

8-99
20mn
1-4

SPINBOARD

GHOST Adventure

Les statues des Anciens ont toujours veillé sur le petit peuple celte. Jusqu'au jour où les guerriers-loups du Nord ont débarqué pour détruire ces totems magiques et capturer les esprits qui les habitent. Seule rescapée, une petite souris fantôme monte sur sa toupie pour sauver le monde du monstre cauchemar et de ses alliés. A vous de la lancer dans cette aventure pleine de magie et de rebondissements !

PRINCIPE DU JEU

Ghost Adventure est un jeu **coopératif** qui se joue **debout**, autour d'une table sans chaise. Les joueurs se relaient pour réaliser ensemble des **missions**. Chaque mission représente un parcours différent qu'ils vont devoir effectuer avec une toupie à travers plusieurs plateaux. Ils représentent 8 Mondes et de nombreuses cibles à atteindre. Au début de chaque **mission** **1**, les joueurs identifient ensemble les **cibles** **2** et se répartissent les **plateaux** indiqués par cette mission **3**. Le premier joueur lance la toupie sur le **Cercle de pierres** **4** de son plateau et la

déplace **en inclinant son plateau** **5** pour la diriger vers sa **cible** **6**. Une fois arrivé sur sa cible, le joueur guide la toupie vers la **sortie** **7** pour la faire passer sur le plateau tenu par le joueur suivant. La dynamique de relais entre les joueurs se poursuit ainsi jusqu'à la réalisation complète de la mission, mais attention aux pièges ! Utilisez à bon escient les différents **Boutons d'Action** pour vous aider dans votre Mission : **sauter** sur un niveau supérieur **8**, **téléportez-vous** sur un autre Monde **9** et rechargez les **Potions de relance** de la toupie **10**.



ENTRAÎNEMENT

Avant de commencer les missions, il est important de s'entraîner à **lancer la toupie** et à la **déplacer**. Choisissez une toupie parmi les 2 types proposés et lancez-la sur la **carte des Mondes** présentée à l'intérieur de la boîte. Prenez en mains la boîte et inclinez-la pour déplacer la toupie afin de rejoindre et suivre le parcours. Dès que vous avez réussi à faire au moins **4 fois** le parcours en un seul lancer de toupie : **vous êtes prêt à commencer les missions !**



PRESENTATION DU MATERIEL

1 toupie à lancer à la main



1 toupie à crémaillère et son lanceur



6 pointes blanches et leur capuchon



6 autocollants



1 zone d'entraînement au fond de la boîte avec la carte situant les 8 Mondes



8 Mondes sur 4 plateaux à deux faces



1 livret AVENTURE avec 16 missions illustrées en bande dessinée



1 livret QUÊTES avec 25 missions et 15 missions SOLO (page 9)



4 Potions de relance avec 1 face pleine et 1 face vide



CHOISIR UN MODE DE JEU

Une fois l'entraînement réussi, vous avez accès à 3 modes de jeux présentés dans les 2 livrets. Commencez par choisir un **mode de jeu** : Aventure, Quêtes ou Solo. Les règles sont communes aux 3 modes.

• AVENTURE (1-4 JOUEURS)

Le mode **Aventure** plonge les joueurs dans un récit illustré. Il comprend **16 Missions** qui montent vite en difficulté. Pour profiter du récit, les missions doivent être jouées dans l'ordre.

Note : pour jouer seul, disposez les plateaux sur le bord de la table de sorte à pouvoir facilement les saisir tout seul en cours de Mission.

• QUÊTES (1-4 JOUEURS)

Le mode **Quêtes** propose **25 Missions** à la difficulté plus progressive.

Conseil : ce mode permet de s'entraîner plus en profondeur en cas de difficulté sur le mode Aventure.

• SOLO (1 JOUEUR)

Le mode **Solo** (page 9 du livret) propose **15 Missions** qui se jouent avec 1 seul plateau et 1 seul lancer de toupie.



PRÉPARER LA MISSION

1 Disposez sur la table, accessibles à tous :

- le **livret** du mode de jeu choisi, sur la page de la Mission à jouer,
- les **plateaux** de la Mission,
- les **2 types** de toupies (chacun choisira librement celle qui lui convient lors de son lancer de toupie),
- les **4 Potions** de relance : 3 sur face pleine, 1 sur face vide.

NOTE : Pour le mode Solo, laissez les Potions dans la boîte.

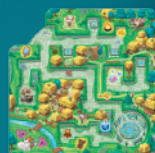


LES MONDES

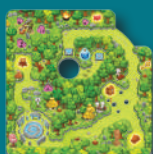
Le marais de la fée Mab



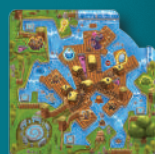
Le village des souris



La forêt des hermines



Le fort castor



L'ancre du dragon



Le champs des lapins



La banquise des loups



Le cauchemar



2 Chaque Mission est présentée sur un parchemin.

Vous y trouverez les informations suivantes :

1 Le niveau de difficulté et le numéro de la Mission :

Il y a 4 niveaux à la difficulté progressive.

● Débutant ● Confirmé ● Expert ● Grand Maître

2 Les Mondes avec lesquels vous allez jouer.

3 Les Cibles que vous devez toucher sur chaque Monde en respectant l'ordre de gauche à droite. La **Mission s'achève** lorsque la **dernière Cible** est atteinte (représentée dans un cercle doré).



IMPORTANT : Répartissez les Cibles à atteindre et les plateaux correspondants entre les joueurs. Le premier joueur est celui qui a le mieux réussi la phase d'entraînement. Les Missions plus avancées nécessitent d'anticiper la prise de plusieurs plateaux par joueur.

RESOUDRE LA MISSION

Pour résoudre une Mission vous devez toucher avec la toupie les cibles dans l'ordre en la faisant passer d'un Monde à l'autre.

1 Lancer la toupie

Lancez la toupie sur le **Cercle de pierres** du plateau du premier Monde de la Mission. Vous avez 3 essais tant que vous n'avez pas commencé à déplacer votre toupie en dehors du Cercle de pierres. Lorsque vous jugez votre lancer suffisamment puissant (ou à votre 3^e essai), dirigez la toupie hors du Cercle de pierres en inclinant votre plateau.

CONSEIL : Celui qui lance la toupie n'est pas forcément le joueur qui tient le plateau. Pour une expérience de jeu optimale : réservez les lancers de toupie aux joueurs qui ont le mieux réussi la phase d'entraînement.



2 Déplacer la toupie sur le plateau

Prenez le plateau à 2 mains et inclinez-le légèrement en pente pour déplacer la toupie dans la direction souhaitée. Les plateaux ont tous 1 ou 2 étages de relief. **Il est toujours possible de descendre d'un ou deux étages** avec la toupie mais il n'est pas permis de les monter sans utiliser un bouton d'action Saut (Cf. Autres éléments du plateau). Si la toupie monte un étage sans passer par le bouton d'action Saut, ou si elle tombe du plateau par terre, il y a **perte de contrôle** : vous devez dépenser une Potion et relancer la toupie.

CONSEIL : Adaptez l'angle d'inclinaison du plateau pour un déplacement plus ou moins rapide afin d'éviter les obstacles, une perte de contrôle ou de freiner la toupie au contact des bords des chemins.



RELANÇER LA TOUPIE

Si la toupie **s'arrête de tourner**, subit une **perte de contrôle** ou rencontre un **obstacle** (Cf. Autres éléments du plateau), le joueur actif doit retourner une Potion de relance de sa face pleine à sa face vide afin de relancer la toupie sur le Cercle de pierres du plateau en cours.



Si toutes les Potions sont déjà vides, la mission est perdue, vous devez la recommencer du début.

3 Toucher une Cible

Pour valider une Cible, passez dessus avec la toupie et **stationnez-y très brièvement** avant de poursuivre la Mission. La cible reste acquise tant que la toupie ne s'arrête pas de tourner. Il est donc important de la sauvegarder.



ZONE DE SAUVEGARDE

Le **Cercle de pierres** présent sur chaque Monde sert de zone de lancer, zone d'entrée (cf. Passer d'un plateau à l'autre) mais aussi de **zone de sauvegarde**. Après avoir validé une cible, **passer sur le Cercle de pierres vous permet de la sauvegarder**. Vous pouvez faire la sauvegarde directement sur votre Monde ou attendre d'atteindre la zone d'entrée du Monde suivant. Si la toupie s'arrête de tourner alors que la dernière cible atteinte n'est pas sauvegardée, vous devez la toucher à nouveau.



4 Passer d'un plateau à l'autre

Une fois la Cible d'un plateau atteinte, dirigez la toupie vers la **sortie du plateau 1** pour la faire passer sur le **Cercle de pierres 2** du prochain plateau. Il n'est pas permis de sortir ou d'entrer par d'autres endroits du plateau à moins d'utiliser le bouton d'action téléportation. (Cf. Autres éléments du plateau).



IMPORTANT : Le joueur avec le plateau d'arrivée doit faciliter la réception de la toupie en alignant son Cercle de pierres sous la zone de sortie du plateau du joueur actif.

CONSEIL : Gardez en tête que les cibles atteintes sur un plateau sont systématiquement sauvegardées lorsque la toupie arrive sur le Cercle de pierres du plateau suivant.

5 Fin de la Mission

La mission est gagnée si vous réussissez à toucher toutes les Cibles. Vous pouvez passer à la Mission suivante.

Si vous devez relancer la toupie et que vous n'avez plus de Potion de relance, vous avez perdu, vous devez recommencer la Mission.

TERMINER L'AVENTURE

Si vous réussissez la dernière Mission d'un des Modes, Bravo ! Vous devenez «Grand Maître des Esprits». N'hésitez pas à filmer votre exploit et à envoyer votre vidéo à : contact@buzzygames.net.

CREDITS

Auteur : Wladimir Watine (règles, parcours missions)

Illustrateurs : Jules Dubost (plateaux, couverture, carte du monde), Yann Valeani (BD, couverture)

Scénaristes BD :

Germain Winzenschtark, Igor Polouchine

Éditeur : Buzzy Games, 69 rue Charlot
75003 Paris - FRANCE

©2020 Buzzy Games, SPINBOARD est une marque déposée.

Packaging et Maquette :
Origames

Direction artistique :
Igor Polouchine

Remerciements : Origames, 3DZeBlate, Blackrock Games, Randolph, Les boutiques testeuses, la ludothèque de Montreuil, Igor Polouchine, Germain Winzenschtark, François Haffner, Michel Van Langendonck



AUTRES ELEMENTS DU PLATEAU



Les obstacles

Si votre toupie est prise au piège dans un obstacle, vous devez la relancer sur le Cercle de pierres du plateau en cours.

Les obstacles sont :

- **Les mares** violettes toxiques,
- **Les trous** (sauf si la toupie ressort d'elle-même sans action de votre part).



Les Boutons d'Action

Les plateaux ont trois types de Boutons d'Actions. Ils s'activent lorsque la toupie passe dessus.



BOUTON POTION

Retournez une Potion de relance de sa face vide à sa face pleine.



Remarque : Le Bouton Potion n'est activable qu'une seule fois par plateau au cours d'une même Mission.



BOUTON SAUT

Faites sauter votre toupie d'1 ou 2 étages du même Monde. Lorsque la toupie passe sur un bouton Saut, vous pouvez donner une légère impulsion au plateau avec les mains pour la faire sauter dans le sens de la flèche.



Conseils pour une précision de saut optimale :

- Prenez le plateau de sorte à avoir la pointe de la flèche face à vous.
- Faites en sorte que la toupie ait assez de vitesse.



BOUTON TÉLÉPORTATION

Sautez d'un Monde à un autre, sans avoir besoin de passer par la zone de sortie ni d'arriver sur un Cercle de pierres.

Lorsque la toupie passe sur un bouton Téléportation, vous pouvez la faire sauter directement et n'importe où sur un autre plateau : procédez comme pour le saut en donnant une légère impulsion au plateau avec les mains.



Dans le niveau "Grand Maître", vous devez parfois utiliser le bouton Téléportation pour sauter sur le Monde de l'autre face du même plateau. Donnez une impulsion suffisante pour faire sauter la toupie et avoir le temps de retourner le plateau pour la réceptionner.



Certaines missions du niveau "Grand Maître" indiquent un "viseur" sur la cible à atteindre. Dans ce cas, les joueurs doivent, suite à la téléportation, réceptionner la toupie directement sur la cible !



PRESENTATION D'UN MONDE

Boutons d'action

Sautez vers les étages supérieurs

Rechargez une potion

Téléportez-vous sur un autre monde

Zone de sortie vers un autre monde

Types d'obstacles

Mare toxique

Trou

Passage étroit

Cercle de pierres

- Zone d'entrée
- Zone de lancer
- Zone de sauvegarde

Exemples de cibles par niveau

GRAND MAÎTRE
Saut + Obstacle
+ Passage étroit



EXPERT
Saut
+ Obstacle



CONFIRMÉ
Saut ou
Obstacle



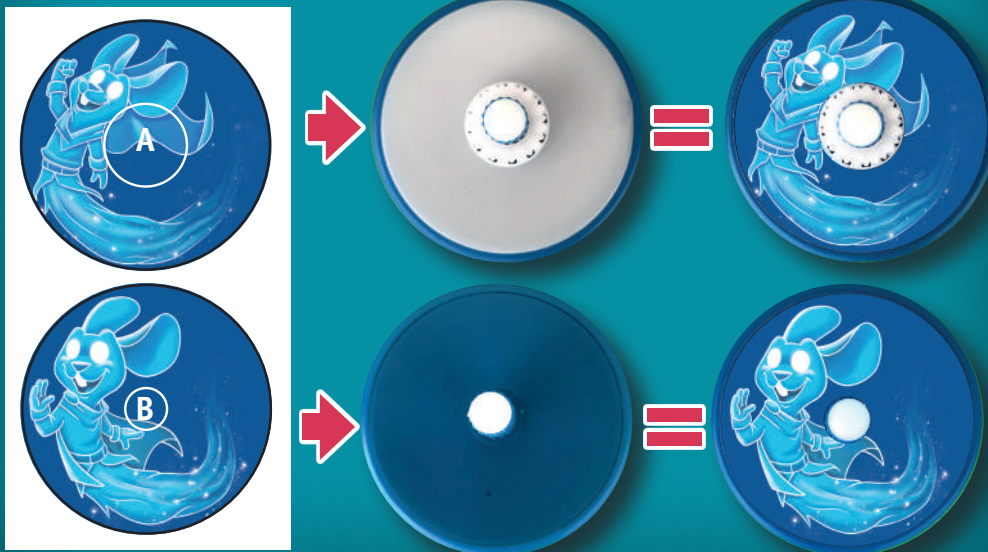
DÉBUTANT




MODE D'EMPLOI DES TOUPIES

Collez les autocollants

Il y a 2 autocollants différents (A et B). Il est important de bien les positionner pour un bon équilibre des toupiés. Les 4 autocollants supplémentaires seront utiles si vous n'y arrivez pas du premier coup.



En cas de dommage

 Pour éviter d'abîmer la pointe de la toupie en cas de chute, il est fortement recommandé de jouer sur des surfaces non rigides : nappe sur la table, moquette ou tapis sur le sol...

Si la pointe de la toupie venait malgré tout à s'abîmer, vous pouvez la remplacer :

Oter le capuchon et la tige abîmée puis :

- 1 Glissez la nouvelle tige
- 2 Remplacez le capuchon dans le trou du haut jusqu'à ce qu'il se clipse avec la tige.

(6 pointes de remplacement sont prévues en cas de dommage).



Comment lancer la toupie à crémaillère ?

1

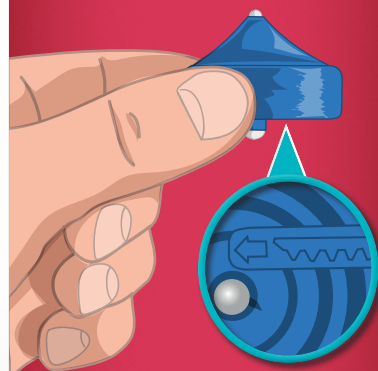
Munissez-vous de la toupie avec un pignon blanc, du lanceur et de la crémaillère.

légèrement au dessus de la zone de lancer (la toupie doit tenir toute seule dans le lanceur), et tirez sur la crémaillère d'un coup sec.



2

Emboîtez la toupie dans le lanceur, la pointe de la toupie orientée vers le haut.




 Repérez le trou et le sens d'entrée de la crémaillère.

3

Insérez la crémaillère sans toucher la toupie avec les doigts pour ne pas bloquer sa rotation.

légèrement au dessus de la zone de lancer (la toupie doit tenir toute seule dans le lanceur), et tirez sur la crémaillère d'un coup sec.



 L'insertion doit se faire parfaitement dans l'axe pour adhérer au pignon et donc accrocher la toupie au lanceur.

4

Retournez le lanceur dans le bon sens

légèrement au dessus de la zone de lancer (la toupie doit tenir toute seule dans le lanceur), et tirez sur la crémaillère d'un coup sec.



 Ne pas toucher le plateau avec la pointe de la toupie.