



Guillaume Pelletier



Olivier Fagnère



Nos autres jeux ici !



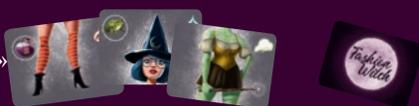
Dans Fashion Witch, devenez la sorcière la plus tendance !

Règles de jeu

2 à 4 joueurs - 20 min. - 7+

Contenu

- 45 cartes « Vêtement »



- 6 cartes « Grimoire »



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 vêtement sera porté par l'ensemble des sorcières, plus il rapportera de points. Le joueur parvenant à obtenir le plus de points remporte la partie.

Préparation



- 1 Mélanger les cartes « Vêtement » et piochez-en 5.

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

Les cartes ainsi placées représentent chacune le premier vêtement d'une sorcière. Il y aura 5 sorcières à habiller. Chaque joueur aura donc sa propre sorcière et celle(s) au centre de la table seront neutres et n'appartiendront à personne.

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

- 2 Distribuez ensuite 5 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.

Déroulement

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

2. À son tour, un joueur choisit une carte de sa main et la place sur l'une des 5 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. « Pouvoir des cartes »).



4. Le joueur pioche une nouvelle carte « Vêtement » pour en avoir à nouveau 4 en main et terminer 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 5 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 sorcières.

Exemple : Le chapeau rouge est porté par trois sorcières, les joueurs possédant une sorcière avec un chapeau rouge gagnent chacun 3 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 points de Victoire si la condition de couleur et/ou de vêtement affichée est respectée :



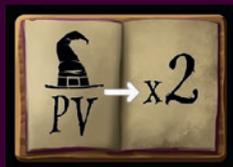
Chaque vêtement **jaune** que possède la sorcière rapporte 2 PV.



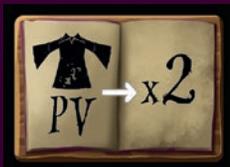
Chaque vêtement **rouge** que possède la sorcière rapporte 2 PV.



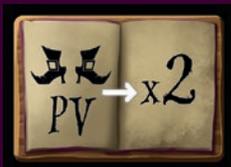
Chaque vêtement **bleu** que possède la sorcière rapporte 2 PV.



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.

Pouvoir des cartes



Le joueur pioche une nouvelle carte et joue à nouveau.



Le joueur intervertit deux cartes « Vêtement » de deux sorcières de son choix ou déplace la 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 (elle est retirée du jeu).

Variante pour les plus petits

Jouer sans les Pouvoirs et/ou sans les cartes « Grimoire ».



AZAO
GAMES

Teasy
Games

Des questions sur les règles du jeu
ou sur nos produits ?

Cliquez ici !

Azao Games