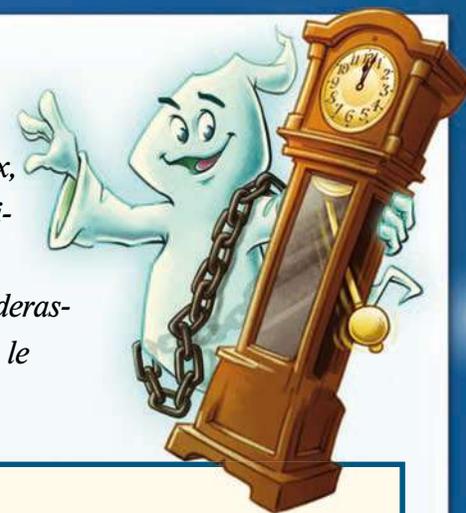


SPOOKY CASTLE

Une aventure mag(nét)ique de coopération et de communication, par Janet Kneisel et Wolfgang Dirscherl, pour 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans.

Il est bientôt minuit !

Le petit Spooky, un jeune fantôme audacieux, veut rejoindre le cercle des spectres extraordinaires. Pour être accepté, il doit passer un effrayant examen d'entrée avant minuit ! Aideras-tu Spooky et parviendras-tu à le guider dans le château ?



BUT DU JEU

Vous jouez tous ensemble et votre but consiste à aider le jeune fantôme Spooky à réussir l'examen d'entrée du Château des Fantômes.

Les joueurs jouent le rôle de Spooky chacun leur tour. Pour ce faire, ils mettent le masque de Spooky et tâtonnent à l'aveuglette dans le Château des Fantômes à l'aide de la baguette spectrale. Pendant ce temps, leurs coéquipiers les guident pour leur permettre de traverser le château et d'y récupérer les objets magiques. Quand un joueur récupère deux objets, un autre prend le rôle de Spooky.

Mais attention : des fantômes adultes rôdent dans le Château des Fantômes, et le temps vous est compté.

Vous avez pour mission commune de mener à bien toutes les quêtes figurant sur les cartes, en temps limité.

Si vous accomplissez cet exploit, vous remportez la partie et le petit Spooky est accepté au sein du cercle des spectres extraordinaires !

ACCESSOIRES ET MISE EN PLACE DU JEU DE BASE

- 1 Château des Fantômes composé du fond de boîte, d'inserts en carton, du plateau de jeu Château des Fantômes et de huit murs.



Retirez tous les accessoires de la boîte.

Placez le fond de la boîte, avec ses inserts en carton, au centre de la zone de jeu.

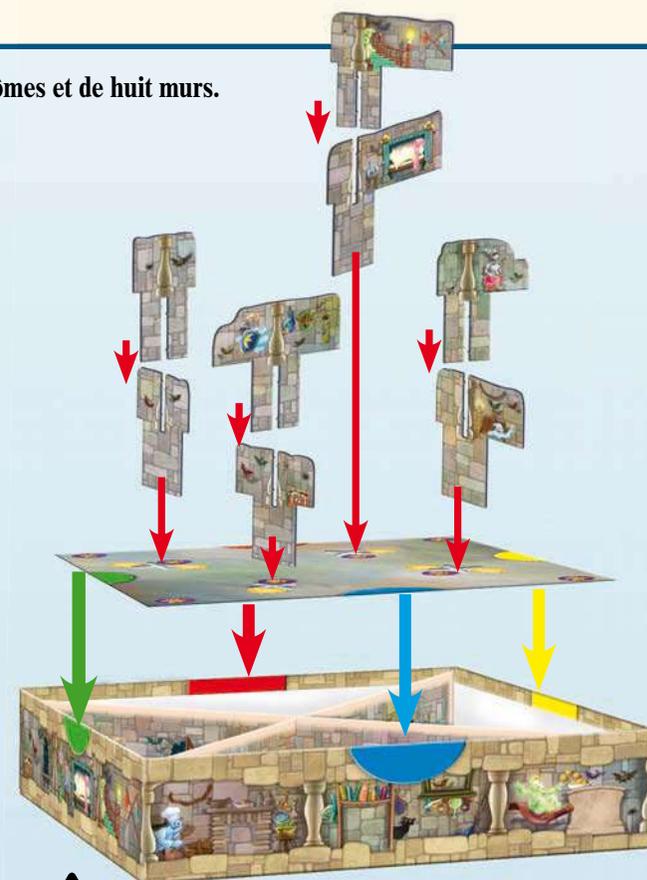
Ensuite, placez le plateau du Château des Fantômes dans le fond de la boîte, en faisant correspondre les zones colorées.

Assemblez les murs deux par deux pour construire les quatre ensembles de cloisons du château, et insérez-les dans les fentes prévues à cet effet, dans la disposition de votre choix.

Votre Château des Fantômes est prêt !

 **Astuce :** vous pouvez changer le montage des huit murs avant chaque partie et les placer différemment, pour commencer chaque fois avec un château inédit !

!!! Important : il doit y avoir au moins un accès vers chaque objet magique ! Dans cet exemple, il n'existe pas d'accès vers le chandelier. Par conséquent, cette configuration n'est pas autorisée !



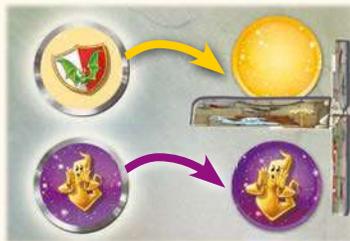
! WARNING:
CHOKING HAZARD – Small parts.
Not for children under 3 years.

- 6 objets magiques et 8 Fantômes (14 disques métalliques avec autocollants)



Avant votre première partie, il faut préparer les objets magiques et les fantômes. Collez deux autocollants identiques de chaque côté de chaque disque métallique.

Placez les six objets magiques et les huit fantômes sur les cases indiquées du Château des Fantômes en début de partie. Distribuez au hasard les objets sur les six ronds dorés, et placez les fantômes sur les cases violettes du plateau.



- 12 tuiles Fantôme



Mélangez les tuiles Fantôme face cachée. Révélez 10 tuiles Fantôme pour le jeu de base, et posez-les près des coins correspondants de la boîte, en fonction de leurs couleurs. Retirez les autres tuiles du jeu.



- 15 cartes Quête

Mélangez toutes les cartes Quête, puis piochez-en six pour créer une pioche face cachée. Elles représentent les épreuves que doit passer Spooky dans le jeu de base. Retirez toutes les autres cartes du jeu.



- 1 masque Spooky

Gardez-le à portée de main.



- 1 baguette spectrale Spooky

Gardez-la à portée de main.

- 1 minuteur

Pour le jeu de base, réglez le minuteur sur 20 minutes. C'est le temps qu'auront les joueurs pour passer l'examen d'entrée. Attention : la partie commence dès que le minuteur est réglé !



- 1 livret de règles

MISE EN PLACE

Chaque joueur s'installe en face d'un des côtés du Château des Fantômes. Le joueur le plus âgé est le premier à jouer le rôle du jeune fantôme Spooky.

1. Mettez le masque de Spooky, mais ne vous couvrez pas encore les yeux avec.
2. Prenez la baguette spectrale en la tenant par son extrémité. Ensuite, placez le côté aimanté sur la zone de départ colorée du Château des Fantômes à laquelle vous faites face. Pendant votre tour, vous devez essayer de tenir la baguette aussi perpendiculaire au plateau que possible.
3. Ensuite, servez-vous de votre main libre pour faire glisser le masque de Spooky sur vos yeux. Vous n'avez pas le droit de jeter de coup d'œil au Château des Fantômes. Vous devez porter le masque tout le long de votre tour et vous ne pouvez le retirer que quand les autres joueurs vous annoncent que vous avez mené à bien la quête de la carte.



Avant le début du jeu, les joueurs devraient se mettre d'accord sur la façon dont ils donnent leurs instructions, pour permettre à Spooky de traverser le Château des Fantômes aussi vite que possible. Après tout, l'essentiel consiste pour le joueur de Spooky à comprendre les indications et à les suivre à la perfection. Donner des noms aux quatre directions du Château est une bonne idée.

Astuce : les instructions « Stop ! », « Plus vite ! », « Ralentis » et « Encore un peu dans le sens XY » sont particulièrement importantes.



Exemples :

- Vous pouvez désigner les directions par les couleurs des zones de départ (rouge, vert, bleu, jaune).
- Vous pouvez aussi leur donner le nom des joueurs (par exemple Maurice, Anika, Simon et Lea).
- Il peut également s'agir d'éléments présents dans l'endroit où vous jouez (fenêtre, cuisine, entrée, salon).

RÈGLES DU JEU

Vous êtes prêts ? Bien, l'examen peut commencer ! Tous ensemble, comptez de cinq à zéro. Arrivé à zéro, un joueur règle le minuteur (sur 20 minutes pour le jeu de base) et vous commencez à jouer, car le temps précieux de l'épreuve commence à défilier ...

Commençons :

Un des camarades de Spooky révèle la carte **Quête du sommet de la pioche**. On y trouve les deux objets magiques que Spooky doit retrouver dans le Château des Fantômes, dans n'importe quel ordre.

Les camarades de Spooky lui disent dans quelle direction aller en lui donnant des instructions. Le joueur de Spooky doit écouter attentivement et déplacer prudemment la baguette spectrale dans la direction indiquée.



Les six objets magiques :



Six objets magiques ont été placés dans le Château des Fantômes. Afin d'accomplir la quête d'une carte, le joueur de Spooky doit utiliser la baguette spectrale pour récupérer les deux objets magiques qui figurent sur la carte Quête, dans n'importe quel ordre, puis les ramener dans n'importe quelle zone de départ.

Dès que la baguette se trouve près d'un objet, elle l'attire mag(nét)iquement. Ensuite, Spooky doit ramener l'objet dans n'importe quelle zone de départ. Quand la baguette touche une zone de départ, un des camarades de Spooky détache l'objet et le pose sur la carte Quête.

Ensuite, les camarades de Spooky le guident jusqu'au deuxième objet, et ensuite jusqu'à une zone de départ.



!!! Important : chaque objet magique doit être ramené seul dans une zone de départ. Il est interdit de ramener un deuxième objet, ou pire, un fantôme, avec la baguette !

!!! Règles importantes de déplacement de la baguette :

- La baguette doit **toujours** toucher le sol du Château des Fantômes. Il est interdit de la lever !
- Les murs du château sont des **obstacles** pour Spooky et doivent bien sûr être habilement contournés.
- Pendant son tour, le joueur de Spooky doit toujours tenir la **baguette perpendiculaire** au château, autant que possible.



Les huit fantômes :



Attention aux fantômes du Château qui tentent de vous faire rater l'examen d'entrée !

Si un des fantômes est attiré par la baguette, vous devez l'apaiser : emmenez-le dans une zone de départ. Dès que le fantôme collé à la baguette se trouve dans une zone de départ, un camarade de Spooky le retire.

En échange, une des tuiles Fantôme de la couleur de la zone de départ en question est retournée face cachée. Ensuite, on place le fantôme retiré sur la tuile et on continue l'examen.



!!! Important : s'il n'y a plus de tuile Fantôme face visible de la couleur de cette zone de départ, le fantôme doit être emmené sur une autre zone.

Il faut être très prudent si vous voyez que toutes les tuiles Fantôme de toutes les zones sont déjà remplies. Dans ce cas, si Spooky attire un autre fantôme avec sa baguette, les joueurs perdent immédiatement la partie. Si cela se produit, rejouez et essayez une variante moins difficile !

Si plus d'un objet magique et/ou plus d'un fantôme ont été attirés accidentellement par la baguette :

Guidez le joueur de Spooky jusqu'à n'importe quelle zone de départ. Retirez tous les objets magiques de la baguette et replacez-les dans le Château des Fantômes. Dans ce cas, même les objets magiques qui auraient dû être récupérés retournent sur leurs cases d'origine.



Retournez une tuile Fantôme de la couleur de la zone de départ face cachée pour chaque Fantôme. Ensuite, placez le Fantôme sur cette tuile Fantôme. S'il n'y a pas assez de tuiles Fantôme dans cette zone de départ, vous devez aller vers une autre.



La quête de la carte a été accomplie

Dès que la quête de la carte est accomplie (les deux objets magiques sont récupérés), les joueurs changent rapidement de rôles. Le voisin de gauche du joueur actuel devient le nouveau joueur de Spooky. Il prend la baguette et en pose le bout aimanté sur sa zone de départ. Ensuite, il met le masque de Spooky.

Ses camarades replacent les deux objets magiques et les éventuels fantômes ramassés sur leurs cases dans le Château des Fantômes.

Un joueur jette un bref coup d'œil au chrono et annonce à voix haute combien de temps il reste. Ensuite, on révèle la carte Quête suivante de la pioche et on met celle qui a été résolue dans une pile à part, face visible. Essayez de mener à bien cette nouvelle quête aussi vite que possible.

!!! Important : n'arrêtez pas le chrono ! L'examen d'entrée continue en temps réel !

FIN DE PARTIE



Tous les joueurs ont gagné s'ils parviennent à mener à bien toutes les quêtes des cartes avant que le minuteur ne s'arrête.

Félicitations, je suis enchanté par vos efforts !

Vous avez réussi l'examen d'entrée de Spooky avec brio !



Tous les joueurs ont perdu si l'alarme sonne avant qu'ils n'aient accompli toutes les quêtes. Malheureusement, le temps est écoulé !

Les joueurs perdent aussi si Spooky attire un fantôme avec la baguette alors qu'il ne reste plus de tuile Fantôme libre dans aucune zone.

Mais ce n'est pas grave ! La prochaine fois, vous y arriverez certainement... Vous devriez retenter votre chance immédiatement !

VARIANTES

Le jeu propose de nombreuses variantes qui rendent l'examen d'entrée plus ou moins difficile. Il vous suffit d'ajuster un ou plusieurs paramètres (par exemple, la durée de la partie et/ou le nombre de cartes Quête requises...).

	Fantôme junior	Jeu de base	Maître	Pro	Expert
Minutes	25	20 minutes	17	15	13
Cartes Quête	5	6 cartes	7	8	9
Tuiles Fantôme	12	10 tuiles	8	6	5

Vous pouvez modifier les paramètres suivants pour ajuster la difficulté du jeu :

- A) Durée
- B) Nombre de cartes Quête
- C) Nombre de tuiles Fantôme disponibles

Astuce : utilisez le mode de base pour votre première partie. Réglez le chrono sur 20 minutes, utilisez six cartes Quête et dix tuiles Fantôme. Si vous le souhaitez, vous pouvez modifier la difficulté dès votre deuxième partie. Vous pouvez modifier plusieurs paramètres à la fois, voire tous. Essayez et vous deviendrez de véritables experts de Spooky Castle !

