

Trouille au château – Création LuAPE

D'après le jeu « à l'école des fantômes » de Haba

1 à 6 joueurs

Contenu :

1 château pourvu de 4 pieds en métal
4 remparts amovibles à l'intérieur du château
1 fantôme
1 baguette aimantée + 1 poignée aimantée (plus facile)
54 cartes en bois illustrées
9 pièces d'or
2 boulets en métal
1 notice
1 sablier d'une minute à louer en plus

But du jeu :

Etre le plus rapide à conduire son fantôme d'une pièce à l'autre du château suivant les cartes étalées devant soi avec l'aide d'une baguette aimantée ou d'une poignée courte aimantée.

Préparatifs :

/

Règle :

Un joueur place la baguette sous le fantôme et retourne la première carte de la pile.

Il cherche du regard le personnage qu'il doit effrayer.

Une fois que le joueur a trouvé le personnage, il peut alors retourner le sablier et se déplacer le plus vite possible au travers du château pour

effrayer sa victime. Pour être un bon fantôme, le joueur devra crier "Bouuuhh!!!" et ainsi glacer le sang de la personne sur la carte.

Une fois le premier effrayé, il retournera une autre carte et se dirigera vers sa prochaine victime.

Il réitérera la scène jusqu'à ce que le sablier soit terminé.

Ensuite, il mettra de côté ses cartes (ou les comptera pour les remettre dans la pioche selon le nombre de joueurs et passera la baguette au joueur à sa gauche.

Si un personnage n'a pas été trouvé dans le temps du sablier, alors on remet la carte sous le paquet.

Fin de la partie :

La partie s'arrête quand tous les joueurs ont joué 3 fois ou quand il n'y a plus de carte à remporter.

Celui qui aura le plus grand nombre de cartes gagne la partie.

Variantes :

Les façons de jouer à "Trouille au château" sont diverses et variées.

Par exemple, on peut compliquer la recherche de "Trouille" en posant les pièces d'or dans tout le château.

On peut également jouer en coopération, tous les joueurs aident " Trouille" en cherchant avec lui : tirer 5 cartes, si on retrouve les personnages dans le temps du sablier tout le monde a gagné, sinon, c'est perdu.

Petit tour explicatif de ces méthodes.

Jeu n° 1 : Chasse au trésor

Prendre 1 coffre et 4 pièces d'or. Tirez 5 cartes dans la pioche. La première carte indiquera la salle du château où il faut poser le coffre, les autres cartes indiqueront où poser les pièces d'or. Quand tout est en place, retourner le sablier et aider "Trouille" à ramener le plus vite possible les pièces vers le coffre.

Si "Trouille" y arrive dans le temps du sablier alors, c'est gagné. On peut également chronométrer, celui qui mettra le moins de temps remporte le concours.

Jeu n° 2 : Slalom des fantômes

Poser les pièces d'or en rang suffisamment espacé pour que "Trouille" puisse slalomer entre les pièces. Le joueur qui a réalisé un aller et retour le plus rapidement a gagné.

Un chronomètre peut être utile.

Jeu n°3 : Circuit hanté

Début dans la pièce du milieu.

Le joueur qui mettra le moins de temps à hanter toutes les pièces gagne la partie.

Prendre une carte de chaque couleur, les mélanger et les poser devant soi à l'horizontal.

La carte la plus à gauche est la première couleur de pièce où "Trouille" devra se rendre. Ensuite prendre la carte suivante et ainsi de suite. On retournera les cartes des pièces déjà visitées.

Jeu n°4 : Une mémoire de fantôme

Idem que dans le jeu précédent. Sauf que le joueur doit mémoriser les cartes devant lui, avant qu'on ne les retourne et doit se souvenir des personnages à effrayer dans l'ordre présenté. Quand le joueur a effrayé un personnage qu'il pensait être bon, on interroge les autres joueurs si l'un d'eux n'est pas d'accord, il crie "Trouille arrête les fouilles" et on retourne la carte pour voir qui a raison ou tort. Le joueur qui fait le moins d'erreur gagne la partie.

Jeu n°5 : Trésor de "Trouille"

Placer les 2 coffres dans 2 pièces au hasard et mettre les 9 pièces d'or dans le château (1 par salle).

Il faut ramener le plus de pièces. On amènera les pièces au coffre le plus près. On peut augmenter la difficulté en mettant les boulets aimantés en guise d'obstacle.

Jeu n°6 : "Trouille" en vue

Accessoires : bandeau, chronomètre.

On sépare les joueurs en 2 équipes, et on place un coffre dans une des pièces de la maison.

Le fantôme part de la salle centrale.

On bande les yeux du joueur déplaçant "Trouille" et ce sont les autres joueurs qui indiquent les directions à suivre. L'équipe la plus rapide à emmener le petit fantôme au coffre a gagné.

Bon amusement à tous!