

ROBERTO FRAGA

# CHÂTEAU BADABOUH!



DREI  
MAGIER

5-9  
ans

2  
4

15  
min



ARVT

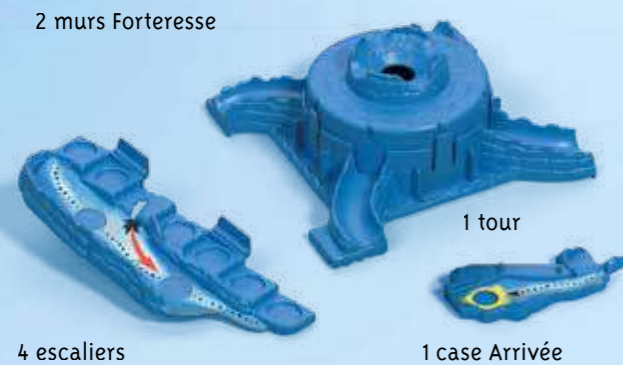
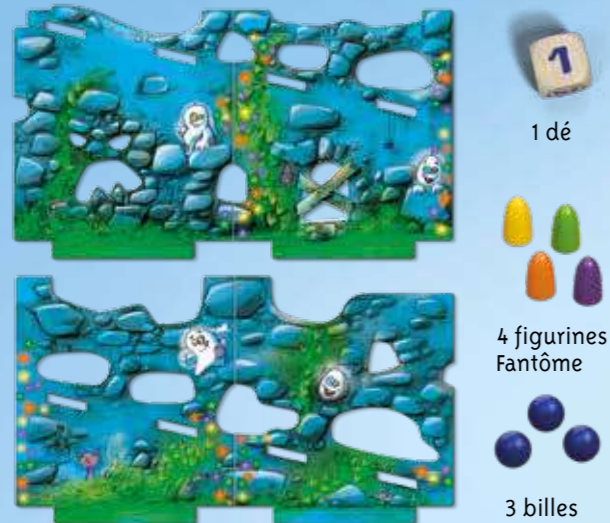
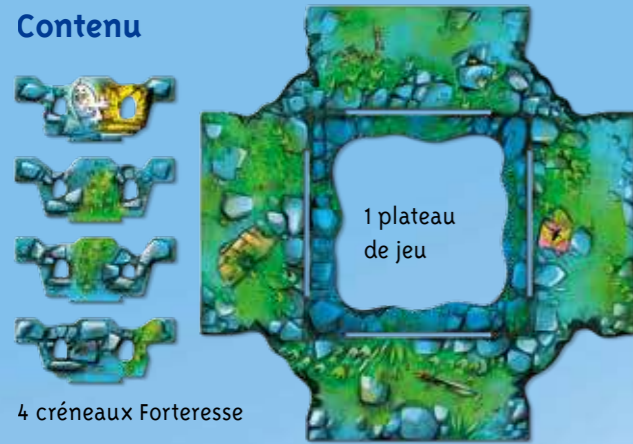
# C'est parti pour la course des fantômes qui a lieu tous les ans !

C'est le grand jour, la course vers le sommet de la tour est lancée ! Les petits fantômes adorent cette épreuve et se lancent dans l'ascension des marches, mais attention : la vieille ruine est pleine de surprises. Des pierres tombent régulièrement et font chuter tous ceux qui se trouvent sur leur chemin. Gardez votre sang-froid et trouvez l'équilibre entre vitesse et prudence ! Il faudra un peu de chance et de tactique pour atteindre le sommet en premier et devenir le nouveau roi du château Badabouh.



Auteur : Roberto Fraga  
Graphisme : Rolf Vogt  
Illustrations : ARVI  
© 2020 DREI MAGIER  
par Schmidt  
Spiele GmbH

## Contenu



## Montage pour la première partie

Détacher toutes les pièces de la forteresse du plateau de jeu

- 1 Insérer la case Arrivée dans la partie inférieure de la tour.
- 2 Insérer ensuite les 4 créneaux Forteresse dans les fentes de la tour, en veillant à bien insérer le créneau contenant la porte d'entrée dans le côté où se trouve la case Arrivée.



**Important :** la tour peut être rangée intégralement montée dans la boîte afin de faciliter la mise en place du jeu pour les prochaines parties.

## Mise en place avant chaque partie

- A Placer le grand plateau de jeu dans la boîte ;
- B Insérer ensuite les deux murs Forteresse dans les fentes correspondantes du plateau ;
- C Accrocher les 4 escaliers dans les fentes latérales de la forteresse ;
- D Insérer enfin la tour sur la forteresse.

**Important :** veiller à ce que l'escalier situé tout en haut aille jusqu'à la case d'arrivée avec la porte d'entrée.

Votre forteresse est maintenant montée.

- E Insérer les trois billes dans la tour ;
- F Chaque joueur choisit un fantôme et le place dans la zone de départ située devant la première marche d'escalier.



## But du jeu

Le premier joueur qui atteint l'entrée de la tour avec son fantôme gagne la partie.

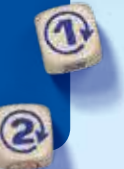
## Déroulement de la partie

En commençant par le plus jeune, les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire. À son tour, le joueur lance le dé :

**S'il obtient un chiffre (1, 2 ou 3) sans symbole Flèche, il fait grimper son fantôme du nombre de marches indiqué par le dé.**



**S'il obtient un chiffre (1 ou 2) avec un symbole Flèche, il fait grimper son fantôme du nombre de marches indiqué par le dé puis tourne la tour d'un cran dans le sens des aiguilles d'une montre. Attention aux billes !**



**S'il obtient le symbole Fantôme, il fait avancer le fantôme d'un autre joueur d'une case.**



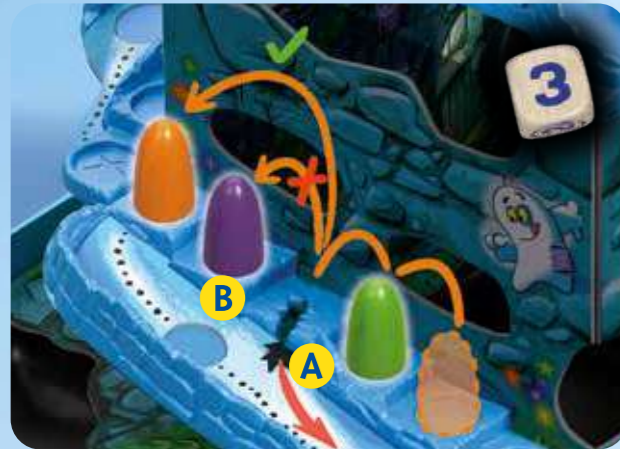
## Comment atteindre le sommet de la tour ?

Sur chacun des 4 escaliers il y a deux chemins : Celui avec les marches le long du mur **1** est sûr, un fantôme qui se trouve sur ce chemin ne craint pas la chute des billes. Mais ce chemin est plus long que le chemin extérieur. Le chemin extérieur **2** est plus court mais il y a un risque que les billes fassent tomber les fantômes qui s'y trouvent.



## Les marches d'escalier

À chaque fois qu'un joueur avance son fantôme sur l'escalier il doit compter chaque marche, même la marche cassée **A** et les marches sur lesquelles se trouvent éventuellement d'autres fantômes **B**.



**Important :** si un joueur arrive sur une marche occupée par un autre joueur, il saute cette marche et place son fantôme sur la prochaine marche libre.

## La marche cassée

Si un joueur termine son déplacement sur une marche cassée, il glisse le long de la flèche rouge jusqu'à la case du trajet extérieur **C**. Si cette case est déjà occupée par un fantôme, le joueur place alors son fantôme sur la prochaine case libre (sur le chemin le long du mur ou sur une case du trajet extérieur) **D**.



**Exception :** si cela arrive sur la marche la plus basse, le joueur replace son fantôme dans la zone de départ située avant la première marche de l'escalier.

**Important :** le joueur ne glisse sur la marche cassée que s'il y termine son déplacement, sinon il passe au-dessus comme si c'était une marche normale.

## Le symbole de l'étoile sur la marche dans l'angle

Quand un joueur atteint une marche dans un angle présentant le symbole d'une étoile, il peut décider, à ses risques et périls, d'emprunter ensuite le chemin le long du mur ou le chemin extérieur.



## Pivoter la tour

Quand un joueur lance le dé et obtient un chiffre (1 ou 2) avec une flèche, il doit faire pivoter la tour d'un cran (jusqu'à ce qu'elle fasse « clic »). Les quatre sorties s'ouvrent alors en même temps et jusqu'à trois billes peuvent en sortir. Si une bille entraîne des fantômes, ces derniers tombent dans les fossés du plateau. Les fantômes restent dans le fossé jusqu'au prochain tour de leur propriétaire.



## Récupérer son fantôme

Si, à son tour, le fantôme d'un joueur est dans un fossé, ce dernier lance le dé normalement puis il peut faire avancer son fantôme. Celui-ci repart depuis la marche dans l'angle avec une étoile qui se situe juste au-dessus du fossé dans lequel il est tombé. Remonter du fossé jusqu'à la marche étoile compte pour 1 déplacement. Si cette marche est déjà occupée, le joueur place son fantôme sur la prochaine case libre.



**Important :** dès que les billes ont fini de tomber, il faut les remplacer dans la tour, afin qu'elle en contienne toujours trois.

## Fin de partie

Le premier joueur qui atteint la case située tout en haut de la tour gagne la partie et devient le roi du château Badabouh ! Il n'est pas obligatoire d'atteindre la dernière marche avec le chiffre exact sur le dé. Si le joueur a des déplacements supplémentaires, ils ne sont simplement pas pris en compte.

### Précisions :

- Si une bille ne fait pas entièrement tomber un fantôme et qu'il est toujours sur le chemin, il est tout de même considéré comme touché et doit être placé dans le fossé correspondant à son escalier.
- Si un fantôme rebondit du fossé dans le plateau ou dans un autre fossé, ou même en dehors de la boîte il doit être remis dans le fossé correspondant à l'escalier depuis lequel il est tombé.
- La dernière marche avant la marche d'arrivée n'est pas sûre, les fantômes risquent de s'y faire heurter par une bille comme sur les chemins extérieurs.
- Quand un joueur obtient le symbole Fantôme avec le dé, il avance le fantôme d'un autre joueur d'une marche vers le sommet. Il peut en profiter pour lui faire prendre le chemin extérieur mais uniquement si le fantôme de l'autre joueur se trouve sur une marche d'angle avec une étoile ou directement devant une marche cassée.





Auteur : Roberto Fraga  
Illustrations : ARVI



ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petites pièces pouvant être avalées. Danger d'étouffement !  
Données et adresse à conserver. 10-2020



Fabriqué en Allemagne  
© 2020 DREI MAGIER  
par Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstr. 21  
12055 Berlin, Germany  
[www.dreimagier.de](http://www.dreimagier.de)  
Art.-Nr. 40887

Adaptation et  
distribution françaises :



ZAL Les Garennes  
F 62930 - Wimereux - France  
[www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)