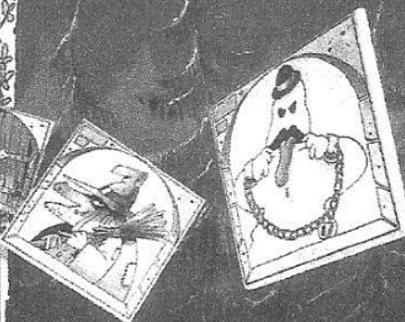


CHÂTEAU HANTÉ

Aidez les fantômes à retrouver leur ombre !



Ravensburger



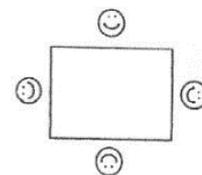
CHÂTEAU HANTÉ

Jeu Ravensburger® n° 21478 5
 Auteur : V. Charves
 Illustration : ApunktMpunkt
 Design : Ravensburger/H. Buck

Un jeu de mémoire avec une chasse aux fantômes pour 2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans.

Contenu

- 21 cartes-fantôme, illustrant au recto sept différents fantômes. Chaque fantôme est représenté trois fois. Sur le verso des cartes figure une fenêtre aux volets fermés.
- 1 plan de jeu représentant le château hanté et ses 21 fenêtres où apparaissent les ombres des sept fantômes différents.



Quelques préparatifs avant l'heure des revenants

Placez-vous autour du plan de jeu, afin que chacun se trouve assis devant un des quatre côtés.



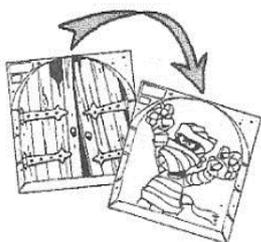
Posez les cartes-fantôme, face cachée, sur les fenêtres du château, avec les volets tournés vers le haut. Un joueur retire alors une carte (n'importe laquelle) du plan de jeu et la met dans la boîte, sans la regarder. Cette carte ne fait alors plus partie du jeu.

But du jeu

Le but du jeu est de rassembler le plus grand nombre possible de cartes-fantôme.

C'est parti pour la chasse aux fantômes !

Le plus jeune joueur commence. Il retourne une carte-fantôme de son choix et la montre à tous les autres joueurs, avant de la poser sur la fenêtre qui a été ouverte auparavant.



- Si les images sont différentes, pose la carte-fantôme, face cachée, avec les volets tournés vers le haut.
- Si les images sont identiques, pose cette carte de façon que le fantôme regarde dans ta direction.

Là où la carte-fantôme a été retirée, une nouvelle fenêtre est ouverte à présent et le prochain joueur peut essayer de trouver le fantôme qui y correspond. Celui qui se souvient bien de l'endroit où se trouve chaque fantôme arrivera à rassembler les cartes-fantôme. Le jeu continue jusqu'à ce que tous les fantômes aient trouvé leur ombre respective.



Le château n'est plus hanté !

C'est le moment de compter les points. Chaque joueur compte les fantômes qui regardent dans sa direction. Celui qui a pu rassembler le plus grand nombre de fantômes a gagné la partie.



© 1999 Ravensburger Spieleverlag