

La mini école des fantômes

Une collection de jeux pour 2 à 4 apprentis fantômes de 4 à 999 ans.

Idee : Kai Haferkamp & Markus Nikisch
Illustration : Sabine Kraushaar
Durée de la partie : env. 10 minutes par jeu



A l'école du château hanté, les élèves sont très excités car c'est aujourd'hui qu'ils vont passer leur examen de fantôme. Ils vont devoir démontrer qu'ils savent hanter le château comme de parfaits apprentis fantômes. Celui qui fera bien attention et sera adroit pourra effrayer beaucoup d'habitants du château et sera ainsi reçu à son examen.

Contenu :

- 1 château (= fond de la boîte et deux murs)
- 1 cave du château (= couvercle de la boîte)
- 1 fantôme
- 1 pierre magique
- 4 pions
- 24 tableaux
- 1 loupe
- 1 sablier
- 1 règle du jeu

D'abord assembler le château :

Assembler les deux murs en les emboîtant dans les fentes et les poser au fond de la boîte.

Pour hanter un château, il faut savoir comment s'y prendre !

Avant de commencer à jouer, il faudra donc s'exercer un petit peu.

Poser le fantôme dans n'importe quelle pièce du château. Avec une main, tenir le château sur le côté et prendre la pierre magique dans l'autre main.

Tenir la pierre magique sur le fond de la boîte, juste en dessous du fantôme.

Attention : la surface magnétique de la pierre magique doit être tournée vers le haut !

Quand on fait bouger la pierre magique, le fantôme la suit comme s'il était guidé par une main invisible.

Conseil : au début, déplacer la pierre magique très lentement pour qu'elle ne perde pas le contact avec le fantôme.

Les tableaux et la loupe :

Les tableaux représentent les différents habitants du château. Les joueurs devront découvrir où ils se trouvent et ce qu'ils sont en train de faire ...

Attention : il ne faut pas seulement chercher les tableaux mais aussi les personnages qui y sont dessinés.

Comme certains habitants sont très petits, il n'est pas toujours facile de les découvrir.

Il peut donc s'avérer souvent très utile de se servir de la loupe.

Jeu n° 1 : L'examen de fantôme

But du jeu :

Celui qui sera adroit et rapide pourra effrayer de nombreux habitants du château et gagnera ainsi la partie.

Préparatifs :

Poser le château et la cave du château au milieu de la table.

Poser le sablier, la loupe, la pierre magique et le fantôme à côté du château.

Mélanger les 24 tableaux et en faire une pile, faces cachées, qui sera posée à côté du château.

Chaque joueur prend un pion et le pose sur la case de couleur rouge de la cave. S'il y a des pions en trop, on les met de côté.

N. B. : quand il y a plusieurs pions sur une case, on les pose les uns sur les autres.

Déroulement de la partie :

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Celui qui pourra dire le plus vite possible trois fois de suite « chasse au château-fantômes » commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence.

Mets le fantôme dans n'importe quelle pièce du château.

Ensuite, prends le château dans une main et la pierre magique dans l'autre main.

Le joueur assis à ta gauche est ton aide-fantôme. Il retourne le tableau posé au dessus de la pile, te le montre et le pose devant toi de manière à ce que tu voies bien l'illustration. Le fantôme doit alors aller faire peur à l'habitant du château qui est dessiné sur le tableau.

L'aide-fantôme retourne alors le sablier.

La balade du fantôme commence ...

Tiens la pierre magique en dessous du château et amène-la directement sous le fantôme.

Essaie alors d'amener le fantôme le plus vite possible vers le personnage recherché.

Une fois que tu as conduit le fantôme dans la bonne pièce, touche l'habitant du château avec le fantôme et crie en même temps « Ouhhhhhhh ! » pour lui faire peur.

- **N.B.** : certains habitants sont tellement haut perchés que le fantôme ne peut pas les toucher. Dans ce cas, le fantôme touche le mur en dessous du tableau correspondant.
- Tous les autres joueurs contrôlent pendant ce temps-là que le joueur ne s'est pas trompé et qu'il a trouvé le bon habitant. Tu t'es trompé d'habitant et tu as fait peur à quelqu'un d'autre ? Dépêche-toi d'amener le fantôme vers le bon habitant !

Dépêche-toi, car les autres joueurs ont les yeux fixés sur le sablier.

Tu as effrayé le premier habitant du château et le sablier coule encore ?

Ton aide-fantôme retourne le tableau suivant et tu pars tout de suite à la recherche du prochain habitant.

Le dernier grain de sable vient de tomber dans le sablier ?

Celui qui s'en aperçoit crie tout fort : « un, deux, trois : fantôme, arrête-toi ».

Tu arrêtes tout de suite ta recherche.

Tu n'as pas eu le temps de faire peur au dernier habitant ?

Le tableau correspondant est retourné et mis en dessous de la pile.

Pour chaque tableau récupéré, tu avances ton pion d'une case dans le sens de la flèche.

Les tableaux sont de nouveau mélangés et c'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie :

La partie est terminée lorsque chaque joueur a joué le fantôme trois fois.

Le joueur dont le pion est le plus en avant dans la cave du château gagne la partie et est le meilleur fantôme de la classe. En cas d'ex æquo, il y a plusieurs gagnants.

Jeu n° 2 :

Groupes de fantômes dans château hanté

Un examen pour apprendre aux fantômes à être coopératifs.

But du jeu :

Les joueurs essayent ensemble de faire peur à un nombre défini d'habitants du château dans un temps limité.

Préparatifs :

Mettre le château au milieu de la table. Poser le sablier, la loupe, la pierre magique et le fantôme à côté du château.

Le nombre de tableaux dépend du nombre de joueurs :

2 joueurs = 8 tableaux

3 joueurs = 12 tableaux

4 joueurs = 16 tableaux

Retourner les tableaux, les mélanger et les poser à côté du château.

La cave du château et les pions ne sont pas nécessaires.

Déroulement de la partie :

Le joueur le plus jeune commence. Le joueur assis à sa gauche est l'aide-fantôme et met le fantôme dans n'importe quelle pièce. Il retourne ensuite la carte du dessus de la pile et la montre.

Le sablier est retourné et le revenant se met à hanter le château.

Tous les joueurs participent en donnant des conseils au joueur.

Dès que le fantôme est arrivé auprès du personnage recherché, tous les joueurs crient en même temps, le plus fort possible : « Ouhhhhhhhhhh ! »

Chaque joueur a le droit d'effrayer les habitants du château tant que le sable coule dans le sablier. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de prendre le fantôme. Le sablier est de nouveau retourné. S'il y a encore un tableau visible, dont l'habitant correspondant n'a pas été trouvé, le joueur ira d'abord faire peur à cet habitant avant qu'un autre tableau ne soit retourné.

Fin de la partie :

La partie est terminée ...

- dès que le fantôme a fait peur à tous les habitants du château.
- au plus tard dès que chaque joueur aura joué le rôle du fantôme une fois.

Vous avez réussi à faire peur à tous les habitants du château ?
Vous êtes une super équipe d'apprentis fantômes et vous avez gagné tous ensemble !

Vous n'avez pas réussi ? Alors, il va falloir vous exercer encore un peu. Ça marchera certainement la prochaine fois !

Jeu n° 3 : A la queue leu leu

But du jeu :

Qui va se rappeler d'un grand nombre d'habitants du château et réussir à les effrayer dans le bon ordre ?

Préparatifs :

Mettre le château et la cave au milieu de la table.

Poser le sablier, la loupe, la pierre magique et le fantôme à côté du château.

Mélanger les 24 tableaux et en faire une pile retournée qui sera posée à côté du château.

Chaque joueur prend un pion et le pose sur la case de couleur rouge de la cave. S'il y a des pions en trop, ils sont mis de côté.

N. B. : quand il y a plusieurs pions sur une case, on les pose les uns sur les autres.

Déroulement de la partie :

Celui qui pourra dire le plus longtemps « Ouuhhhhhhhhhh ! » sans reprendre son souffle commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Mets le fantôme dans n'importe quelle pièce. Pose la pile de tableaux devant toi, faces cachées. Prends neuf tableaux dans la pile. Pose-les en une rangée, faces visibles, à droite de la pile.

Le sablier est retourné.

Essaie de te rappeler les habitants dessinés sur les tableaux ainsi que leur ordre d'apparition.

Quand le temps sera écoulé, vous retournerez tout de suite les tableaux sans changer leur ordre.

Tu dois maintenant essayer d'amener le fantôme vers le premier habitant du château, c'est-à-dire celui dessiné sur le premier tableau à droite de la pile.

Quand tu penses être arrivé auprès de l'habitant recherché, tu le touches avec le fantôme en disant tout fort « Ouhhhh ! » et tu le montres en même temps.

Les autres joueurs retournent alors le premier tableau :

- **As-tu effrayé le bon habitant ?**

Tu continues de hanter le château et tu vas chercher le deuxième habitant. Le tableau de l'habitant trouvé reste face visible.

Tu continues jusqu'à ce que tu te trompes ou que tu aies effrayé les neuf habitants.

- **As-tu effrayé un mauvais habitant ?**

Les autres joueurs se mettent à crier : « 1, 2, 3 - fantôme, arrête-toi ». Ton tour est fini.

Pour chaque habitant que tu as pu effrayer dans le bon ordre, tu avances ton pion d'une case dans le sens de la flèche.

Ensuite, on mélange de nouveau tous les tableaux et c'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie :

La partie est finie quand chaque joueur a joué deux fois.
Le joueur dont le pion est le plus en avant dans la cave du château gagne la partie.
En cas d'ex æquo, il y a plusieurs gagnants.

Si tu as envie de hanter le château tout seul ...

Essaie de garder en mémoire le plus grand nombre possible d'habitants du château et de les effrayer chacun à leur tour dans le bon ordre. Peut-être réussiras-tu à en effrayer plus de 9 ? Ce serait alors un vrai record !