



Du Balai!

★ Tour de jeu

Dans quel ordre joue-t-on ?

Celui qui a fermé la boîte joue son tour en premier. Ensuite, les joueurs restant jouent en fonction de leur position dans la course (le joueur de tête joue en premier, etc.) Si 2 joueurs sont sur la même case, celui qui est arrivé sur cette case en premier joue d'abord. On peut se rappeler de cela en posant le pion sorcière légèrement devant quand il arrive sur une case.

Peut-on ne poser aucune carte ?

Oui, mais la formule est alors automatiquement fausse.

★ Cartes magie noire

Peut-on jouer une carte magie noire juste après l'avoir tirée ?

– Non (réponse des auteurs). Dans ce cas, il ne sert à rien de piocher une carte magie noire au dernier tour.

– *Oui (variante de JesWeb).*

Brouillard magique : cette carte peut-elle annuler un autre Brouillard magique ?

Oui, bien entendu. La seconde carte annule donc la première, quelle frénésie excitante !

Brouillard magique : cette carte peut-elle annuler une carte acrobaties +1, +2 ou +3 ?

Non, car les cartes acrobaties ne sont pas vraiment des sorts. Elles ne peuvent donc jamais être annulées.

Double-jeu : comment fonctionne cette carte ?

Le joueur pose en vrac (face cachée) les symboles permettant de réaliser deux formules. Ce n'est qu'au moment de révéler les formules qu'il joue la carte Double-jeu. Il peut alors composer à sa guise les

Questions épineuses - et leurs réponses -



deux formules orange et noire à partir des cartes posées.

Blocage : quand la carte fait-elle effet ?

Entre le moment où le joueur la pose et la fin du tour. Elle ne fait donc pas effet pour le tour suivant.

★ L'arrivée

Qui gagne, notamment en cas d'égalité de points ?

Dès qu'une sorcière a franchi la ligne d'arrivée, les joueurs n'ayant pas joué à ce tour peuvent jouer. On compte alors les points de la manière suivante:

- ★ La première sorcière qui a franchi la ligne marque 25 points.
- ★ La seconde (éventuelle) marque 24 points
- ★ Toutes les autres sorcières qui ont éventuellement passé l'arrivée marquent 23 points
- ★ Les sorcières n'ayant pas eu le temps de finir marquent autant de points qu'indiqués sur la case où elles se trouvent (jusqu'à 22 points, donc).
- ★ Chaque joueur révèle les éventuelles cartes acrobaties qu'il a en main. Ces cartes accordent des bonus aux points de "position".

En cas d'égalité de points après ce calcul:

– Les joueurs restent ex-aequo (réponse des auteurs)

– *Le gagnant est (variante de JesWeb):*

- ♣ *Celui qui a la plus longue formule.*
- ♣ *En cas d'égalité, celui qui a le plus grand total d'acrobaties gagne*
- ♣ *Sinon, c'est le second qui gagne, saperlipopette !*

