt. C'est Hermina et ses amies sorcières. Elles préparent une potion magique dans leurs cuisines. Écoutez plutôt :

*« Formule magique et pattes d'araignée,
La soupe va être délicieuse.
Balai volant, chapeau de sorcier,
Encore un ingrédient et elle sera copieuse.
7 champignons il faut encore ajouter,
mais ils sont difficiles à trouver.
Avec un peu de chance et de réflexion,
Je serai le premier à remplir le chaudron. »*
« Abracadabra »

Pour trouver tous les 7 champignons, il faut une grande quantité d'imagination, une portion de bonne mémoire et une pincée de chance! Le joueur qui se souvient de la plupart des points colorés deviendra chef-cuisinier de potion magique.

Règles du jeu

Les joueurs cherchent la couleur de la face du dé jeté sous les champignons. Le joueur met le champignon dans son chaudron si les deux couleurs correspondent. Si elles ne correspondent pas, le champignon est replacé sur le disque tournant. Les autres joueurs essaient de se souvenir de la couleur au cas où elle réapparaît sur le dé la fois suivante. Le premier qui remplit son chaudron avec les 7 champignons a gagné la partie

Préparation du jeu:

Instructions : Ôtez les deux vis au dos de la planche de jeu pour débloquer le disque et lui permettre de tourner.

Placer tout d'abord la planche de jeu au milieu de la table de manière à la rendre facilement accessible à tous les joueurs. Installer les 28 champignons en bois dans les trous du disque tournant prévus à cet effet. Le dé est posé sur la planche, chaque joueur choisit une sorcière et le plus jeune chef-cuisinier de potion magique lance le dé en premier.

Règle du jeu:

Le premier joueur lance le dé coloré et choisit un champignon posé sur le disque tournant. Il a maintenant deux options :

1. Couleur sous le champignon = couleur du dé Le joueur met le champignon dans son chaudron. C'est ensuite au tour du prochain joueur de lancer le dé.

2. Couleur sous le champignon ≠ couleur du dé Le joueur replace le champignon sur le disque tournant.

Conseil : Les autres joueurs essaient de se souvenir de la couleur de dessous le champignon replacé sur le disque au cas où elle réapparaît sur le dé la fois suivante. C'est maintenant au joueur suivant de lancer le dé.

Le premier qui remplit son chaudron avec 7 champignons est nommé chef-cuisinier de potion magique.

Conseil pour cerveaux agiles:

Le suspens peut être augmenté pour les chefs-cuisiniers un peu plus âgés ou pour les petits futés. Le jeu se déroule comme décrit plus haut mais chacun des joueurs fait faire un demi-tour au disque après avoir joué. Les points de couleur sont ainsi déplacés et il est beaucoup plus difficile de se souvenir de leur position initiale.

Fin du jeu:

La première sorcière qui remplit son chaudron avec 7 champignons a gagné la partie. Elle invite ses amies au repas des sorcières et bien sûr, elles se régaleront toutes avec la potion magique.

Ce jeu développe:

le sens des couleurs, la mémoire, l'attention et la concentration

Atelier Bec et Croc • www.bec-et-croc.com

29 rue des Coquillards - Derrière Le Mont – 25500 MONTLEBON Tél : 03 81 67 65 42 – Fax : 03 81 67 71 24