Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

Schloss Schlotterstein

4219

Shiver-stone Castle • A l'école des fantômes • Slot Sidderstein

Copyright HABA - Spiele Bad Rodach 2003

Jeu Habermaaß n° 4219

A l'école des fantômes

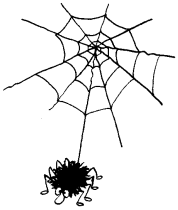
Trois jeux « fantomatiques » pour **1 à 6 fantômes** de **5 à 999 ans**.

Idée : Kai Haferkamp & Markus Nikisch
Illustration: Sabine Krausshaar
Durée d'une partie : env. 5 - 20 minutes (selon la variante de 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 :

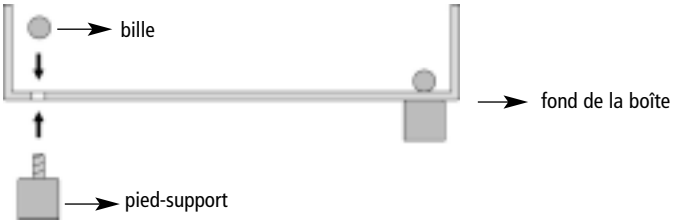
1 château constitué de plusieurs éléments (fond de la boîte, 4 pieds-supports, 4 billes de fixation, 4 murs)
1 fantôme
1 baguette de fantôme
36 tableaux (de forme carrée)
9 cartes-pièces (rondes)
1 sablier
1 règle du jeu

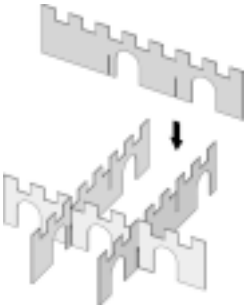


Des obstacles pour compliquer le déplacement du fantôme :
4 billes hantées, 1 coffre à trésors, 9 pièces d'or
En plus : 1 livret intitulé « Les championnats d'épouvante » contenant d'autres idées de jeux

Commencer d'abord par assembler le château :

Tous les accessoires qui se trouvent dans le fond de la boîte sont retirés et déposés dans le couvercle.
Dans chaque coin du fond de la boîte, il y a un petit trou.
Prendre un pied-support et faire passer le bout métallique à travers l'un de ces trous en l'emboîtant par le dessous. Ensuite visser la petite bille de fixation sur le bout métallique. Fixer les quatre pieds de la même manière.





A présent, poser le fond de la boîte sur la table. Emboîter les quatre murs les uns dans les autres en les faisant coulisser dans les fentes prévues à cet effet, de manière à ce qu'ils coïncident pour former des pièces. Les poser dans le fond de la boîte.

N.B : on peut aussi emboîter les murs de manière différente pour les autres jeux.

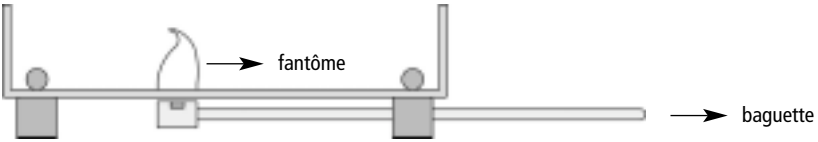
Et voilà : le château hanté se présente à vous avec **neuf pièces de la même grandeur**.

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

Avant de commencer à jouer, il faudra donc s'exercer un petit peu, mais l'apprentissage d'un fantôme est chose facile.

Poser le fantôme dans n'importe quelle pièce. Prendre en main la baguette de fantôme par son extrémité mince et amener l'autre extrémité munie du disque directement en dessous du château.
Attention : le **point** que l'on voit sur le disque doit être tourné vers le haut !

Placer le disque directement **en dessous du fantôme**. On voit alors comment la force magique agit : le fantôme suit les mouvements de la baguette comme s'il était dirigé par une main invisible !



Conseil : il faut d'abord déplacer la baguette tout doucement afin qu'elle ne perde pas le contact avec le fantôme.
Pendant que l'on déplace la baguette, il est recommandé de tenir le château ou de le faire tenir par un autre joueur. En effet, il peut arriver que la force magique soit tellement puissante que le château tout entier se met à trembler !

Les **cartes-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 chercher que les tableaux, mais aussi les personnages qui y sont dessinés. Il n'est pas toujours si facile que çà de les trouver !

tableau

l'habitant cherché

Jeu n° 1 : L'examen de fantôme

effrayer les habitants du château

But du jeu :

Celui qui sera adroit et rapide pourra effrayer beaucoup d'habitants du château et gagnera ainsi la partie.

préparer le château, le sablier, la baguette et le fantôme, retourner les cartes-pièces et les tableaux, les mélanger

Préparatifs :

Poser le château au milieu de la table.
Poser le sablier, la baguette de fantôme et le fantôme à côté de la boîte.
Mélanger les **neuf cartes-pièces rondes**, les retourner face cachée et en faire une pile. Mélanger également les 36 tableaux et les retourner.
On laissera les billes hantées, le coffre et les neuf pièces d'or dans le couvercle de la boîte, car on n'en aura pas besoin pour ce jeu.

Déroulement du jeu :

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.
Celui qui sera le plus rapide en répétant trois fois de suite « chasser dans le château hanté » a le droit de commencer. Il prend la baguette de fantôme.

prendre une carte en la retournant, poser le fantôme dans la pièce, retourner un tableau, chercher l'habitant dessiné

Retourne la **carte-pièce** placée sur le dessus de la pile et pose le fantôme dans la pièce correspondante.
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.

- Celui dont c'est le tour de jouer n'est pas obligé de rester assis à sa place. Il se peut se lever pour mieux voir ce qu'il y a sur les murs et pour mieux diriger le fantôme à partir de différents endroits.
- **Conseil pour chercher l'habitant :** il faut bien observer les tableaux ainsi que les murs sur lesquels ils sont accrochés. Il y a des **murs en pierre** et des **murs tapissés**.
  Les habitants du château dont les tableaux sont suspendus à un mur en pierre se trouvent sur l'un des quatre murs extérieurs du château.
  Les habitants dont les tableaux sont accrochés à un mur tapissé se trouvent sur l'un des quatre murs intérieurs.
  On pourra faciliter la recherche si l'on prend seulement les tableaux qui sont accrochés aux murs en pierre ou seulement ceux suspendus à un mur tapissé.

retourner le sablier

Dès que tu as vu dans quelle pièce tu vas devoir amener le fantôme pour faire peur au premier habitant du château, ton aide-fantôme retourne le **sablier**. A partir de maintenant, le temps compte ...

tenir la baguette en dessous du fantôme, amener le fantôme vers le personnage recherché, crier « Houhhhh ! »

La balade du fantôme commence ...
Mets la baguette de fantôme en dessous du château et amène-la directement sous le fantôme.
Essaye alors d'amener le fantôme le plus vite possible vers le personnage du château que tu as repéré.
Lorsque tu as conduit le fantôme dans la bonne pièce, touche l'habitant du château avec le fantôme et crie en même temps « Houhhhhhhh ! » 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 ....

Le sable coule encore ? Retourner un autre tableau et repartir tout de suite

Tu as effrayé l'habitant du château mais le sablier coule encore ?
Ton aide-fantôme retourne le **tableau suivant** et tu pars tout de suite à la recherche du prochain personnage.
Attention : contrairement au premier tour, le temps compté par le sablier est déjà en train de s'écouler. Les autres joueurs ont bien sûr le droit de t'aider à trouver l'habitant du château.

Sablier vide ? Recherche finie

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 poses alors la baguette de fantôme et gardes les **tableaux des habitants du château** que tu as pu effrayer.
Tu n'as pas eu le temps de faire peur au dernier habitant ? Le tableau correspondant est mis en dessous de la pile en le retournant.
C'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie :

La partie est terminée ...
... lorsque chaque joueur a joué le fantôme **trois fois**
... ou lorsque **tous les tableaux** ont été récupérés.

Le plus de tableaux = victoire

Le joueur qui a récupéré le plus de tableaux gagne la partie : il est le meilleur fantôme de la classe.
Si deux joueurs ou plus ont le même nombre de tableaux, ils gagnent tous la partie.

Variante:

billes hantées et pièces d'or utilisées comme obstacles

Variante : Quel vacarme au château !

- Pour compliquer la balade du fantôme, on peut mettre des **obstacles** dans les pièces du château.
- Prendre les **billes hantées** et les répartir dans le château. S'exercer pour faire passer le fantôme à l'écart des pièces d'or et du coffre.
- Les joueurs **se mettent d'accord** pour savoir quels obstacles ils vont placer dans le château et combien ils vont en mettre. Changer les obstacles de place à chaque fois que c'est au tour d'un autre joueur.

Jeu n° 2 : Groupes de fantômes dans château hanté …

Un examen pour apprendre aux fantômes à être coopératifs.

effrayer les habitants du château

But du jeu :

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

Préparatifs :

Comme pour le jeu n° 1, avec une seule différence :
le nombre de tableaux dépend du nombre de joueurs :

prendre des tableaux

2 joueurs = 6 tableaux quelconques
3 joueurs = 9 tableaux quelconques
4 joueurs = 12 tableaux quelconques
5 joueurs = 15 tableaux quelconques
6 joueurs = 18 tableaux quelconques

les retourner, les mélanger

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

Déroulement du jeu :

retourner la carte : poser le fantôme dans la pièce correspondante, retourner le tableau, amener le fantôme vers le personnage recherché

Le joueur le plus jeune commence. Le joueur assis à sa gauche est son aide-fantôme et il retourne une carte-pièce. Le fantôme va partir depuis cette pièce. L'aide-fantôme retourne le tableau posé au-dessus de la pile et le montre.
Il retourne le sablier 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 : « houhhhhhhhhhh ! »

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 : il prend le fantôme et continue à chercher des habitants. On retourne à nouveau le sablier. S'il y a encore une carte-tableau posée, dont l'habitant correspondant n'a pas été trouvé, le joueur ira d'abord faire peur à cet habitant avant qu'une autre carte-tableau ne soit retournée.

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**.

Tous les habitants ont été effrayés ? Ou chaque joueur a joué une fois ? Victoire
Pas de chance ? Partie perdue pour tous les joueurs

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 : Sept d'un coup

Pour joueurs adroits.

But du jeu :

effrayer le plus possible d'habitants

Celui qui aura de la chance et une vue aussi bonne que celle d'un fantôme réussira à effrayer le plus grand nombre d'habitants du château.

Préparatifs :

Comme pour le jeu n°1

Déroulement du jeu :

Tous les joueurs crient en même temps « Houhhhhhhhhhh ! ». Celui qui pourra crier le plus longtemps possible sans reprendre son souffle a le droit de commencer. Il prend la baguette de fantôme.

retourner 7 tableaux, effrayer les habitants correspondants dans n'importe quel ordre pendant que le sable coule

Cette fois, on **ne retourne pas une** mais **sept cartes-tableaux**.
Quand ce sera à ton tour de jouer, tu auras le droit de poser les cartes-tableaux devant toi de manière à bien les voir toutes les sept.
Pendant que le sable coule dans le sablier, tu essaies d'effrayer le plus possible d'habitants du château.
Tu **décides toi-même** dans **quel ordre** tu vas aller effrayer les habitants.
Ici aussi, tu as un aide-fantôme : une fois que tu as fait peur à un habitant, il retourne le tableau correspondant.

Le temps est écoulé ? Joueur suivant !

Est-ce que le temps est écoulé ? Tu récupères les **tableaux retournés**. C'est au tour du joueur suivant. Il mélange les tableaux restants, les mets en dessous de la pile et retourne ses sept tableaux en les posant devant lui.

Fin de la partie :

Dès qu'il n'est plus possible de retourner sept tableaux, la partie est finie.

Qui a récupéré le plus de tableaux ?

Celui qui a récupéré le plus de tableaux est le gagnant. Si plusieurs joueurs ont le même nombre de tableaux, ils sont tous gagnants.

- **Variante: sept d'un coup pour un seul fantôme**
  Variante pour un seul joueur. Est-ce qu'au moins trois habitants du château ont été effrayés avant que le sablier ne soit vide ?
  Félicitations : l'examen de fantôme est réussi.