

# Witches

# Blackmore



## Contenu

54 cartes de 6 couleurs numérotées de 1 à 9  
1 plateau avec la Roue des Sorcières

## Contexte

Il y a fort longtemps existait un mystérieux village appelé Blackmore. Il était situé au cœur d'une magnifique forêt peuplée d'arbres gigantesques et traversée par de petits sentiers. Le village de Blackmore était le repère d'un groupe de sorcières. Leur existence était remplie de magie et d'incantations de sombres sortilèges. Durant toutes ces années, personne n'était parvenu à contrôler la Roue des Sorcières... jusqu'à maintenant !

## Objectif

Tenter de contrôler la Roue des Sorcières aussi longtemps et aussi souvent que vous pouvez. Chaque sorcière que vous réussirez à capturer vous donnera des Points de Magie. Le joueur qui aura collecté le plus de Points de Magie à la fin du jeu emportera la partie et contrôlera la Roue des Sorcières jusqu'à la fin des temps...

## Mise en place

- Mélangez toutes les cartes et distribuez en 6 face cachée à chaque joueur.
- Disposez les cartes restantes en une pioche face cachée sur la table.
- Choisissez un des deux côtés de la Roue des Sorcières et placez la Roue au centre de la table. Pour les premières parties, il est préférable de choisir le côté décroissant.
- Une fois les cartes distribuées, la première carte de la pioche est retournée face visible et placée à côté de la pioche. Cette carte détermine la couleur d'atout pour la manche. Faites pivoter la Roue des Sorcières pour faire correspondre la valeur de la roue avec celle de la carte.
- Choisissez un premier joueur.

## Déroulement du jeu

Le jeu se joue en plusieurs manches. Lors de chaque manche, le pli est remporté par le joueur qui a joué la carte de plus forte valeur. Pour chaque manche, le premier joueur joue une carte de son choix, suivi par les autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre. La carte jouée par le premier joueur détermine la couleur principale du pli. Cette carte peut être de n'importe quelle couleur. Les joueurs suivants peuvent jouer une carte de la couleur de leur choix : ils peuvent suivre, jouer un atout ou jouer une carte d'une autre couleur. Toutes les cartes sont jouées face visible.

## Remporter le pli

Le pli est remporté par l'atout le plus fort (voir Classement des valeurs). Si aucun atout n'est joué, c'est la carte de plus haute valeur dans la couleur principale qui remporte le pli. Le vainqueur débute ensuite la manche suivante.

### Classement des valeurs

Le classement dépend de la valeur de la carte se trouvant sur la pile d'atout et de l'ordre des cartes affichées sur la face visible de la Roue des Sorcières. La carte de plus forte valeur de la couleur d'atout ou la carte de plus forte valeur de la couleur principale remporte le pli (remarque : en jouant avec l'autre côté de la Roue de Sorcières, l'ordre sera inversé de décroissant vers croissant).

### Exemple

Voici un exemple de manche avec 5 joueurs et la Roue sur le côté décroissant. La sorcière 7 Bleue est l'atout, donc le classement des valeurs est : 7-6-5-4-3-2-1-9-8 (7 étant la carte de plus forte valeur et 8 la carte de plus faible valeur).

Anna démarre la manche avec sa sorcière 2 Jaune ; les autres suivent comme indiqué sur l'illustration.

La carte de plus forte valeur est la sorcière 7 Rouge, mais cette carte n'est ni atout, ni de la couleur principale, donc elle ne peut pas remporter le pli.

Le vainqueur est David avec sa sorcière 4 Bleue. Cette carte est un atout et de plus forte valeur que la sorcière 9 Bleu d'Emma.

Si la couleur d'atout n'était pas Bleu, mais par exemple Vert, le vainqueur aurait été Brian qui a joué la plus forte carte de la couleur principale.



### Changement d'atout

Le vainqueur d'un pli peut renoncer à une des cartes capturées et la placer par dessus la carte d'atout actuelle, changeant ainsi la couleur de l'atout. La Roue est ensuite pivotée de manière à correspondre à la valeur de la nouvelle carte d'atout.

### Fin d'une manche

Les cartes de la manche sont placées face cachée devant le joueur qui a remporté le pli. Tous les joueurs complètent leurs mains en piochant une carte de la pioche, en commençant par le vainqueur de la manche, suivi par les autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si à la fin d'une manche la dernière carte est piochée, la phase finale du jeu commence. Si un ou plusieurs joueurs sont incapables de compléter leur main parce que la pioche est épuisée, ils piochent des cartes de la pile d'atout, changeant ainsi l'atout de la manche suivante. Durant la phase finale du jeu, les joueurs jouent avec les cartes de leur main, et ne la complètent pas.

### Décompte

Le jeu se termine lorsque tous les joueurs ont joué leur dernière carte. Tous les joueurs additionnent les valeurs des cartes remportées. Le joueur avec le total de Points de Magie le plus élevé est désigné vainqueur et contrôlera la Roue des Sorcières jusqu'à la fin des temps...

**Conception du jeu:** Leo Colovini  
**Illustrations et graphisme:** Tomasz Jedruszek  
**Éditeur:** Jeroen Hollander  
**Projet manager:** Jonny de Vries  
**Traduction Française:** Thomas Guyomard



© 2012 White Goblin Games  
[www.whitegoblingames.com](http://www.whitegoblingames.com)