

Objectif

- Emmener toutes ses sorcières sur les cases d'arrivées externes au plateau

Mise en place

Chaque joueur

- Choisit une couleur de sorcière
- Place ses sorcières sur cases départ internes au plateau (suivant couleur)

Joueurs	3 j.	4 j.	5 j.	6 j.
Nb de Sorcières	4	3	2	2

Commun

- Placement du plateau commun

Déroulement d'un tour (pour le joueur actif)

Joueur actif lance un dé

- Les sorcières sur la zone de départ se déplacent en priorité
- Résultat du dé = déplacement d'une sorcière (à soi ou pas)

Arrivée sur une case occupée

- La sorcière précédemment présente recule de 7 cases
- Si de nouveau occupée, c'est la sorcière qui vient de reculer qui continue de reculer de 7 cases.
- La couleur de la sorcière qui recule est montrée à tous les joueurs

Embrouille

- Au lieu de se déplacer, un joueur obtenant un 6 peut retourner une sorcière et montrer la couleur à tout le monde

Arrivée

- Dès qu'une sorcière est arrivée, on vérifie la couleur
 - Si erreur : la sorcière est placée sur le chemin d'arrivée du joueur correspondant (tant mieux pour lui)

Fin de partie

Condition

- Dès qu'un joueur a emmené toutes ses sorcières sur les cases d'arrivées

Décompte

- Vainqueur = Joueur qui a emmené toutes ses sorcières à l'arrivée

