

**XX^{ème}**B. Kienitz /
A. Bideau**stratégie****2 personnes**

Sortilèges

- à partir de 5 ans
- durée : env. 10 min

Sortilèges est la version adaptée par Alain Bideau du jeu Isola[®], inventé par Bernt Kienitz en 1972 et édité par Ravensburger jusqu'à la fin des années 80.

Ce jeu permet à de très jeunes enfants de s'initier à un jeu où il n'y a pas de hasard. Il peut ainsi être considéré comme l'un des premiers jeux de règles à aborder avec des enfants. Les plus grand-es auront également beaucoup de plaisir à trouver la meilleure tactique pour bloquer l'adversaire.

histoire (fiction)

Les terribles sorcières Têtedevache et Facederat vivent toutes les deux sur le même territoire. Elles se détestent profondément. Une des deux est de trop. Seul un grand jeu dans les champs entourant leur maison pourra décider laquelle aura le privilège de rester sur le territoire !

but du jeu

Bloquer la sorcière de l'adversaire.

(attention : le but n'est donc pas d'aller sur la maison de la sorcière adverse !)

matériel

- Un plateau de 6 x 8 cases
- 2 pions distincts pour les sorcières
- 46 plaques "sortilèges" amovibles

déroulement

Au départ, les sorcières sont placées sur leur maison respective.

On tire au sort celle qui débutera la partie.

A chaque tour de jeu, chaque sorcière doit effectuer **deux opérations, dans l'ordre suivant**:

1) se déplacer d'une case dans une des directions possibles (en avant, en arrière, à gauche, à droite, en diagonale).

2) jeter un sort en posant une plaque 'sortilège' sur n'importe quelle case libre (sans sorcière, ni sortilège) de son choix. La case devient ensorcelée : les sorcières ne peuvent plus s'y poser.

Les sorcières ne peuvent plus aller sur une case ensorcelée.

On ne peut pas poser de sortilège sur une case 'maison'.

Il ne peut y avoir qu'une seule sorcière par case.

Une sorcière ne peut pas sauter par-dessus une case (qu'elle soit libre, ensorcelée ou occupée par l'autre sorcière).

Une sorcière a le droit de retourner dans sa maison autant de fois qu'elle le désire, en respectant les règles de déplacement. Elle peut également se rendre dans la maison de l'autre.

Une sorcière peut perdre en étant bloquée dans une maison (si celle-ci est entourée de sortilèges).

fin de la partie

A son tour de jeu, la sorcière qui se trouve dans l'impossibilité de se déplacer a perdu. Il ne lui reste plus qu'à enfourcher son balai et quitter le pays !





S
Q
B
Q
1
i
t
i
1
O
O
S



					
					

