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 (Bourgogne du sud), 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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

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

Jeu Habermaaß n° 3236

Chasseurs de fantômes

Un jeu pour 3 à 5 chasseurs de fantômes de 5 à 99 ans. Avec château en 3D et une variante pour joueurs expérimentés.

Idée : Andreas Frei, Ueli Frei, Lukas Frei
Illustration : Daniel Döbner
Durée de la partie : env. 10 - 15 minutes

Il va bientôt être minuit. Sans faire de bruit, les chasseurs de fantômes s'approchent de l'ancien château hanté. Au loin, ils entendent des bruits bizarres. Soudain, l'horloge du clocher sonne minuit et un fantôme se promène de fenêtre en fenêtre.
C'est l'heure des revenants ! Quel chasseur de fantômes va découvrir cette nuit le plus grand nombre de revenants ?

Contenu

1 château en 3D
1 parc du château
(= fond de la boîte avec plateau de jeu)
5 pions
5 plaquettes à chiffres
12 fantômes (= cartes rondes rouges)
12 affiches de recherche de fantômes (= cartes carrées rouges)
1 aimant « maître fantôme »
1 petit sac
1 règle du jeu

Les accessoires ci-dessous ne seront utilisés que pour la variante :
12 fantômes (= cartes rondes bleues)
12 affiches de recherche de fantômes (= cartes carrées bleues)

FRANÇAIS

But du jeu

avancer le plus loin dans le parc du château

Dans le château, un des douze fantômes se promène de fenêtre en fenêtre. Mais lequel ? Les fantômes ne se distinguent que par de minimes différences. Celui qui reconnaîtra rapidement quel fantôme est en train de hanter le château, aura le droit d'avancer son pion dans le parc du château. A la fin de la partie, le joueur dont le pion sera le plus loin dans le parc deviendra le chasseur en chef du maître fantôme.

Préparatifs

assembler le château

Poser le fond de la boîte avec le plateau de jeu au milieu de la table: c'est le parc du château. Prendre le château et emboîter le dans la fente préparée au fond de la boîte de manière à ce que les ouvertures de fenêtres soient tournées du côté du plateau de jeu.

Soulever le plateau de jeu et retirer tous les accessoires de la boîte.

un pion et une plaquette d'une couleur par joueur,

Chaque joueur prend un pion et la plaquette à chiffres de la couleur correspondante. Les pions et plaquettes en trop sont remis dans la boîte.

Remettre tous les fantômes bleus et toutes les affiches bleues dans la boîte. On ne s'en servira que pour la variante pour joueurs expérimentés.

mettre 12 fantômes blancs dans le sac, quatre affiches rouges dans le fond de la boîte, huit affiches rouges sur les cases jaunes, mettre les pions sur la case de départ

Mettre les douze fantômes rouges dans le petit sac. Remettre quatre affiches quelconques dans la boîte et rabattre le plateau de jeu. Répartir les huit affiches restantes sur les cases jaunes du plateau de jeu.

Chaque joueur pose son pion sur la case de départ orange et pose sa plaquette devant lui.

préparer l'aimant et le sac

Préparer l'aimant et le petit sac.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui aura vu en dernier un fantôme sous son lit commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence. C'est lui le maître fantôme.

s'asseoir à la bonne place

S'asseoir à la bonne place :
Le maître fantôme s'assoit en face des autres joueurs. Il met le château devant lui de manière à ce que les fenêtres vides du château et le parc du château soient tournés vers les joueurs. Ceux-ci sont les chasseurs de fantômes. Ils doivent être tous assis de manière à bien voir le château.

maître fantôme : tire un fantôme du sac et le met dans le château

Le maître fantôme prend l'aimant et le petit sac. Il secoue le sac et en tire un fantôme discrètement. Il le met ensuite dans l'ouverture ronde découpée au dos du château. **Attention:** poser le fantôme de manière à ce que son dos de couleur rouge soit tourné en direction du maître fantôme.

Le fantôme tombe à l'intérieur du château et atterrit à côté du chat noir. Le maître fantôme prend l'aimant et le pose contre le château. Il peut alors guider le fantôme mag(nét)iquement en le promenant à travers le château.

déplacer le fantôme à travers le château à l'aide de l'aimant

La première chasse au fantôme commence !
Le maître fantôme déplace le fantôme dans le château aussi vite qu'il veut. A chaque fois que l'aimant passe sur une fenêtre claire, le fantôme fait son apparition de l'autre côté du château, dans les ouvertures de fenêtre.

N. B. : lorsque le fantôme se détache de l'aimant, il atterrit par terre à l'intérieur du château. Il se retrouve alors soit près du chat noir soit près de l'escalier d'entrée. Le maître fantôme peut le reprendre à cet endroit. Au moyen de l'aimant.

chasseur de fantômes : reconnaître le fantôme

Les chasseurs de fantômes doivent deviner le plus rapidement possible quel fantôme ils viennent de voir. Pour cela, ils comparent le fantôme du château avec ceux dessinés sur les huit affiches. Mais attention : ils ne se distinguent que par de minimes différences (par ex. la couleur de la bougie, la couleur de la boisson du fantôme, la clé tournée à droite ou à gauche) !

FRANÇAIS

fantôme reconnu = dire « revenant, attends ! », sortir le fantôme du château

Dès qu'un chasseur de fantômes pense avoir reconnu le fantôme, il dit : « Revenant, attends ! » Le maître fantôme ramène prudemment le fantôme vers l'ouverture, sans passer devant les autres fenêtres, sort le fantôme du château et le cache dans sa main.

Attention : les chasseurs de fantômes ne doivent pas voir le fantôme.

Régler les plaquettes !
Les chasseurs de fantômes devinent alors en secret quel fantôme vient de hanter le château. Les huit affiches de recherche de fantômes posées sur le plateau de jeu correspondent à un chiffre marqué sur le bord de la boîte.

chiffre sur la plaquette = affiche de recherche sur le plateau de jeu

- Celui qui pense que le fantôme recherché se trouve sur l'une des huit affiches règle sa plaquette sur le chiffre correspondant.

ombre de fantôme = affiche de recherche pas sur le plateau de jeu

- Celui qui pense que le fantôme recherché ne se trouve sur aucune des huit affiches règle sa plaquette sur l'ombre de fantôme.

régler la plaquette et la poser devant soi, vérifier et faire le point

Dès que les chasseurs de fantômes ont réglé leur plaquette, ils les posent devant eux en les retournant, face cachée. Ensuite, les joueurs les retournent toutes en même temps, face visible. Le maître fantôme montre alors le fantôme recherché et regarde quel est le chiffre correspondant.

Faire le point après la chasse aux fantômes !

Combien de chasseurs de fantômes ont trouvé le bon chiffre ?

deux joueurs ou plus ont bien trouvé = chacun avance d'une case

- **Deux ou plus ?**
  Bien joué ! Ces chasseurs avancent leur pion d'une case en direction du château.

un seul joueur a bien trouvé = il avance de deux cases

- **Un seul ?**
  Super! En récompense, il avance son pion de deux cases en direction du château..

personne n'a trouvé = le maître fantôme avance d'une case

- **Aucun ?**
  Bouuhu ! Le maître fantôme avance son pion d'une case en direction du château.

nouveau tour

Nouveau tour :
Le fantôme est remis dans le sac. Les joueurs changent de place en avançant d'une chaise dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui se retrouve derrière le château est alors le maître fantôme. Il prend un fantôme dans le sac et un nouveau tour commence.

Fin de la partie

fin de la partie = chacun a été trois fois (s'il y a trois joueurs) ou deux fois (s'il y a quatre ou cinq joueurs) le maître fantôme, pion le plus près du château = gagnant

S'il y a trois joueurs, la partie est terminée dès que chaque joueur a été trois fois le maître fantôme. S'il y a quatre ou cinq joueurs, la partie se termine dès que chaque joueur a été deux fois le maître fantôme.

Le gagnant est celui dont le pion est le plus en avant sur le chemin menant au château. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Attention : quand un pion arrive sur la dernière case du parc, près du château, la partie se termine tout de suite. Ce joueur gagne la partie.

Variante pour joueurs expérimentés

Au lieu de jouer avec les fantômes rouges, on joue maintenant avec les fantômes bleus et les affiches bleues. Cette variante demande encore plus d'observation, car maintenant la direction du regard des fantômes est différente, ce qui rend leur distinction encore plus difficile !

FRANÇAIS