

MICHELLE SCHANEN

LE PETIT BOIS HANTÉ



JEU D'AVENTURE
MAGNÉTIQUE
AVEC LES ENFANTS
DE
L'ESCALIER HANTÉ

Joueurs : 2-6

Age : 5-99 Jahre

Durée : 10-15 min.

Contenu :

- 1 grand plateau 51 x 51 cm
- 6 pions «enfants» aimantés, en bois
- 1 figurine «nain géant» aimantée, en bois
- 2 figurines «apprentis fantôme» en bois
- 6 «jetons Joker» en bois
- 1 dé spécial
- règles du jeu

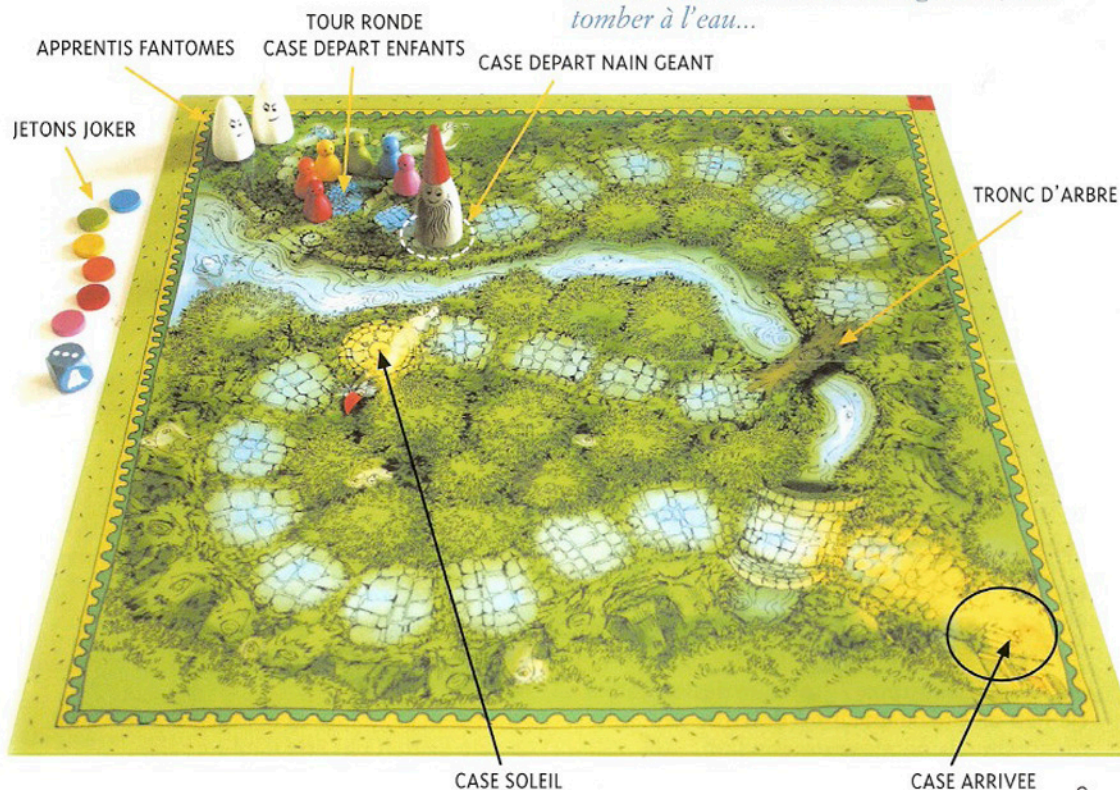
Petit rappel de l'histoire :

Une bande d'enfants aventureux ont effrayé le vieux fantôme de L'ESCALIER HANTÉ. Ils ont été eux-mêmes transformés en fantômes et ont été pris dans un très remuant jeu de masques. Une fois redevenus eux-mêmes, ils eurent la chance de découvrir un passage secret souterrain qui leur permit d'échapper au vieux fantôme.

... et c'est ainsi que l'histoire se poursuit dans ce jeu :

Un escalier en colimaçon les mène directement à une tour ronde à moitié en ruine. De là, ils voient un petit bois touffu et un mystérieux chemin le long de la berge d'une rivière. Les enfants veulent rentrer chez eux le plus vite possible. Cependant, après un petit moment, ils s'aperçoivent qu'ils sont suivis par deux jeunes «apprentis fantômes». Ils ont de la chance pour la deuxième fois : un immense nain les aide et les guide au travers du PETIT BOIS HANTÉ.

Mais ils doivent commencer par traverser la rivière sur un tronc d'arbre glissant, sans tomber à l'eau...





Préparation :

A **quatre, cinq ou six** joueurs, chacun choisit un **pion de couleur** (enfant) et le jeton Joker correspondant. Au début de la partie, le pion est placé dans la tour ronde, le «jeton Joker» est placé devant le joueur (de manière à ce que chacun sache quel pion est le sien, dans l'agitation de la partie).

Les pions de couleur et jetons non utilisés sont remis dans la boîte.

A **deux ou trois** joueurs, on utilise toujours **quatre pions**. Les pions qui n'appartiennent à personne font partie intégrante du jeu et peuvent même devenir (co-)vainqueurs. Les pions neutres ne nécessitent bien sûr pas de jeton.

Les deux petits fantômes en bois, nous les appelons les **«apprentis fantômes»**, sont placés dans le coin supérieur gauche du plateau – derrière la tour.

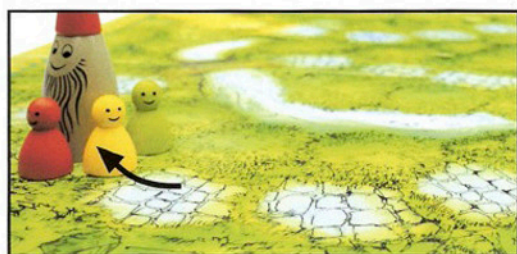
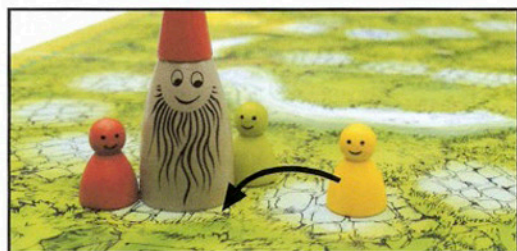
Le **«nain géant»** est placé sur la première case devant la tour.



Règles à 4, 5 ou 6 joueurs :

Le dé est jeté par chacun des joueurs à tour de rôle et les pions sont déplacés dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune commence.

1. Si des points apparaissent, un des enfants (le sien propre ou un autre) **doit** être déplacé du nombre de points correspondant.



Si l'enfant rencontre le nain géant durant son déplacement, il reste accroché à lui par aimantation et les deux continuent ensemble.

Par exemple, si un 3 est lancé et que l'enfant rencontre le nain géant sur la deuxième case, il parcourt seul les deux premières cases puis – clic – il parcourt la dernière case en compagnie du nain géant.

Même chose si le nain transporte déjà d'autres enfants ... si c'est le cas, ils se **déplacent toujours ensemble**.

Important :

Le nain ne doit pas être déplacé seul.

2. Si un **fantôme** apparaît, le joueur coiffe un des enfants – éventuellement le sien – d'un des deux apprentis fantômes.

Cet enfant est maintenant capturé et ne peut plus se déplacer, même dans le cas où il était accroché au nain et que celui-ci avance avec les autres au prochain tour.

(Conseil! Au début du jeu – avant de traverser la rivière – c'est un moyen d'éviter d'être entraîné par le nain géant!)

Si les **deux apprentis fantômes** sont en jeu et qu'un fantôme apparaît de nouveau, l'un des deux doit être déplacé. Dans ce cas, un enfant prisonnier est libéré, mais un enfant libre est pris.

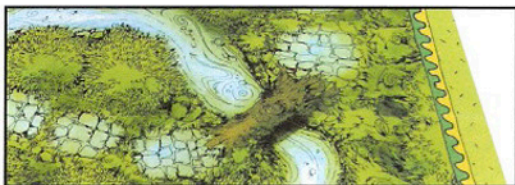
Important : on doit toujours se souvenir de qui est caché sous quel fantôme en raison de la règle : »toucher c'est jouer!«, ce qui veut dire que si le fantôme a été à moitié soulevé et qu'on constate qu'on a choisit la mauvaise couleur, on est obligé de terminer le coup. Dans ce cas, on ne peut pas revenir à l'autre fantôme.

Durant toute la durée du jeu, on n'est pas autorisé à » soulever le drap « d'un fantôme pour voir qui est pris dessous!

Le tronc d'arbre par-dessus la rivière :

Le tronc d'arbre qui enjambe la rivière doit être franchi un seul joueur à la fois. Si le nain géant avec un ou plusieurs enfants avance sur le tronc, tous les enfants accrochés à lui tombent à l'eau. Ils nagent rapidement vers la tour (aire de départ) et doivent recommencer le parcours à partir de ce point. Le nain géant attend sur la case immédiatement après la rivière, les points en trop ne comptent pas. L'arbre lui-même ne compte pas comme une case.

Plus tard un enfant peut traverser la rivière sans utiliser de point.



La case Soleil :

1. Quand le nain géant (avec tous les enfants accrochés à lui) parvient à la **case Soleil**, il s'y arrête – les éventuels points en trop ne comptent ni pour lui, ni pour les enfants.

A ce moment les deux jeunes fantômes sont éblouis par le soleil. Ils **s'enfuient derrière la tour**, c'est-à-dire que les deux fantômes retournent dans leur coin de plateau. Pour un petit moment, tous les enfants sont libres – jusqu'à ce qu'un fantôme sorte de nouveau au dé. De nouveau s'applique la règle : ce n'est que lorsque les deux fantômes sont en jeu qu'un enfant peut être libéré et un autre pris quand un fantôme sort au dé.

2. Dès que le nain géant a quitté la case Soleil, chaque joueur peut utiliser son **jeton Joker** une fois quand c'est à son tour de jouer (bien sûr seulement une fois que les apprentis fantômes ont de nouveau attrapé des enfants). A la place de jeter le dé, le joueur place son jeton sur la case Soleil et peut libérer un enfant d'un fantôme et en attraper un autre. (**Conseil :** avec des enfants plus jeunes, il est plus facile de jouer les premières parties sans la règle du joker.)

Fin de la partie :

La partie se termine lorsqu'un **enfant au moins atteint la case d'arrivée avec le nain** (les points en trop ne comptent pas).

Il peut aussi y avoir plusieurs enfants ... c'est d'autant mieux, ils ont gagné ensemble !

Règles pour 2 ou 3 joueurs :

Les 2 ou 3 joueurs jouent toujours avec **4 pions enfants**, ce qui signifie que 1 ou 2 pions sont neutres. Sans cela, le jeu est joué de la même façon que de 4 à 6 joueurs.

Attention: Si le nain atteint la case arrivée avec seulement un pion neutre, on continue à jouer jusqu'à ce que le prochain pion arrive. Si c'est encore un pion neutre, les fantômes ont gagné la partie car les enfants sont prisonniers.

Amusez-vous bien dans Petit Bois Hanté !

