

Turlututu chapeaux pointus (2 à 6 joueurs)

Matériel

- 1 Tapis
- 1 dé 6 faces (Les 5 faces des couleurs des sorcières et une face rejouer)
- 5 grands chapeaux
- 5 sorcières

Mise en place

Placez les sorcières sous les chapeaux géants de manière aléatoire, sur le début du tapis, en les mélangeant pour ne pas savoir où elles sont, si on veut augmenter la difficulté.

Objectif du jeu

Le premier joueur qui amène une sorcière (quel que soit sa couleur) à l'arrivée du tapis gagne.

Déroulement du jeu

Les joueurs jouent chacun leur tour.

A son tour de jeu, le joueur commence par lancer le dé.

Si le dé affiche une couleur, le joueur doit soulever le chapeau sous lequel il pense que la sorcière correspondant à cette couleur est :

- S'il a raison, la sorcière avance d'une case, le chapeau est remis en place et le joueur rejoue.
- S'il a tort, son tour de jeu prend fin. Le chapeau est remis en place sur la sorcière

Si le dé affiche la case « échange », le joueur doit échanger deux chapeaux (sans les soulever et en les faisant glisser pour que les sorcières en dessous viennent avec). Puis son tour prend fin.

Fin de partie

Dès qu'un joueur fait avancer une sorcière sur la dernière case, la partie est gagnée immédiatement.