

Fantômes piégés

VIDÉO



Un jeu de mémoire coopératif pour 1 à 4 chasseurs de fantômes de 5 à 99 ans.

Auteur : Wolfgang Dirscherl

Illustration : Marc Robitzky

Durée de la partie : 10 -15 minutes



FRANÇAIS

La vieille horloge de la tour vient de sonner le douzième coup : minuit, c'est l'heure des fantômes ! Les trois chasseurs de fantômes attendaient ce moment avec impatience. Ils rechargent rapidement leurs munitions de slime tout vert, épaulent leur super pistolet qu'ils ont eux-mêmes confectionnés et rentrent ensemble dans le château.

Partez avec eux à la chasse aux fantômes ! Ensemble, vous tentez d'attraper les fantômes en les touchant avec une bonne giclée de slime. Pour cela, vous devez lancer le dé chacun votre tour et retourner des cartes à l'aide des chasseurs de fantômes. Dès que trois cartes représentant un même fantôme sont retournées faces visibles, celui-ci est capturé et ne peut plus s'échapper. Mais attention : si, par inadvertance, vous retournez la carte d'un trou de serrure, c'est le chasseur de fantômes qui est pris au piège et se retrouve aux oubliettes. Vous pourrez évidemment le libérer, mais cela vous coûtera un temps précieux ! Votre but est donc de capturer tous les fantômes avant que l'heure des fantômes ne soit écoulée.

Contenu du jeu

3 chasseurs de fantômes, 24 cartes (18 cartes « fantôme », 3 cartes « oubliettes », 2 cartes « trou de serrure », 1 carte « porte du château »), 1 horloge (= cadran), 18 projectiles de slime, 1 dé, 1 règle du jeu



cartes « fantôme »



cartes « oubliettes »



carte « porte du château »



cartes « trou de serrure »

Préparatifs

Vous devez d'abord construire le château hanté : sortez d'abord du jeu les trois cartes « oubliettes » et la carte « porte du château ». Mélangez bien toutes les cartes restantes, faces cachées et formez avec elles quatre rangées les unes en dessous des autres, toujours faces cachées, au centre de la table puis placez les cartes « oubliettes » et la carte « porte du château » aux quatre coins. Vous obtenez une grille de 4 x 6 cartes, le château hanté est terminé !

Prenez le cadran de l'horloge et placez-le à côté du château. Positionnez l'aiguille de sorte qu'elle pointe vers le 12 (= heure des fantômes). Les trois chasseurs de fantômes sont placés sur la carte « porte du château ». Préparez les projectiles de slime et le dé.

FRANÇAIS



Déroulement de la partie

Vous jouez chacun à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a rencontré un fantôme en dernier commence et lance le dé.

Qu'indique le dé ?

- **L'horloge**

L'heure des fantômes avance ! Déplace l'aiguille du cadran d'un cran sur le chiffre suivant.

- **Un, deux ou trois points**

Prends un chasseur de fantômes quelconque et avance-le du nombre de cartes correspondant (une carte = une case).

Règles de déplacement importantes :

- Tu as le droit de déplacer le chasseur de fantômes horizontalement et verticalement mais pas en diagonale.
- Pendant que tu te déplaces, tu peux changer de direction aussi souvent que tu le veux.
- Tu dois jouer absolument tous les points indiqués sur le dé.
- Plusieurs chasseurs de fantômes ont le droit de se trouver sur la même carte.
- Si, au départ de ton tour, tu quittes une carte sur laquelle ne se trouve ni un autre chasseur de fantômes ni un projectile de slime, retourne cette carte face cachée (exceptions : la carte « porte du château » et les cartes « oubliettes » restent toujours faces visibles).
- Si le chasseur de fantômes tombe sur une carte face cachée, retourne cette carte et pose le pion dessus.

Que représente la carte retournée ?

→ Un fantôme

Touché, le slime dégouline de partout ! Regarde si les deux autres chasseurs de fantômes se trouvent sur des cartes représentant le même fantôme.

– Non ?

Domage ! Mais au moins, vous savez désormais où se cache ce fantôme. Partez à la recherche des cartes représentant le même fantôme.

– Oui ?

Super, vous avez capturé ce fantôme ! Placez un projectile de slime sur chacune des cartes de fantôme. Dans la suite de la partie, vous avez certes le droit de vous déplacer sur ces cartes, mais elles ne comptent plus pour la capture d'un fantôme.

→ Le trou de la serrure

Quelle malchance ! Les fantômes ont attiré le chasseur de fantômes dans un piège et il doit aller aux oubliettes. Prends le chasseur de fantômes, place-le sur la carte « oubliettes » correspondante et retourne la carte « trou de serrure », face cachée.

Attention : pour délivrer le chasseur de fantômes, un autre chasseur doit le rejoindre sur la carte « oubliettes » ou passer par cette carte. Dans ce cas, vous avez le droit de repartir à la chasse aux fantômes avec le chasseur délivré.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.



Fin de la partie

La partie se termine,

- lorsque vous avez capturé les 18 fantômes avant que l'aiguille du cadran indique à nouveau le 12. Super, vous avez chassé tous les fantômes du château et gagné ensemble la partie !

ou

- lorsque l'heure des fantômes est écoulée avant que vous ayez pu capturer tous les fantômes. Malheureusement, vous avez été trop lents et vous avez perdu tous ensemble ! Vous aurez sûrement plus de chance la prochaine fois !

ou

- lorsque les trois chasseurs de fantômes se retrouvent en même temps dans les oubliettes. Dans ce cas, les fantômes vous ont piégés et vous avez également perdu.

FRANÇAIS

Astuce pour une chasse aux fantômes encore plus passionnante !

Placez l'aiguille du cadran sur le 1 ou sur le 2 au début. Vous disposerez ainsi de moins de temps pour capturer les fantômes. La chasse sera d'autant plus passionnante !

Mis en ligne par

didacto.com
«The Advantage of hundreds of didactos»