

Règles du jeu

2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans

Faites les taire !

1. Préparation

- Placer les 16 fantômes sur les 16 plots du château
- Mettre le bouton Marche/Arrêt en position Marche
- Appuyer sur le bouton 1, 2 ou 3 pour lancer le jeu 1, 2 ou 3
- Le jeu est prêt quand le coup de tonnerre retentit !



2. Déroulement de la partie

Qui commence ?

Le joueur dont l'anniversaire arrive en premier commence. Ensuite, chacun joue à son tour en suivant **le sens des aiguilles d'une montre**.

Principe du jeu

Un tour de jeu consiste à appuyer sur un fantôme du plateau, attendre sa réaction (lumière et son) et à appuyer ensuite sur un second fantôme pour chercher à obtenir un fantôme similaire. Si tel est le cas, les fantômes applaudissent : le joueur prend les deux fantômes et les dispose devant lui. Puis la main passe à son voisin de gauche. Si tel n'est pas le cas, la main passe immédiatement.

Trois ambiances sonores

Vous pouvez choisir parmi 3 ambiances sonores qui correspondent aussi à trois niveaux de difficulté :

• **Jeu 1 : jeu des prénoms**

Les fantômes donnent leurs prénoms.

(Appuyer sur la touche " 1 " pour lancer le Jeu 1)

• **Jeu 2 : jeu des phrases rigolotes**

Les fantômes prononcent des phrases rigolotes.

(Appuyer sur la touche " 2 " pour lancer le Jeu 2)

• **Jeu 3 : jeu des bruits qui font peur**

Les fantômes imitent des bruits très effrayants

(Appuyer sur la touche " 3 " pour lancer le Jeu 3)



Note : en cours de jeu, vous pouvez changer de type de jeu. Il suffit pour cela d'appuyer sur la touche Jeu qui correspond à votre nouveau choix.

Les trois niveaux d'aide

Le jeu peut aider les joueurs en faisant clignoter le carré dans lequel se trouve le fantôme recherché.

- **Niveau d'aide 1 :** l'aide est donnée dans 100% des cas
- **Niveau d'aide 2 :** l'aide est donnée dans 50% des cas (le jeu pratique un test aléatoire : dans 50% des cas il donne l'aide, dans les autres 50% il ne la donne pas)
- **Niveau d'aide 3 :** aucune aide n'est donnée

En fait, le jeu est programmé pour donner une aide s'il peut former un carré de fantômes dans lequel il y a encore 3 ou 4 fantômes. Au niveau 1, une absence d'aide est donc aussi une indication très précieuse.

IMPORTANT

Par défaut, si l'utilisateur n'intervient pas, le Jeu 1 se joue avec le niveau d'aide 1, le Jeu 2 avec le niveau d'aide 2, le jeu 3 avec le niveau d'aide 3. Cependant, vous pouvez effectuer les combinaisons de votre choix. Il suffit pour cela en début de partie, de sélectionner un niveau d'aide, puis d'appuyer de nouveau sur " 1 ", " 2 " ou " 3 ", cette fois en fonction de l'ambiance sonore que vous voulez apporter au jeu.

Exemple : en appuyant sur " 1 " puis " 3 " avant de commencer la partie, vous jouerez le Jeu 3 (le jeu des bruits qui font peur) avec le niveau d'aide 1 (aide dans 100% des cas).

Les paires bonus

De manière aléatoire, au niveau 1, le jeu peut accorder une paire " bonus " : le premier fantôme sur lequel le joueur a appuyé clignote et émet un son particulier à la paire bonus, puis le second fantôme de même : le joueur prend les deux fantômes et la main passe à son voisin de gauche.

Qui gagne ?

Gagne celui qui, à la fin du jeu, possède le plus grand nombre de fantômes. Attention, le jeu s'arrête quand 7 paires ont été trouvées. La huitième paire, évidente, n'appartient à personne.

Pour rejouer

Il suffit de remettre les fantômes et d'appuyer de nouveau sur la touche 1, 2 ou 3.

Tableau récapitulatif

	Jeu 1	Jeu 2	Jeu 3
Ambiance sonore	prénoms	phrases rigolotes	bruits qui font peur
Niveau d'aide	100%	50%	0
Paires bonus	1	0	0

Après la partie...

N'oubliez pas de remettre le bouton Marche/Arrêt en position Arrêt quand vous avez fini de jouer. Si vous oubliez, le jeu se met automatiquement en veille après une période de non utilisation de 3 minutes.

Vous pouvez ranger le jeu dans sa boîte, ou bien l'exposer sur une étagère de la chambre : il sera ainsi immédiatement disponible pour de nouvelles parties.