



**Objectif**

- **Avoir le + de points** après qu'un des joueurs ait franchi la ligne d'arrivée

**Mise en place**

**Chaque joueur**

- 1 figurine sorcière
- Jeu de 9 cartes correspondant



**Commun**

- Livre boîte au centre + 9d à l'intérieur
- Placement du plateau commun sur le coté
- Dé malédiction à côté du plateau
- Pioche cachée « Magie noire » mélangée



**Déroulement d'un tour**

**1. Regarder dans le grand livre de magie**

1. **Joueur actif** (joueur en dernière position) lance les 9 dés dans la boîte
2. **Tous les joueurs observent** les symboles pour mémoriser une formule :
  - **Symboles d'une couleur non présents dans l'autre couleur** (2 formules possibles : 1 noire et 1 rouge)
3. **Le premier joueur capable de mémoriser une formule** referme le livre pour cacher les dés
  - **Les joueurs sur « -2 »** ne peuvent pas fermer le livre (Cf. pénalité)

**2. Écrire une formule : chaque joueur**

1. **écrit sa formule** avec les cartes qu'il a en main.
  2. **place sa formule** devant lui face cachée
  3. **Écarte les autres cartes** faces cachées pour éviter les confusions
- **L'ordre des cartes n'est pas important**

**3. Vérifier la formule**

1. **Chaque joueur dit à haute voix** sa formule
2. **Dévoiler** les dés
3. **Regrouper** les dés identiques
4. **Éliminer les dés identiques** présents dans les 2 couleurs
5. **Éliminer doublons** restants.

**4. Application des effets de la formule**

- **Chaque joueur révèle sa formule** et applique les effets (en 1<sup>er</sup> : celui qui a fermé la boîte, ensuite ordre sur le plateau)

**Formule avec caractère interdit**

- **La sorcière tombe de son balai** et ne bouge pas

**Formule incomplète**

- **La sorcière avance du nombre de cartes jouées**

**Formule complète**

- **La sorcière avance du nombre de cartes jouées**
- **Bonus** de formule parfaite : sauf si malédiction (Cf. 5)
  - **Formule parfaite orange** : elle avance de 2 cases supplémentaires
  - **Formule parfaite noire** :
    - Pioche autant de cartes magies que de symboles présents
    - En choisit une et mélange les autres cartes avec la pioche

**5. Malédiction Sorcière de tête**

- **Jeton malédiction sur la case** où se trouve la sorcière de tête
- **Le bonus de formule parfaite** est annulé sur cette case



**6. Pénalité**

- **Formule du joueur ayant fermé le livre invalide** = -2 cases → **Un joueur sur case « -2 »** ne peut pas fermer le livre

**Types de cartes de magie noire**

- **Cartes bonus « acrobatie aérienne »** : rajoutent des points en fin de partie
- **Cartes « sortilège »** : utilisables au moment du déplacement de sa sorcière (cartes spéciales utilisables à des moments particuliers lorsque cela est inscrit dessus) → utilisable à partir du tour suivant

**Fin de partie**

**Condition**

- **À la fin d'un tour de jeu complet** lorsque une ou plusieurs figurines ont franchi la ligne d'arrivée

**Décompte**

- **Joueurs ayant franchi la ligne** : bonus = +25 pour le 1<sup>er</sup>, +24 pour le 2<sup>nd</sup>, +23 pour les suivants.
- **Joueurs n'ayant pas franchi la ligne** : bonus = numéro de case
- **Ajout des cartes de bonus** gagnées durant la partie

**Égalité**

- **Celui qui est allé le plus loin** gagne

**Variantes**

- **Novice** : démarre sur case 5, 6 ou 7
- **Expert** : Ne bénéficie pas des bonus de formule parfaite

