

Wolfgang Kramer

LE FANTÔME DE MINUIT

Qui peut se mettre à l'abri du fantôme qui surgit à minuit.



Qui peut se mettre à l'abri du fantôme qui surgit à minuit?

Les invités s'amuse royalement. Les douze coups de minuit viennent de sonner à l'horloge de la tour. Soudain, la porte du cellier s'ouvre en grinçant. Et Hugo, le fantôme du château, apparaît. Il sème la terreur parmi les invités qui flânent sur la galerie. Chacun prend la fuite et essaie de se mettre aussi rapidement que possible en sécurité. Quant aux prisonniers, ils seront enfermés dans le cellier. Mais, pour finir, ils auront eu plus de peur que de mal.

Jeu Ravensburger® n° 01 182 7

Auteur: Wolfgang Kramer

Illustration: Nicole Baron et Bernard Giroud

Un jeu de dé amusant

pour 2 à 8 joueurs dès 8 ans

Contenu: 1 plan de jeu, 30 figurines (6 figurines bleues et 6 figurines rouges, 5 figurines turquoises, 4 figurines jaunes, 3 figurines noires, 2 figurines lilas, 2 figurines blanches et 2 figurines vertes), 1 fantôme, 1 dé spécial, 1 règle de jeu.

®

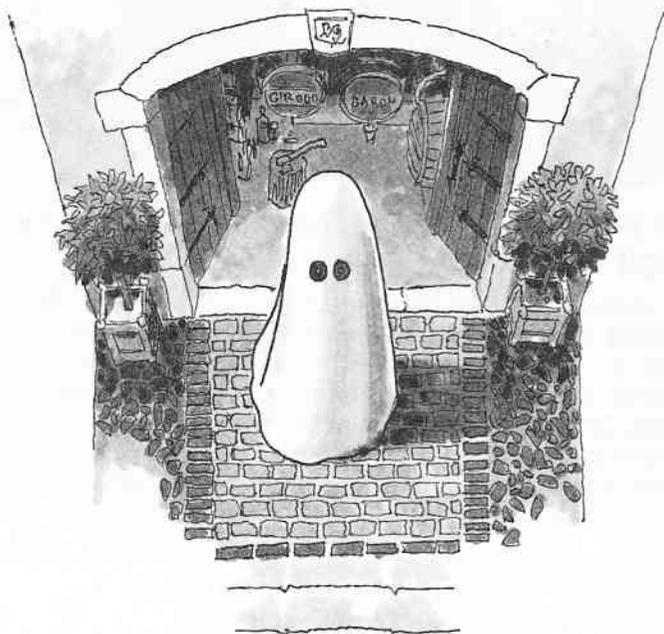
Ravensburger

Principe du jeu

Les joueurs doivent essayer de ne pas se faire capturer par Hugo, le fantôme, qui leur vaut des points d'épouvante. La victoire revient à celui qui, à la fin de la troisième partie de jeu, totalise le moins de points d'épouvante possible.

Préparatifs

Placez le plan de jeu au milieu de la table et Hugo, le fantôme, au bas de l'escalier, devant le cellier.





Chaque joueur choisit ses figurines préférées.

Dans le cas de deux joueurs, chacun reçoit **6** figurines rouges ou bleues.

Dans le cas de trois joueurs, chacun reçoit **5** figurines rouges, bleues ou turquoises.

Dans le cas de quatre joueurs, chacun reçoit **4** figurines rouges, bleues, turquoises ou jaunes.

Dans le cas de cinq joueurs, chacun reçoit **3** figurines rouges, bleues, turquoises, jaunes ou noires.

Dans le cas de six à huit joueurs, chacun reçoit **2** figurines.

Pour finir, préparez une feuille de papier et un crayon. Et, à présent, le jeu peut commencer.

Règle de jeu

Le jeu se compose de **trois parties**.

Au début du jeu, les joueurs peuvent également convenir du nombre de parties qu'ils veulent jouer – autant de parties qu'il y a de joueurs par exemple.

Placement des figurines

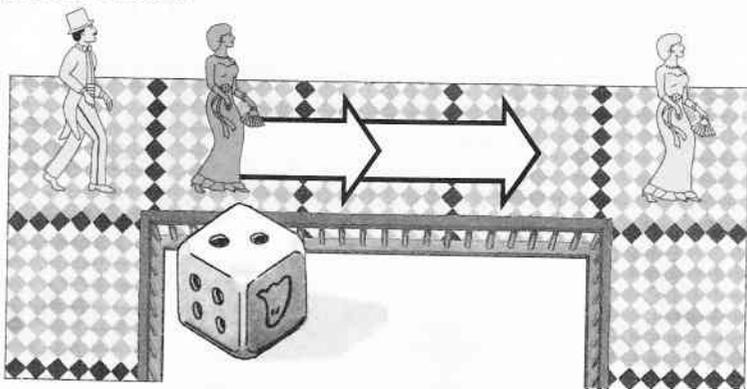
Les figurines prennent place sur la galerie.

Le joueur le plus courageux commence la partie et place l'une de ses figurines sur la case vide de son choix. Puis c'est au tour du joueur suivant de poser l'une de ses figurines sur une case vide, et ainsi de suite à tour de rôle jusqu'à ce que toutes les figurines soient installées. Ne posez pas de figurines sur l'escalier menant au cellier.

Au moment de la mise en place, veillez à ne poser qu'une seule figurine par case.

Lancer de dé et progression des figurines

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus courageux des joueurs commence la partie. Il lance le dé et avance sa figurine d'un nombre de cases correspondant au nombre de points obtenu. Les figurines doivent toujours avancer vers la droite, jamais vers la gauche. Puis c'est au tour du joueur suivant.



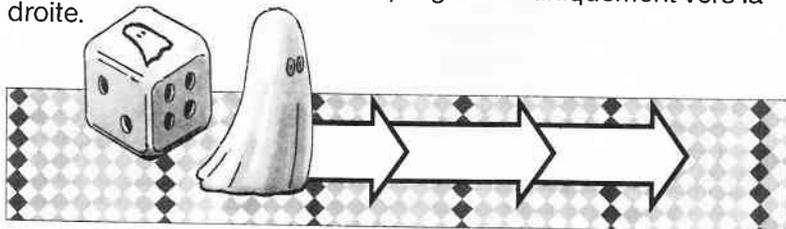
Contrairement au début de la partie, où les figurines ne peuvent être regroupées sur la même case, plusieurs figurines peuvent se retrouver sur une seule et même case durant le déroulement du jeu.

Hugo, le fantôme

Si un joueur fait apparaître le fantôme en lançant le dé, il doit avancer Hugo de 3 cases sans avoir le droit de déplacer en même temps l'une de ses figurines.

Chaque marche de l'escalier compte pour une case.

Hugo, le fantôme, doit lui aussi progresser uniquement vers la droite.



Dans le cas de 5 à 8 joueurs, Hugo n'avance cependant que de 2 cases à la fois.

A la recherche de cachettes

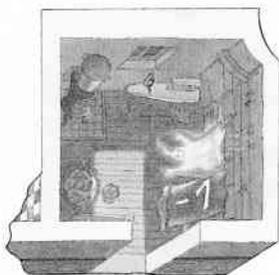
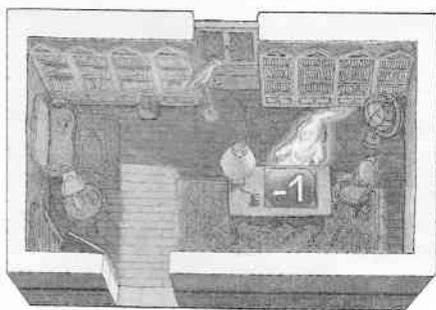
Dès que le fantôme a gravi toutes les marches de l'escalier, les figurines peuvent essayer de se mettre en sécurité en se faulant dans les chambres.

Seules les pièces dont la porte est ouverte peuvent être utilisées comme cachettes. **Une seule figurine pourra se cacher dans chaque chambre.**

Inutile d'obtenir un nombre de points exact pour pénétrer dans les pièces, à l'exception de la chambre de chasse et de la salle de jeux. Quant aux points excédentaires, ils sont perdus à jamais. Ils ne peuvent pas être utilisés pour faire avancer une deuxième figurine.

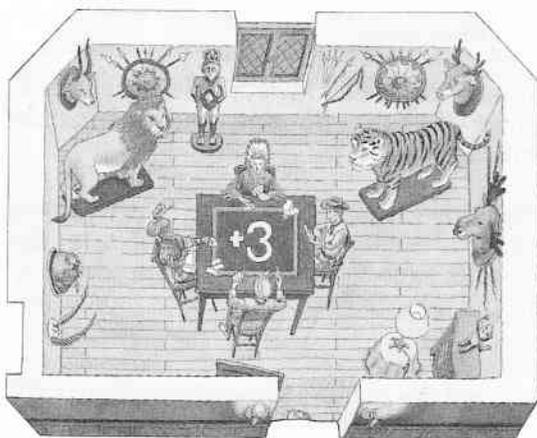
Pour passer de la galerie à une pièce, il faut également un point. Les figurines ayant réussi à se faulter dans une pièce sont sauvées. **Aussi ne devront-elles plus quitter la chambre tout au long de cette partie de jeu.**

Bibliothèque et lingerie

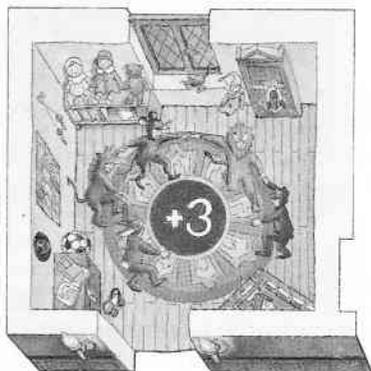


Dans la bibliothèque et dans la lingerie s'est caché un petit fantôme. Mais celui-ci n'empêche pas les figurines de venir s'abriter en ces lieux. Lors du décompte des points (voir page 11), les figurines cachées dans ces pièces seront néanmoins pénalisées en récoltant chacune un point d'épouvante.

Chambre de chasse et salle de jeux

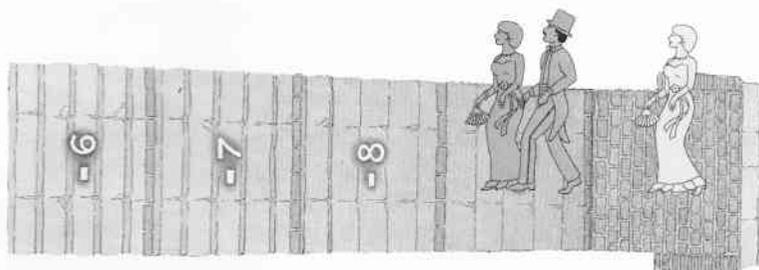
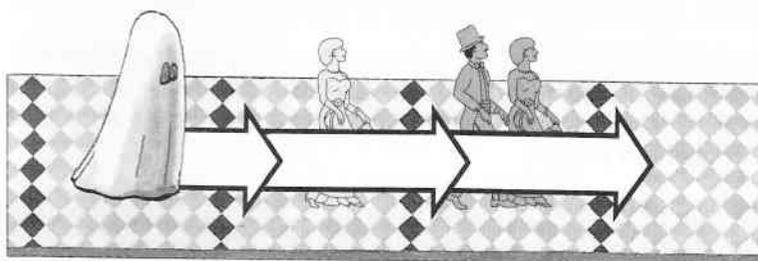


Les figurines venues se mettre en sécurité dans ces deux pièces sont favorisées par le sort. Lors du décompte, elles toucheront en effet trois points. Mais l'entrée dans ces deux pièces n'est pas aussi simple qu'elle en a l'air. **Seul un nombre de points exact permet d'y pénétrer.**



La capture

Hugo, le fantôme, poursuit les figurines sur la galerie et essaie de les capturer. S'il dépasse une figurine ou s'il aboutit sur la même case qu'elle, il la capture pour le reste de cette partie de jeu et la place sur la première case d'escalier vide, à savoir la case la plus proche du cellier.



Exemple: la figurine capturée en premier est placée sur la case d'escalier -10, la suivante sur la case -9, et ainsi de suite. Si, lors de la capture, plusieurs figurines se trouvent sur une seule et même case, elles sont déplacées toutes à la fois et mises sur la même case d'escalier.

Lorsque toutes les cases d'escalier sont occupées, les dernières figurines capturées sont tout simplement enfermées dans le cellier. Etant donné qu'il est plus agréable de se retrouver dans une cave à vin que sur un escalier exposé aux courants d'air, les figurines enfermées dans la cave s'en tirent avec 2 points d'épouvante.

Progression des figurines

Les joueurs ayant encore des figurines sur la galerie devront continuer à les déplacer. Ils ne peuvent s'abstenir de jouer, **sauf** si un joueur ne possède plus qu'une seule figurine, auquel cas il pourra la laisser en place. Ceci est appréciable lorsque la figurine en question se trouve à proximité d'une pièce vide, car sinon elle devrait être déplacée au-delà de la porte d'entrée.

Même si un joueur n'a plus de figurine sur la galerie, il est tout de même obligé de lancer le dé. S'il fait apparaître le fantôme, il doit le faire avancer. Quant aux autres points, ils sont tout simplement perdus.

Une figurine peut dépasser le fantôme. Elle n'est capturée que si elle aboutit sur la même case que lui ou si ce dernier la rattrape.

Fin de la partie

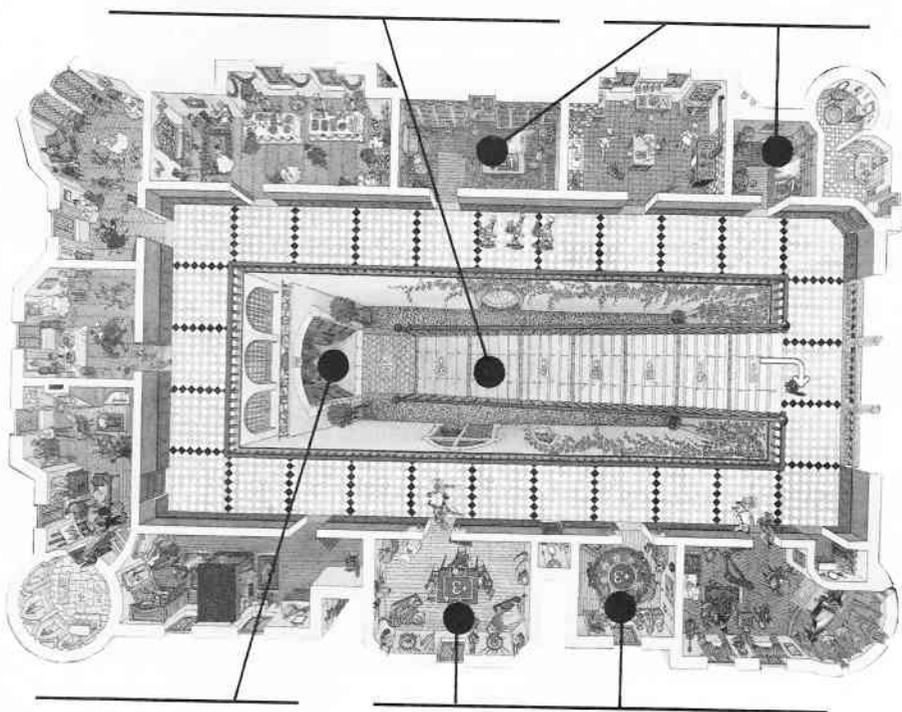
La partie touche à sa fin lorsque les figurines ont toutes disparu de la galerie et que Hugo est seul à semer la terreur.

Si des figurines se trouvent encore sur la galerie et n'ont aucune possibilité de fuir devant le fantôme, du fait que toutes les pièces sont occupées, elles sont tout simplement capturées et immédiatement enfermées dans le cellier. Et la partie s'achève.

Le décompte des points

Chaque figurine se trouvant sur une case d'escalier récolte les points d'épouvante indiqués sur la case en question.

Les figurines venues se réfugier dans les pièces hantées par les petits fantômes (bibliothèque et lingerie) s'en tirent avec 1 point d'épouvante.



Les figurines enfermées dans le cellier se voient attribuer 2 points d'épouvante.

Les figurines cachées dans la chambre de chasse et la salle de jeux rapportent chacune trois points à leur joueur, c'est-à-dire trois points que l'on soustrait des points d'épouvante.

Les points obtenus par chaque joueur sont notés sur une feuille de papier. Puis on passe à la partie suivante!

Partie suivante

Les figurines sont placées dans l'ordre suivant:

Les figurines qui se sont cachées dans une pièce sortent sur la case située devant la porte de la pièce en question. Puis c'est au tour des figurines capturées de reprendre place sur la galerie. La première à monter l'escalier est celle se trouvant sur la case «-10». Le joueur pourra la placer sur la case vide de son choix sur la galerie. Puis c'est au tour de la suivante, celle de la case «-9» et ainsi de suite, jusqu'à ce que les figurines aient toutes pris place sur une case vide de la galerie.

Dans le cas où plusieurs figurines occupent une seule et même case d'escalier, ce sera celle dont le joueur a récolté le maximum de points d'épouvante, qui pourra être déplacée en premier sur la galerie!

Pour finir, Hugo, le fantôme, est remis sur la case qui précède le cellier, et la partie recommence!

Le joueur ayant récolté le plus de points d'épouvante commence à lancer le dé, puis c'est au tour du suivant en procédant dans le sens des aiguilles d'une montre.

DECOMPTE :

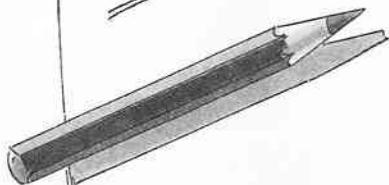
VÉRONIQUE JULIEN CHARLES ODETTE CAROLÉ SÉBASTIEN YVETTE

-6 -10 -14 -6 -11 -3 -13

-4 -9 -17 -10 -13 -2 0

+3 -17 -10 -5 -9 -4 -7

-7 -36 -41 -21 -33 -9 -20



La victoire revient à Véronique. C'est en effet elle qui s'en tire avec le moins de points d'épouvante à la fin de la troisième partie de jeu. Charles est le perdant - il a récolté le maximum de points d'épouvante et enregistre de ce fait le score le plus défavorable.

Fin du jeu

Le jeu se termine à la fin de la troisième partie, et la victoire revient à celui qui récolte le moins de points d'épouvante.

© 1989 by Otto Maier Verlag Ravensburg