

Huhuuh adapté – Création LuAPE

D'après « Huhuuh » de Haba

2 à 6 joueurs

Contenu :

1 plateau de jeu
18 fantômes (6 bleus, 6 verts, 6 rouges)
1 gros dé de couleur
9 rayons de soleil
1 règle de jeu

But du jeu :

Tous les fantômes doivent être retournés dans leur château avant qu'il ne fasse jour.

Préparatifs :

Distribuer les fantômes.

4 joueurs et plus : chaque joueur reçoit 3 fantômes, chacun d'une couleur différente.

3 joueurs : chaque joueur reçoit 3 fantômes, chacun d'une couleur différente. Les autres fantômes sont déjà placés dans le château approprié.

2 joueurs : chaque joueur reçoit 6 fantômes de 3 couleurs différentes (2 fantômes par couleur).

Disposer les rayons de soleil.

Les rayons du soleil sont posés à côté du plan de jeu. Chez 3 et 2 joueurs, 2 rayons du soleil se trouveront déjà sur le soleil.

Règle :

Jeter le dé.

Le joueur sachant le mieux imiter le "Huhuh" d'un fantôme commence le jeu. Les autres, dans le sens des aiguilles d'une montre, prendront la suite.

Placer un fantôme dans le château -> rouge, vert, bleu : les joueurs peuvent placer leur fantôme rouge, vert ou bleu dans le château approprié. Ne possédant plus de fantômes de ces couleurs, le joueur qui réagira le plus rapidement en faisant "Huhuh" pourra prendre son fantôme rouge, vert ou bleu pour le placer dans le château.

Si une de ces couleurs est jouée au dé et que les 4 fantômes de cette couleur sont déjà retournés dans leur château, il faut alors en ressortir un.

Si un joueur fait "Huhuh" au mauvais moment, il devra alors retirer un fantôme du plan de jeu (par exemple si ce dernier ne peut pas jouer ou si le joueur qui a jeté le dé peut en fait jouer).

Placer un fantôme quelconque dans le château -> blanc : on peut placer n'importe quel fantôme dans le château.

Retirer un fantôme -> noir : on doit ressortir un fantôme d'un château quelconque.

Poser les rayons du soleil -> jaune : on doit poser un rayon du soleil sur le soleil. Si c'est le neuvième, cela voudra dire que le soleil s'est levé.

Si c'est au tour d'un joueur qui n'a plus aucun fantôme, celui-ci est quand même obligé de continuer à jeter le dé (tous les enfants doivent participer au jeu jusqu'à la fin).

Fin du jeu :

Tous les joueurs auront gagné lorsque tous les fantômes seront retournés dans leurs châteaux avant qu'il fasse jour.

Tous les joueurs auront perdu quand le soleil se sera levé (quand le neuvième rayon aura été placé) et que tous les fantômes ne seront rentrés aux châteaux.

Règle simplifiée :

Mettre tous les fantômes dans la boîte.

Jeter le dé et suivre les instructions précédentes sans la règle du Huhuh.

Règle coopérative :

Jouer avec la règle normale et si on n'a pas de fantôme de la bonne couleur, on peut donner son jet de dé à quelqu'un qui a encore un fantôme de la bonne couleur. La règle du Huhuh ne s'applique pas.