

Cartes roses : CVCV

pitoga



durivo



zufico



gutiza



fovicha



bogavé



Règle du jeu original « le manoir des sorcières » Gigamic



Chacun prend un pion magnétique petite sorcière, et les joueurs lancent le dé chacun son tour.(les pions sont magnétiques sur un seul côté)

- Le dé indique un chiffre avec flèche : avancer du nombre de cases correspondant. Puis retourner un pion (le sien ou celui d'un autre joueur) sorcière côté pile (ou face s'il a déjà été retourné auparavant).
- Le dé indique un balai : se rendre sur la prochaine case balai en posant le balai magnétique sur son pion : la sorcière peut s'y rendre en volant seulement si son pion est du bon côté.
- Le but est donc d'arriver le 1er tout en haut du château de sorcière.



Mon adaptation : (parmi bcp de possibles) attention : pour les cartes formules magiques, lire, répéter, secouer bien et boire !

A chaque lancer de dé :

- Piocher un carte ou 2, ou 3, selon le chiffre indiqué et les lire, ou les écrire ou les coder en « alphas » , ou en gestes Borel... , avant d'avancer. Puis comme la règle originale l'indique, retourner un pion sorcière. (le sien ou celui de l'autre joueur, c'est une question de stratégie.). La largeur des cartes permet de poser les alphas magnétiques donc petits, sous les logatomes.
- Si le dé indique balai : piocher une carte formule magique, la lire **ou/et** la répéter 3 fois, puis se rendre sur la prochaine case balai.
- Si le pion est mal retourné, le balai ne peut pas transporter le pion sorcière comme l'explique la vraie règle car un seul côté est magnétique : donc ici, piocher une seconde carte formule pour déjouer le sort et avoir le droit de retourner son pion.
- Attention : j'ai ajouté un petit détail : sur les cartes -logatomes, figurent des petits dessins : si on tire une carte avec la sorcière rouge qui tombe, on doit alors reculer de deux cases, car la maladroite n'a pas encore son permis de balais volant. Pour éviter de reculer, on peut choisir de piocher une carte formule magique, la lire et déjouer le mauvais sort.

cugadi



kigavé



buradi



dopilu



jifazo



kévazu



zafaco



vubolé



golaco



vacuji



fizapo



dibico



tédajo



fudija



kirifo



lapécha



chébani



michuba



jakigu



savogu



zabilo



chojibo



jafachu



vicuji



CVCVC ou CVCCV etc

cospilac



filbati



polirtu



batiric



gazaril



kistumal



avec groupes consonantiques et inverses

blicadul



pilcrato



claditri



gluflitar



vlibatra



poltirda



barducro



filtradol



gradicpil



vriblufal



tracludra



prégaltic



flodargri



draclabol



chardrocal



jirtucris



plégléfil



drablécli



darbolkil



fartilgro



prétalglu



jaldilgra



virclopla



dragolifre



priclagol



blaclivo



flocatri



fratocla



blitrifal



riscalif



dirpachu



biscotil



féricpa



charilbo



fépilar



ispadoc



légopic



guracol



bacanoc



sépafik



managol



olgatic



dagolif



nimarif



moranul



liftacop



sacpati



salbutac



malpibor



osbicuf



dartigol



victapich



achtabac



Pipi de chat,
poil de
chameau et
plume de
canard.



Dent de
requin, pattes
de lézard et
nez de
cochon.



Savon au
vinaigre,
poisson pourri
et patte de
coq.



Crotte de
chèvre, truffe
de caniche, et
yeux de
monstre.



Queue de
vache, crottin
de poney, et
urine de lapin.



Poil de
chimpanzé,
dent de
vampire, et
poudre de
mammoth.



Pipi de chat,
poil de
chameau et
plume de
canard.



Dent de
requin, pattes
de lézard et
nez de
cochon.



Savon au
vinaigre,
poisson pourri
et patte de
coq.



Salive de
crapaud, bave
de renard, et
bec d'aigle



Venin de
vipère, vomi
de bébé, et
carotte
pourrie.



Slip de
fantôme, chips
pourries,
camembert
aux asticots.



Peau de crocodile,
griffes de tigre,
et plume d'autruche.



Crachat de lama, pou de cheveux, et bouton éclaté.



Patte de hibou, nez de koala, et couche de bébé.



Ongle d'humain,
fumée de dragon,
cheveux de fou.



Bout de crabe,
patte de zombie, et nez de Troll.



Joue de singe, têtard crevé,
moustache de papy.



Crâne de poule, aile de chauve-souris, et salade de mouches.



Os de panda, patte d'hippopotame et menton de mémé.



Goutte de sang, queue de bique et corne de taureau.



Larmes de momie, poils de barbe, et cornichon piquant.



Épines de chardon, biberon de boue, et gratin de moustiques.



Mousse du bain, crotte de cochon d'Inde et épinard gluant.



Pétale d'ortie,
moustache de
souris et
pustule de
gorille.



Graine de
plante
carnivore,
pissenlit, et
barbe de bouc.



Peau de
phoque, pépin
de melon, et
os de baleine.



Tête de rat,
sabot de
zèbre, et cou
de vautour.



Crête de coq,
peau de
dindon, et
tentacule de
poulpe.



Cape de
vampire
puante, jus de
marais, et
poireau pourri.



