

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**





Fantômes

*Chasse au trésor
en anglais*



JEUX NATHAN

Fantômes

2 à 4 joueurs

dès 7 ans

Une légende prétend qu'un fabuleux trésor serait caché à Creepycastle, en Ecosse. Mais dans ce château peu ordinaire..., la légende dit aussi que, la nuit, des fantômes hantent les pièces désertes et grises afin d'éprouver les malheureux visiteurs égarés par hasard. Saurez-vous déjouer les pièges des fantômes et vous emparer du trésor de Creepycastle ?

Contenu de la boîte

- 1 cassette de jeu en anglais
- 1 plateau de jeu
- 1 malle au trésor à monter
- 30 cartes "objet"
- 12 cartes "magie"
- 2 fiches dictionnaire
- 4 pions
- 1 dé
- règle du jeu

Ce jeu s'utilise avec un lecteur de cassettes (non fourni dans la boîte).

Lors de la première utilisation, monter la malle au trésor en suivant les indications du croquis; fixer à l'aide d'un point de colle la face avant.



Découverte du jeu

Découvrir le jeu en écoutant la cassette sur la face 1. Poser les fiches dictionnaire devant les joueurs et écouter attentivement la prononciation des mots anglais, tout en les lisant sur la fiche. Puis les répéter.



But du jeu

S'emparer du trésor de Creepycastle puis s'enfuir du château, tout en prenant garde à ne pas se faire dérober la fameuse malle !

Préparation du jeu

- Ouvrir le plateau de jeu au milieu des joueurs.
- Introduire la cassette dans le lecteur, face 2.
- Chaque joueur choisit un pion et le place sur la porte d'entrée du château.
- Mélanger ensemble toutes les cartes ("magie" et "objet") et distribuer :

- à 4 joueurs : 4 cartes chacun ;
- à 3 joueurs : 5 cartes chacun ;
- à 2 joueurs : 7 cartes chacun.



Les cartes restantes sont placées en pile, face cachée, sur le plateau de jeu, à l'emplacement du puits.

- Lancer le dé. Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé relance le dé et place **la malle au trésor** sur la case du plateau qui porte le chiffre indiqué au dé. Il commence aussi la partie qui se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déplacement

- A son tour de jeu, le joueur lance le dé et déplace son pion, dans la direction de son choix, d'autant de cases que de points obtenus au dé (attention : un joueur ne peut pas avancer puis reculer au cours d'un même déplacement).
- Le joueur suit ensuite les indications de la case où il arrête son pion.

Les cases de jeu



case blanche et toile d'araignée : il ne se passe rien.



rat : le joueur perd une de ses cartes qu'il remet sous la pioche.



coffre : il pioche une carte.



porte : au cours de son déplacement, si le joueur passe sur une porte, il peut placer immédiatement son pion sur la porte qui est située exactement au même emplacement à l'étage supérieur ou inférieur, puis il termine son déplacement.



chiffre : il doit y arrêter immédiatement son pion même s'il n'a pas terminé son déplacement.



fantôme : il doit subir une épreuve.

case occupée par un autre joueur : il lui prend au hasard une de ses cartes.

Les épreuves

- Lorsqu'un joueur arrête son pion sur une case "fantôme", mettre la cassette en marche.

- Le joueur écoute attentivement ce que demande le fantôme, par exemple :

" **Give me an orange** " (donne-moi une orange).

- Ensuite le joueur doit répondre au fantôme. Pour cela, il regarde les cartes de son jeu :

- s'il possède un des objets demandés, il répond :

" **I have got the ...** " (J'ai le...) suivi du nom anglais de l'objet (s'il possède plusieurs des objets demandés, il n'en cite qu'un, au choix).

Il montre la carte aux autres joueurs puis la remet sous la pioche. Puis il pioche une nouvelle carte qu'il met dans son jeu.

Remarque : si le joueur oublie de prononcer le nom de l'objet en anglais, on place son pion sur la toile d'araignée la plus proche.

- s'il ne possède aucun objet demandé, le joueur répond :

" **No** " et demande à chaque joueur (à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre) :

" **Give me the, please** ".

Si un joueur possède un des objets, il lui remet la carte et en pioche deux en échange. Le joueur interrogé dit alors :

" **Thank you. I have got the** ".

Il place la carte sous la pioche, mais ne tire pas de nouvelle carte.

Si aucun joueur ne possède un des objets, le joueur place son pion sur la toile d'araignée la plus proche.

Les cartes "objet"



Les petits symboles (chouette, chaîne, porte, chat, et loup) correspondent chacun à un indice sonore différent qui précède, sur la cassette, la voix du fantôme.

Cet indice permet de repérer plus facilement la carte demandée par le fantôme.

Les cartes "magie"

Pendant son tour de jeu (avant ou après son déplacement), un joueur peut utiliser une de ses cartes "magie" ; il montre cette carte aux autres joueurs, applique immédiatement son effet, puis la remet sous la pioche.



the magic potion : elle remplace le lancer de dé. Elle permet d'avancer son pion de 1 à 6 cases, au choix.



the magic flute : elle permet d'immobiliser un joueur, de son choix, pendant un tour (il ne joue pas au tour suivant).



the magic ring : elle remplace n'importe quel objet demandé par un fantôme.

Remarque : un joueur ne peut jouer qu'une seule carte "magie" par tour.

La malle au trésor : objet de quête des joueurs

- Lorsqu'un joueur s'arrête pile sur la case de la malle au trésor, il peut s'en emparer et la placer devant lui, sur la table.
- Il doit ensuite atteindre au plus vite la porte de sortie du château...mais attention ! les autres joueurs peuvent la lui voler en cours de route !
- En effet, si un joueur s'arrête pile sur la case de ce joueur, il lui vole la malle et doit à son tour se dépêcher de quitter le château !

Le gagnant

C'est le premier joueur qui parvient à sortir du château avec la malle au trésor (il n'est pas nécessaire de faire le chiffre exact au dé pour sortir du château).

Aux parents

Initier son enfant à la langue anglaise, c'est développer sa curiosité et préparer son avenir.

Pour associer anglais et plaisir, les spécialistes Nathan ont conçu ce jeu de société comme un véritable jeu d'action et de suspense.

Ce jeu est adapté aux enfants débutant en anglais.

- Il propose, dans une première étape, une découverte sonore de la langue avec écoute et répétition de 30 mots faisant partie du vocabulaire quotidien des enfants et qui constituent autant de sonorités spécifiques à l'anglais.

- Dans une seconde étape, un jeu tactique : mémorisation du vocabulaire, compréhension et formulation de phrases permettront aux joueurs de s'emparer de la fabuleuse malle au trésor...



JEUX NATHAN

CE JEUX NATHAN S.A. 3-5, avenue Gallieni
94250 GENTILLY FRANCE.

© 1991, JEUX NATHAN S.A. Droits réservés pour tous pays. Made in France.

057 045