

L'ESCALIER HANTÉ®

LE CACHE-CACHE DES FANTÔMES



DREI
MAGIER



L'ESCALIER HANTÉ®



LE CACHE-CACHE DES FANTÔMES

Auteur : Michelle Schanen
Illustrations : Johann Rüttinger

Âge : à partir de 4 ans
Joueurs : 2 - 4
Durée : 15 min

Contenu

1 plateau de jeu, 4 figurines Fantôme en bois, 4 jetons Personnage en bois, 1 dé spécial.

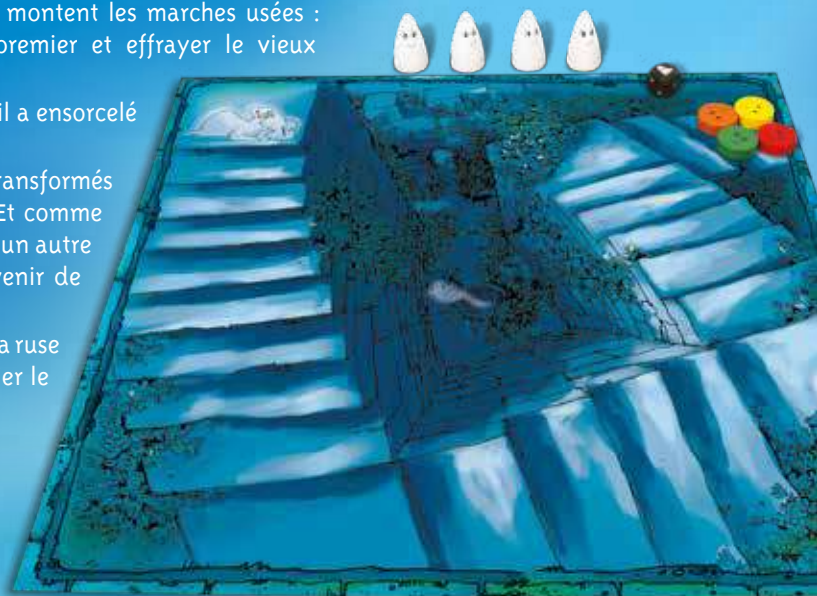
Présentation

Dans le plus haut recoin d'un château en ruines habite un vieux fantôme. Pour le trouver, il faut emprunter un long escalier tortueux. Sur la pointe des pieds quelques enfants courageux montent les marches usées : chacun d'entre eux veut arriver en premier et effrayer le vieux fantôme avec un grand « BOUUUH ! ».

Mais le vieux fantôme connaît ce jeu et il a ensorcelé les lieux en secret.

Les enfants empruntant l'escalier sont transformés les uns après les autres en fantômes ! Et comme rien ne ressemble plus à un fantôme qu'un autre fantôme, il devient difficile de se souvenir de qui est qui...

Quel petit aventurier réussira à déjouer la ruse du vieux fantôme et atteindra en premier le haut des marches ?

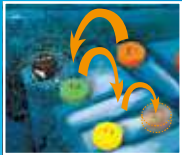


Mise en place

Le plateau de jeu est placé au milieu de la table ; chaque joueur choisit un jeton Personnage et prend la figurine Fantôme de la même couleur (la couleur est indiquée sous les fantômes). Chaque joueur met son jeton sur la première marche de l'escalier hanté (case marquée d'une flèche) et garde le fantôme de la même couleur devant lui (pour éviter d'oublier sa couleur pendant le jeu).

Déroulement du jeu (4 joueurs)

Le plus jeune joueur commence et lance le dé, puis la partie continue dans le sens horaire.



Que signifient les points sur le dé ?

Si le joueur dont c'est le tour lance le dé et que celui-ci tombe sur une face avec des points, il avance son jeton Personnage d'autant de marches qu'il y a de points indiqués sur le dé. Il est tout à fait possible que plusieurs jetons se trouvent sur la même marche.



Que signifie le fantôme sur le dé ?

Si le joueur dont c'est le tour lance le dé et que celui-ci tombe sur une face avec un fantôme, le joueur qui a lancé le dé a le droit de transformer un jeton Personnage de son choix en fantôme. Il peut échanger soit son propre jeton, soit celui d'un autre joueur avec le fantôme de la même couleur. Le jeton Personnage est récupéré par le joueur à qui il appartient.

Exemple : Adrien lance le dé qui s'arrête sur la face Fantôme. Il décide de transformer en fantôme Régis le joueur Vert. Adrien prend la figurine Fantôme Vert qui se trouve devant Régis et la pose à la place du jeton Personnage Vert qui se trouve sur le plateau. Il donne le jeton vert à Régis qui le place devant lui pour ne pas oublier sa couleur.

Et voilà, la couleur du joueur n'est plus visible sur le plateau : il faut donc bien mémoriser ses déplacements pour ne pas se perdre de vue !

Et ensuite ?

Si un joueur déjà transformé en fantôme lance le dé et fait un chiffre, il est obligé d'avancer une figurine Fantôme du plateau ! Il est préférable de se rappeler quelle couleur se cache sous les fantômes pour ne pas avancer un pion adverse et le rapprocher de l'arrivée.

Important : Il est strictement interdit de soulever un fantôme pendant le jeu.

- Si tous les pions sont transformés en fantômes et que le dé indique un chiffre, un des fantômes doit s'avancer vers l'arrivée. Attention, il est interdit de faire marche arrière !
- Si tous les pions sont transformés en fantômes, et que le dé indique un fantôme, le joueur qui a lancé le dé est obligé d'inverser la place de deux fantômes au choix. Attention, il est toujours interdit de les soulever pour regarder leur couleur. (Avec des enfants de 4 ans il peut être utile de marquer la case avec l'index avant de déplacer le fantôme et de l'échanger avec un autre.)

Fin du jeu

Dès qu'un fantôme atteint la dernière marche de l'escalier (marche avec le vieux fantôme), la partie s'arrête. Le joueur qui a avancé le pion vers l'arrivée a le droit de dévoiler le secret : il soulève le fantôme victorieux pour découvrir la couleur du gagnant !

Note : il n'est pas obligatoire d'atteindre exactement la dernière case. Au cas où le nombre de points indiqué sur le dé est trop élevé, les points en trop ne comptent pas.

Même si un joueur a atteint le sommet des marches, les autres joueurs peuvent continuer à jouer pour déterminer la deuxième et la troisième place.

Déroulement du jeu (2 joueurs)

Les deux couleurs qui n'ont pas été choisies sont changées en fantômes avant même le début du jeu. Les figurines Fantôme sont placées sur la case de départ avec les 2 jetons des joueurs.

Comme dans une partie à 4 joueurs, les fantômes neutres sont joués de la même façon que les fantômes des joueurs : ils peuvent donc être déplacés ou échanger leurs places avec d'autres fantômes.

Si un fantôme neutre arrive en premier en haut des marches, on continue à jouer jusqu'à ce que le fantôme d'un joueur atteigne l'arrivée. Le joueur à qui appartient ce fantôme gagne la partie.

Déroulement du jeu (3 joueurs)

La couleur non choisie est changée en fantôme avant le début du jeu. Ensuite on applique les mêmes règles que pour une partie à 2 joueurs.

Variante pour les plus grands

Celui qui lance le dé et obtient un fantôme (une fois que tous les jetons ont été changés en fantômes), a le choix entre deux possibilités :

- ➡ soit il échange la place de deux fantômes (comme habituellement),
- ➡ soit il échange deux jetons Personnage de son choix ; ainsi les deux fantômes correspondants changent de propriétaire.

Bonne partie de cache-cache !



Fabriqué en Allemagne pour
DREI MAGIER SPIELE
par Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.dreimagier.de



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

Données et adresse à conserver. 03-2015

Adaptation et distribution pour la
France et la Belgique :



22 rue J-M Bourguignon
ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com