



Lutin Ludique est une boutique de jeux et jouets qui essaye de proposer à ses clients des jeux « alternatifs ». Cela implique de les faire venir le plus souvent d'Allemagne (les jeux, pas les clients). La traduction que vous avez en main n'est pas une traduction officielle, mais une ré-écriture des règles en Français. Ainsi présentée, la règle nous semble à la fois plus compréhensible et plus claire.
www.lutin-ludique.com

HUHUUH

Habermab-Jeu Nr. 4375

Un jeu créé par Ullrich Eikenberg, dessinateur: Franz Vohwinkel

Il commence à faire jour et l'heure des revenants est passée. Les joueurs doivent s'entraider afin que tous les fantômes soient retournés dans leurs châteaux avant le lever du soleil.

But du jeu :

Tous les joueurs doivent avoir placé leurs fantômes dans les bons châteaux avant le lever du soleil.

Préparation du jeu:

4 joueurs : chaque joueur reçoit un fantôme de chacune des trois couleurs.



3 joueurs : chaque joueur reçoit un fantôme de chacune des trois couleurs. Les autres fantômes sont déjà placés dans le château.

2 joueurs : chaque joueur reçoit 2 fantômes de chacune des trois couleurs.

Les rayons du soleil sont posés à côté du plan de jeu. Si il n'y a que trois joueurs, deux rayons du soleil se trouveront déjà sur le soleil.

Déroulement du jeu:

Le joueur sachant le mieux imiter le « Huhuuh! » d'un fantôme jouera le premier. Puis chacun jouera à son tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour lance le dé et résoud l'action qui en découle selon la couleur tirée :

rouge, vert, ou bleu : le joueur place un de ses fantômes de la couleur du dé dans le château approprié. La règle du «Huhuuh!» s'applique (voir plus bas).

Si les quatre fantômes de la couleur du dé sont

déjà retournés dans leur château, le joueur doit reprendre du plateau un fantôme de cette couleur.

Blanc : Le joueur ayant lancé le dé peut placer n'importe lequel de ses fantômes dans le château approprié.

Ici, la règle du «Huhuuh!» est également valable (voir plus bas).

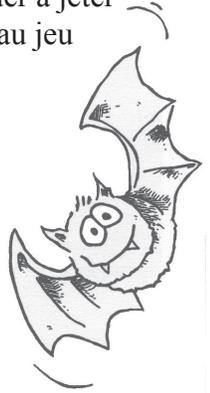
Noir : le joueur ayant lancé le dé doit ressortir un fantôme d'un château de son choix et le placer devant lui.

Jaune : On doit poser un rayon sur le soleil. Si c'est le neuvième, cela veut dire que le soleil s'est levé, et que la partie est terminée (et perdue).

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

La règle du « Huhuuh! » :

Si le joueur n'a plus de fantôme de la couleur qu'il a tirée au dé (ou plus aucun fantôme en ayant tiré le « blanc » au dé), c'est alors aux autres de réagir : le premier qui dira « Huhuuh! » pourra placer son fantôme de la couleur du dé dans le château approprié (si c'est blanc : n'importe quel fantôme).



Si un joueur fait « Huhuuh! » au mauvais moment, il devra alors reprendre un fantôme du plan de jeu (par exemple s'il a fait « Huhuuh! » sans pouvoir jouer ou si le joueur qui a jeté le dé pouvait en fait jouer.)

Fin du jeu :

Tous les joueurs auront gagné lorsque tous les fantômes seront retournés dans leurs châteaux avant qu'il ne 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 pas encore rentrés aux châteaux.

