

Tic Tac BOEH

Une chasse aux fantômes au cœur de la nuit
Par Heinz Meister

Joueurs : 2 à 6

Age : à partir de 5 ans

Durée : environ 20 minutes



Contenu

- 24 tuiles Fantôme : 3 jeunes fantômes pour chacune des 8 couleurs différents
- 2 aiguilles pour l'horloge
- 1 attache en métal et une vis
- 1 plateau de jeu



24 tuiles Fantôme

2 aiguilles pour l'horloge

1 attache en métal et vis

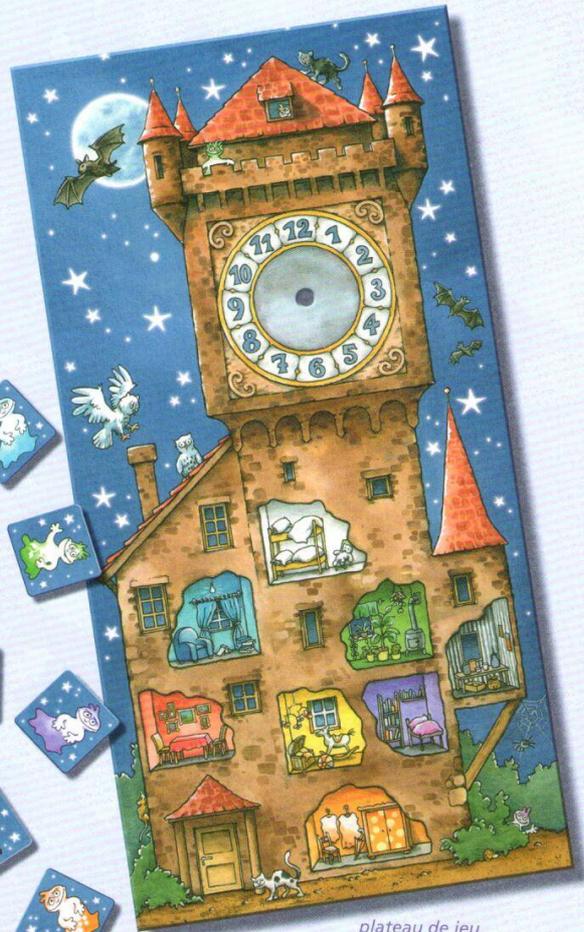


But du jeu

Le vieux château Schauerstein est hanté. Si vous le visitez, vous pourriez voir un chandelier se balancer tout seul, ou entendre des bruits étranges. Mais personne n'a jamais aperçu le moindre fantôme : vous serez les premiers !

Chaque nuit, à 10h, les jeunes fantômes sortent de leur cachette pour hanter l'effrayante Tour du Spectre. Ils ont deux heures pour s'amuser avant que leurs parents ne les rappellent pour aller au lit.

Le but des joueurs est de mettre les jeunes fantômes au lit



plateau de jeu

en trouvant les trois tuiles Fantôme de la même couleur. Une bonne mémoire et de la coopération vous seront nécessaires.

Vous gagnerez ensemble si vous parvenez à accomplir cette tâche... sinon, il ne vous restera qu'à essayer une autre nuit !

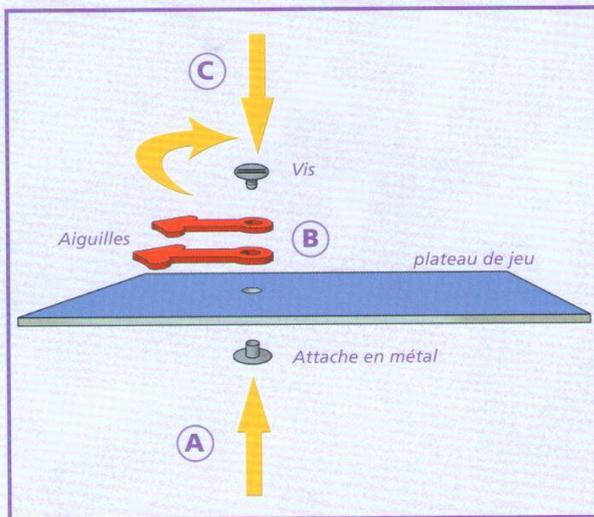


Mise en place

Placez le plateau au centre de la table. Avant la première partie, vous aurez besoin d'assembler l'horloge comme décrit ci-dessous.

Assembler l'horloge :

- Commencez par insérer l'attache en métal à l'arrière du plateau dans l'orifice prévu à cet effet.
- Glissez les aiguilles (d'abord la grande puis la petite) dans l'attache.
- Finalement, insérez la vis dans l'attache en métal et serrez-la de sorte que vous puissiez facilement tourner les aiguilles.



Un des joueurs règle l'horloge sur 10h. Un autre mélange les 24 cartes Fantôme et les place face cachée autour du plateau de jeu. Le joueur qui parvient à faire le bruit le plus effrayant commence la partie. Chaque joueur joue ensuite à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.





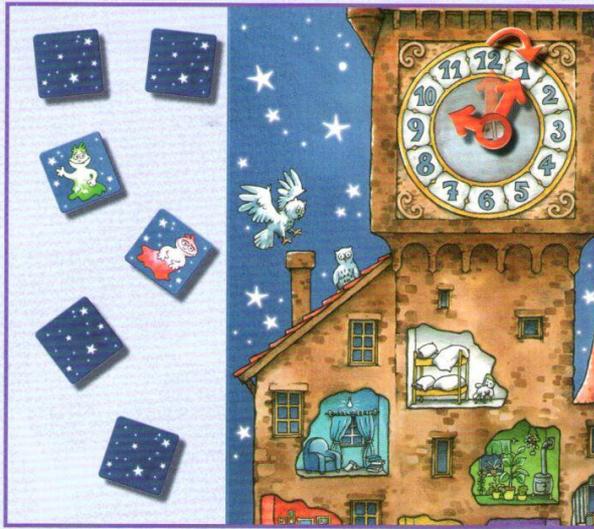
Comment jouer

C'est parti ! Vous allez devoir coopérer et trouver 3 jeunes fantômes de la même couleur en révélant des tuiles Fantôme l'une après l'autre.

Le joueur dont c'est le tour retourne une tuile Fantôme de son choix et la laisse face visible afin que chacun puisse la voir. C'est ensuite au joueur suivant à révéler une tuile Fantôme.

Deux situations peuvent se produire :

Si les deux fantômes ne sont pas de la même couleur, avancez l'aiguille des minutes (la grande) de 5 minutes. Regardez l'illustration ci-dessous : l'aiguille des minutes du « 12 » au « 1 ». Les deux tuiles Fantôme sont retournées face cachée. Le joueur suivant reprend alors la recherche de 3 jeunes fantômes de la même couleur en révélant une tuile de son choix.



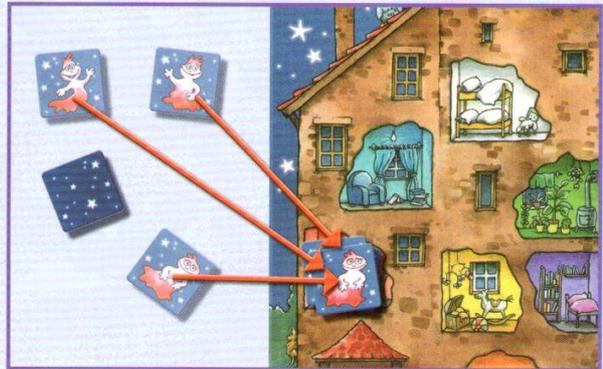
Note : quand vous déplacez l'aiguille des minutes, prenez garde de ne pas déplacer accidentellement l'aiguille des heures (à moins que celle des minutes ait fait un tour complet).

Si vous avez révélé deux tuiles de la même couleur, le prochain joueur révèle une troisième tuile.

Si la troisième tuile présente une couleur différente des deux premières tuiles déjà révélées, vous devez avancer la grande aiguille de 5 minutes. Les trois tuiles sont ensuite retournées face cachée.



Si les trois tuiles révélées sont de la même couleur, bien joué ! Vous avez trouvé et attrapé les trois jeunes fantômes d'une même famille. Empilez les trois tuiles Fantôme et placez-les dans la chambre de leur couleur sur le plateau.



Le joueur dont c'est le tour débute alors une nouvelle poursuite de jeunes fantômes de la même couleur en révélant une tuile Fantôme.



Coopérer

Entraidez-vous pour retrouver les fantômes. Durant la partie, peut-être saurez-vous où se trouve la tuile de la bonne couleur... Si le joueur dont c'est le tour ne sait pas laquelle retourner, n'hésitez pas à l'aider. En coopérant, vous retrouverez rapidement les fantômes de même couleur. Si vous y parvenez avant minuit, les petits fantômes iront se coucher avec des cris de joie !



Fin de la partie

Si les 24 fantômes ont été attrapés et envoyés dans leur chambre avant minuit et aucun ne reste autour du plateau de jeu, vous gagnez la partie tous ensemble. Cependant, si l'horloge indique minuit avant que vous ayez pu attraper tous les jeunes fantômes, vous perdez tous la partie. Mais ne vous laissez pas aller : vous n'avez qu'à recommencer une nouvelle partie !

Après votre première partie, vous verrez à quel point vous êtes capable de mémoriser la position de chaque tuile. Vous pourrez alors ajuster l'heure indiquée en début de partie en conséquence (plus tôt ou plus tard que 10h) et débiter une nouvelle chasse aux fantômes.

Connaissez-vous les autres jeux **ECO** ?



Pourquoi écologique?

Bon pour l'environnement et bon pour les enfants !

Le papier utilisé dans les jeux de la gamme Eco est fabriqué à partir de matériaux certifiés FSC et est imprimé via une méthode respectueuse de l'environnement. Ainsi, ce jeu peut être complètement recyclé et est 100% biodégradable.

Bien sûr, tous les éléments du jeu sont testés et jugés sans danger pour vos enfants.



Vous avez acheté un produit de qualité. En cas de réclamation, vous pouvez contacter directement Amigo.

Des questions ? Nous vous aidons volontiers !

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach

www.amigo-spiele.de, E-mail: hotline@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMX