

33bis - La sorcière en cuisine



Contenu :

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

Nombre de joueurs : 2 à 4



Préparation du jeu : 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.

Règle du jeu :

- **But du jeu :** Trouver les 7 champignons

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. Ecoutez 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 seront 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.

33bis - La sorcière en cuisine



- Le plus jeune chef-cuisinier de potion magique lance le dé en premier.
- Le joueur choisit un champignon posé sur le disque tournant. Il a maintenant deux options :
 - o La couleur sous le champignon = couleur du dé : Le joueur met le champignon dans son chaudron.
 - o La couleur sous le champignon $\neq$ 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 remplacé sur le disque au cas où elle réapparaît sur le dé la fois suivante.*
- C'est ensuite au tour du prochain joueur 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 couleurs sont ainsi déplacés et il est beaucoup plus difficile de se souvenir de leur position initiale.