



# Fashion Witch

Règles du jeu

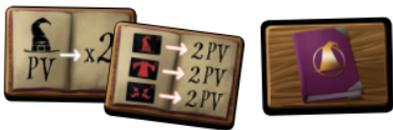
Un jeu de Guillaume Pelletier  
illustré par Olivier Fagnère  
pour 2 à 6 joueurs à partir de 7 ans,  
durée : 15 minutes.

## Contenu :

- 72 cartes « vêtement »



- 7 cartes « grimoire »



- 1 carte « bouclier »



Dans Fashion Witch, soyez la sorcière  
la plus tendance !

### *But du jeu :*

Chaque joueur incarne une sorcière et va tenter de s'habiller le plus à la mode possible.

En fin de partie, plus un même vêtement sera porté par l'ensemble des sorcières, plus il rapportera de points.

Le joueur parvenant à obtenir le plus de points remportera la partie.



# Préparation :



joueur 1



joueur 4

joueur 2

joueur 3



**1** Mélangez les cartes « vêtement » et piochez-en 6.

Placez une de ces cartes face visible devant chacun des joueurs et les autres au centre de la table.

Pour une partie à 4 joueurs, il y aura 2 sorcières au centre.  
Pour une partie à 3 joueurs, il y aura 3 sorcières au centre.

Les cartes ainsi placées représentent chacune, le premier vêtement d'une sorcière. Il y aura 6 sorcières à habiller. Chaque joueur aura donc sa propre sorcière et celles au centre de la table seront neutres et n'appartiendront à personne.

Chaque sorcière a besoin de 3 pièces de vêtements (cartes) pour être entièrement habillée.

**2** Distribuez ensuite 4 cartes « vêtement » à chaque joueur, qui les gardera en main à l'abri des regards.

Le reste du paquet est placé au centre de la table face cachée.

3 Mélangez les cartes « grimoire » et distribuez-en une à chaque joueur.

Chaque joueur en prend secrètement connaissance et la conserve face cachée à proximité de sa sorcière.

4 Mettez la carte « bouclier » de côté, près de la zone de jeu.

### *Déroulement :*

1) Le premier joueur est celui qui a vu le plus récemment un film avec des sorcières.

2) A son tour, un joueur choisit une carte de sa main et la place sur l'une des 6 sorcières présentes en jeu (la sienne, celle d'un adversaire ou une sorcière « neutre » au centre de la table). Il pose cette carte sur l'emplacement correspondant de la sorcière qu'il a choisie (tête, buste, ou jambes).

Il y a 2 possibilités :

- l'emplacement est vide, dans ce cas, la carte est simplement posée.



- l'emplacement est déjà occupé par une carte.  
Dans ce cas, cette dernière est défaussée et  
remplacée par la nouvelle carte.



3) Si la carte posée possède un pouvoir (reconnaisable grâce à l'icône « pentagramme »), alors le joueur applique directement l'effet de ce pouvoir (cf. « Pouvoirs des cartes »).



4) Le joueur pioche une nouvelle carte « vêtement » pour en avoir à nouveau 4 en main et termine son tour.

5) C'est ensuite au joueur situé à sa gauche de jouer et ainsi de suite.

### *Fin de partie :*

La partie se termine dès que les 6 sorcières sont complètement habillées.

## *Décompte des points :*

1) Chaque joueur additionne les points de victoire (PV) que sa sorcière lui rapporte :

- Chacun des vêtements d'une sorcière rapporte autant de PV que le nombre d'exemplaires de ce vêtement porté par l'ensemble des 6 sorcières.

*Exemple : le chapeau rouge est porté par trois sorcières, les joueurs possédant une sorcière avec un chapeau rouge gagnent chacun 3 PV.*

- Chaque carte montrant un familier rapporte 1 PV.



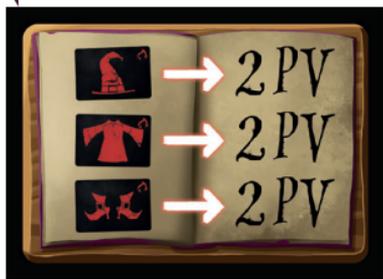
- Si une même sorcière possède au moins 2 filtres d'amour, le joueur obtient 3 PV.



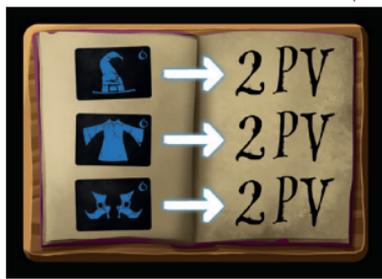
- Chaque carte sur laquelle la sorcière a la peau verte fait perdre 1 PV.



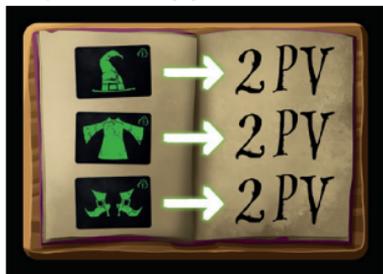
2) Chaque joueur retourne ensuite sa carte « grimoire » et obtient un bonus de PV si la condition affichée est respectée :



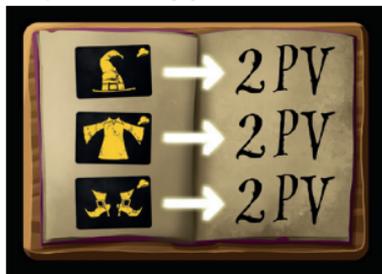
Chaque vêtement **rouge** que possède la sorcière du joueur rapporte 2 PV.



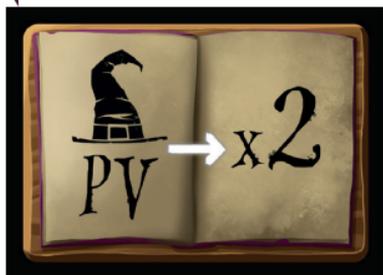
Chaque vêtement **bleu** que possède la sorcière du joueur rapporte 2 PV.



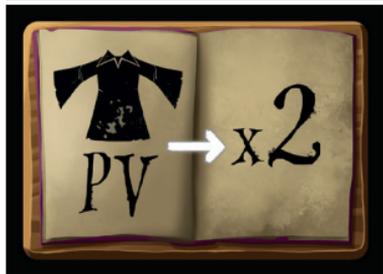
Chaque vêtement **vert** que possède la sorcière du joueur rapporte 2 PV.



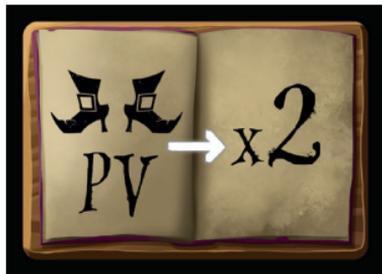
Chaque vêtement **jaune** que possède la sorcière du joueur rapporte 2 PV.



Les PV rapportés par le **chapeau** de la sorcière du joueur sont doublés.



Les PV rapportés par la **robe** de la sorcière du joueur sont doublés.



Les PV rapportés par les **bottes** de la sorcière du joueur sont doublés.

3) Le joueur ayant obtenu le plus de PV gagne la partie.  
En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de familiers remporte la partie.

## *Pouvoirs des cartes :*



Le joueur pioche une nouvelle carte et joue à nouveau.



Le joueur intervertit deux cartes vêtements de deux sorcières aux choix ou déplace une carte d'une sorcière sur un emplacement libre d'une autre sorcière



Le joueur choisit une carte en jeu et la place dans la défausse.



Le joueur place la carte « bouclier » à côté d'une carte présente en jeu. Tous les exemplaires en jeu de cette même carte ne peuvent plus être déplacés ou défaussés tant que le bouclier est positionné à cet endroit.

*Remarque : La carte « bouclier » pourra être déplacée si un autre joueur applique ce pouvoir ultérieurement.*



## *Variante pour les plus petits :*

Jouer sans les pouvoirs et sans les cartes grimoires.

Des questions sur les règles de jeu ?

**[www.azaogames.com](http://www.azaogames.com)**

**Azao**  
Games

