

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



# Schloss Schlotterstein

Das Kartenspiel



**Shiver-stone Castle** The Card Game • **A l'école des fantômes** Le jeu de cartes  
**Slot Sudderstein** Het kaartspel • **Cazafantomas** El juego de cartas  
**La scuola dei fantasmi** Il gioco con le carte

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2010

# A l'école des fantômes

## Le jeu de cartes



Un jeu de mémoire pour 2 à 4 apprentis fantômes de 4 à 99 ans.

**Idée :** Kai Haferkamp & Markus Nikisch  
**Illustration :** Sabine Kraushaar  
**Durée de la partie:** 10 - 15 minutes

C'est parti pour la grande séance d'épouvante : les apprentis fantômes doivent montrer s'ils sont capables de bien effrayer les habitants du château en lançant un « bouuh ! » retentissant. Ce n'est pas tâche facile, car il faut juste effrayer certains habitants. Mais celui qui a une bonne mémoire pourra faire peur au plus grand nombre d'habitants et deviendra Maître fantôme.

## Contenu du jeu

- 4 fantômes  
(de quatre couleurs différentes)
- 36 cartes d'épouvante
- 20 cartes d'habitants du château
- 1 règle du jeu

*Face de la carte d'épouvante:  
château hanté, représenté  
avec 12 habitants*



*carte d'habitant  
du château*

*Dos de la carte d'épouvante :  
parcours des fantômes*





## Idée

Dans le château hanté vivent 20 habitants. A chaque tour, on retourne une autre carte d'épouvante sur laquelle sont représentés 12 habitants du château. Tous les joueurs essaient de les retenir. Une fois la carte d'épouvante de nouveau retournée, les joueurs effrayent chacun à leur tour un habitant du château qu'ils pensent avoir vu sur la carte d'épouvante. A la fin d'un tour, pour chaque bon habitant qui a été reconnu, on avance son fantôme d'une case sur le parcours des fantômes. Pour chaque mauvais habitant, on recule d'une case. Le but du jeu, après 12 tours d'épouvante, est de se trouver le plus loin possible sur le parcours des fantômes.

## Préparatifs

Mélanger les cartes d'épouvante et en empiler 12 au milieu de la table de manière à ce que le dos soit visible. Poser les 20 habitants du château en cercle de manière quelconque autour de la pile. Prendre 10 cartes d'épouvante et les poser en un parcours, en tournant le dos vers le haut. Chaque joueur prend un fantôme et le pose devant le parcours des fantômes. Les accessoires en trop sont remis dans la boîte.

## Déroulement de la partie

Le joueur qui criera le plus longtemps « Bouuhuuuhhhh » commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence. C'est lui le chef fantôme pendant ce tour ! Il retourne la carte en haut de la pile d'épouvante et la pose au milieu de la table pour que tous la voient.

Tous les joueurs essaient de mémoriser les habitants du château représentés sur la carte d'épouvante. Chacun a le droit d'observer la carte jusqu'à ce que le chef fantôme la retourne de nouveau. Le chef fantôme a le droit de décider seul quand il va retourner la carte. Cela peut être au bout de 5 secondes, mais aussi seulement au bout de 30 secondes.

### **N.B. :**

Bien observer la carte d'épouvante. Sur chaque carte d'épouvante, il y a toujours 12 habitants. Quelques-uns se ressemblent beaucoup, d'autres sont très petits ou ne sont représentés qu'en partie parce qu'ils se cachent derrière d'autres habitants.



## La séance d'épouvante commence !

Dès que la carte d'épouvante est de nouveau retournée, le joueur assis à côté du chef fantôme dans le sens des aiguilles d'une montre réfléchit pour se rappeler quels habitants du château il a vu sur la carte d'épouvante. Ce joueur a alors deux possibilités :

- **Effrayer un habitant !**

Tu te souviens d'un habitant et l'effrayes en disant très fort « BOUHUUUH !!! ». Ensuite, tu prends la carte d'habitant et la poses devant toi.

- **Ne pas effrayer d'habitant :**

Tu ne te souviens d'aucun habitant ? Alors, tu dis : « 1, 2, 3... épouvante arrête-toi ! » et n'as plus le droit de jouer pendant ce tour.

C'est alors au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

**N. B. :**

- Quand c'est ton tour de jouer, tu ne dois effrayer qu'un seul habitant même si tu t'en souviens de plusieurs. Une fois que tous les autres auront joué ou qu'ils ne voudront plus effrayer d'habitant, tu pourras alors effrayer un habitant supplémentaire.
- Vous n'avez le droit d'effrayer que les habitants qui sont encore au milieu de la table.

**La séance d'épouvante est terminée :**

Si plus aucun joueur ne veut effrayer d'habitant ou s'il n'y a plus d'habitants au milieu de la table, la séance d'épouvante est terminée.

La carte d'épouvante est alors de nouveau retournée et on passe à la vérification:

- Pour chaque habitant effrayé qui est effectivement représenté sur la carte d'épouvante, on avance son fantôme d'une case sur le parcours des fantômes.
- Pour chaque habitant qui a été effrayé mais qui n'était pas sur la carte d'épouvante, on recule son fantôme d'une case. On peut alors éventuellement même se retrouver en position de départ.



### Conseil :

- Ce sera plus simple si les joueurs montrent chacun à leur tour leurs habitants et les comparent avec la carte d'épouvante. Tous les joueurs pourront ainsi vérifier si l'habitant devait être effrayé ou non.
- Si le parcours des fantômes devait être trop court, il peut être prolongé en prenant des cartes d'épouvante remises dans la boîte.

### Un nouveau tour commence :

Après la vérification, tous les habitants du château sont de nouveau posés en cercle. La carte d'épouvante du tour qui vient d'être joué est mise dans la boîte. Les fantômes restent sur le parcours.

Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre est le nouveau chef fantôme et un nouveau tour commence.

## Fin de la partie

La partie se termine lorsque la douzième et dernière carte d'épouvante a été jouée. Le joueur dont le fantôme se trouve le plus loin sur le parcours gagne la partie et devient Maître fantôme. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.