

Otfried Preussler

## Le petit fantôme

**Faire le tour du château avec le petit fantôme et son trousseau de clés!!**

**Pour 2-4 joueurs dès 5 ans**

### Contenu

1 petit fantôme, 1 aimant, 13 cartes livres, 13 portes de château, 1 hall de chevalier à billes, 40 boulets de canons, 4 supports à boulets, 1 montre en 4 parties, 1 anneau en métal, 1 règle

### But du jeu

Qui sera le premier à ouvrir 6 portes sans se tromper ou qui est le premier à ne plus avoir de boulets de canon?

### Préparation

La montre est montée comme sur l'image de la règle en allemand sur le plateau de jeu (fond de la boîte). L'aiguille indique 12 heures. Les 13 cartes « livres » sont posées dans les trous prévus à cet effet sur le plateau de jeu, et recouvertes de portes avec serrures aimantées.

Vous pouvez décider de montrer à tous les joueurs les livres avant de les recouvrir. Ou alors, pour les bons joueurs, de ne rien montrer.

Tous les boulets de canons sont distribués également et posés devant chaque joueur dans les supports à boulets. Le couvercle du jeu fait office de hall de chevalier, dans lequel vous allez faire rouler vos boulets de canon la nuit!

Le petit fantôme est posé à côté du plateau de jeu (fond de la boîte)

### Minuit sonne!

Le plus jeune joueur prend la tige rouge et la place dans le trou de l'horloge. Il déplace l'anneau vers la droite et met l'aiguille sur 1 heure. Sous le nombre 12 apparaît l'image d'un livre. C'est l'image que le joueur doit trouver sous une des portes. Le joueur prend le petit fantôme et à l'aide de l'aimant ouvre une porte de son choix et la pose à côté du plateau de jeu.

### **Sous la porte est caché un autre livre:**

Si le joueur ouvre la fausse porte. Il la referme (respectivement toutes les portes ouvertes). Il termine son tour. Avant de terminer il tourne avec son doigt l'aiguille pour la remettre sur 12 heures, mais sans faire tourner l'anneau des images de livre.

Le prochain joueur prend la tige rouge , tourne l'aiguille et l'anneau d'une heure sur sa droite. Un nouveau livre apparaît.

A l'aide du petit fantôme, il essaye de trouver le bon livre derrière la porte.

### **Sous la porte se trouve le bon livre!!**

Si le joueur trouve le bon livre, il peut poser la porte à côté de la boîte et continuer à jouer en tournant l'aiguille à droite sur 2 heures etc. Jusqu'à ce qu'il se trompe.

Mais attention, le joueur qui trouve les bonnes images est récompensé dans le hall des chevaliers!

### **Faire rouler les boulets dans le hall des chevaliers**

Pour chaque porte qui a été ouverte correctement, le joueur peut faire rouler le même nombre de boulets que de portes ouvertes dans le hall.

Si le joueur a ouvert 3 portes correctement, il peut prendre 3 de ses boulets et peut les poser dans le hall des chevaliers (couvercle de la boîte).

Attention, pendant que les autres joueurs comptent jusqu'à dix, il doit essayer de placer un maximum de billes dans les trous. Pour cela il faut faire bouger le couvercle gentiment dans tous les sens. (Vous pouvez vous exercer avant de commencer le jeu) Il est possible de compter jusqu'à vingt si vous n'êtes pas habitués. Si vous êtes de bons chevaliers, comptez jusqu'à 5 seulement!

Les boulets qui restent dans les trous sont mis de côté, les autres sont redonnés au joueur.

Maintenant le tour du joueur est terminé. Il referme toutes les portes, remet l'aiguille sur 12 avec son doigt.

### **Qui gagne?**

1. Le premier à ne plus avoir de boulets de canon a gagné! Il a bien aidé le petit fantôme à visiter son château durant la nuit!
2. Le joueur qui arrive à ouvrir 6 portes de suite sans se tromper de livre, gagne, même s'il lui reste encore des boulets de canon! (le nombre de portes peut être augmenté à 8 ou diminué à 4 selon le niveau des joueurs)

### **Variante hantée!**

Si vous êtes des spécialistes des nuits hantées, alors vous pouvez accompagner le petit fantôme durant toute la nuit (12) pour trouver les différents livres! Et sur le coup de 13 heures vous pouvez lever la 13e porte et mettre au lit le petit fantôme!