

Attrape Fantôme !

Jeux Ravensburger® n° 22 326 8

Une chasse au fantôme collective pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans

Auteur : Steffen Bogen

Illustrations : Rabbix VFX GmbH, Dynamo Limited

Rédaction : Monika Gohl

Contenu :

- 1 maison hantée en 4 parties
- 12 rideaux
- 4 pions
- 10 jetons Nourriture
- 1 boussole magique avec 1 cadran



Oh, non ! Ti'boo, le gourmand petit fantôme, a de nouveau volé votre délicieuse nourriture. Maintenant, ça suffit ! Glissez-vous dans la peau de courageux lapins et de vaillantes souris et lancez-vous à sa poursuite à travers la maison hantée. Mais il ne sera pas si facile de franchir certains murs... Commencez par ouvrir la porte magique pour réveiller Ti'boo... en espérant que vous l'attraperez avant minuit !

But du jeu

Votre but commun consiste à attraper Ti'boo avant minuit. Pour cela, il faut que 2 pions atteignent la pièce où il se cache. La partie se déroule en deux phases : il s'agit d'abord d'explorer la maison hantée et de trouver la porte magique. Une fois ouverte, Ti'boo se réveille et vous devez tenter de l'attraper.

Préparation du jeu

Détachez soigneusement toutes les pièces des planches prédécoupées.

Assemblez la **boussole magique**. L'illustration (A) sur la planche prédécoupée vous indique comment faire. Veillez à insérer le **petit axe (a)** à travers le cadran et le **grand (b)** dans la base de la **boussole**, de manière à ce que l'aiguille puisse tourner facilement.

Deux nouvelles actions entrent en jeu :

a) **Rechercher Ti'boo** : Tu peux retourner le **jeton Nourriture** dans la pièce que tu occupes ; il reste ensuite face visible. Attention : un **lapin** ne retourne que des **jetons Carotte** et une **souris** que des **jetons Fromage** !

b) **Déplacer Ti'boo** : Si la flèche de la boussole pointe sur **Ti'boo**, il se déplace à travers la maison hantée. Tu peux ensuite effectuer encore une action.

Si Ti'boo reste introuvable, intervertis deux **jetons Carotte et Fromage** au choix dans deux pièces voisines. Si ça n'est pas possible, rien ne change.

Si Ti'boo a déjà été trouvé, le **jeton Ti'boo** est échangé avec le jeton d'une pièce voisine au choix. **Important** : Ti'boo doit se retrouver ensuite dans une **pièce vide**, sinon l'échange ne peut pas avoir lieu.

Fin de la partie

Dès que le fantôme a été découvert, essayez d'atteindre le plus vite possible la pièce où il se trouve avec un **second animal**. Vous gagnez la partie si vous y parvenez avant minuit.

Il peut arriver que deux animaux se trouvent déjà dans une pièce lorsque le jeton Ti'boo est retourné. Vous gagnez alors immédiatement !

Malheureusement, vous perdez la partie lorsque l'aiguille est revenue sur le 12 et que vous n'avez pas attrapé Ti'boo avant. Une fois que l'aiguille indique minuit, vous pouvez encore effectuer les actions indiquées par le dé. Si cela vous permet d'amener un second animal dans la pièce de Ti'boo, vous gagnez la partie !

Variante avancée : Au début de la partie, tournez l'aiguille sur 3, 4 ou 5 heures. Vous disposez alors de moins de temps pour attraper Ti'boo et la partie devient encore plus palpitante !



**Vous avez aimé ce jeu ?
Découvrez la version
originale avec la boussole
électronique interactive !**

22 221 6 Attrape Fantôme !

© 2015 Ravensburger Spieleverlag

www.ravensburger.com

Jeux Ravensburger S.A.S. · 21 rue de Dornach · F-68120 Pfastatt

Ravensburger

232562

Ravensburger

Assemblez les quatre parties de la **maison hantée** comme vous voulez pour former 9 pièces. L'illustration (B) au dos de la planche prédécoupée vous aidera.

Pliez soigneusement **les rideaux** le long des deux lignes pointillées.

Avant de commencer

Placez la maison hantée dans la boîte, au centre du calage. N'oubliez pas d'installer la porte magique. Suspendez les **rideaux** à cheval sur les 12 murs, aussi serrés que possible. Soulevez ensuite la maison et faites-la pivoter dans tous les sens pour que personne ne se souvienne où se trouve la **porte magique**.

Choisissez chacun un pion et placez-le dans une pièce différente aux **coins** de la maison hantée. **Important** : Il doit y avoir au moins une souris et un lapin en jeu.

Mélangez les 10 **jetons Nourriture**, faces Carotte et Fromage visibles, et mettez-en un de côté ; il ne sera pas utilisé pendant cette partie. Si vous jouez avec plus de lapins, mettez un jeton Fromage de côté ; s'il y a plus de souris, mettez un jeton Carotte de côté. Placez un jeton Nourriture dans chacune des neuf pièces, sans les retourner.

Réglez l'aiguille des heures de la **boussole magique** sur 12.

1. La partie commence

Le plus jeune joueur commence. Chacun joue ensuite à tour de rôle. Vous pouvez vous aider mutuellement au moment de jouer.

Quand vient ton tour, lance la flèche de la boussole magique. Effectue ensuite l'action selon la case qu'elle indique.

Case Cadran : Si la flèche pointe sur une case du cadran, avance l'aiguille d'une heure.

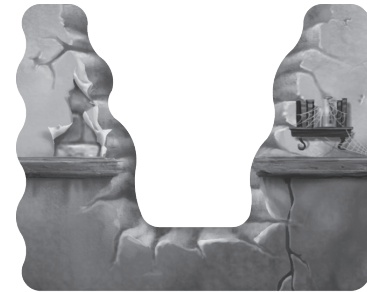
Case Ti'boo : Si la porte magique n'a pas encore été ouverte, regarde uniquement le symbole du dé. Ti'boo n'intervient que dans la seconde partie.

Points du dé : Une fois que tu as vérifié l'heure, effectue 1, 2 ou 3 actions selon les points indiqués par le dé. Tu n'es pas obligé(e) d'utiliser toutes tes actions.

Actions :

a) Tirer un rideau : Soulève un rideau de la pièce dans laquelle tu te trouves et mets-le de côté. Que cache-t-il ?

b) Déplacer un animal : Ton animal peut passer dans une pièce voisine en traversant un mur sans rideau aux conditions suivantes :



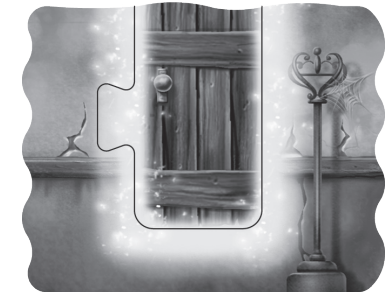
Passage libre : N'importe quel animal peut le franchir.



Trou de souris : Seule la souris peut le franchir, pas le lapin.



Fenêtre de lapin : Seul le lapin peut le franchir, pas la souris.



Porte magique : Tant que la porte est fermée, aucun animal ne peut la franchir. Dès qu'elle est ouverte, tous les animaux peuvent passer.

2. La porte magique est ouverte – Ti'boo se réveille !

Une fois la porte magique découverte, un animal doit venir se placer **devant** et l'autre **derrière**. Ce n'est qu'alors qu'une action supplémentaire permet d'ouvrir la porte et de l'enlever. Ti'boo est réveillé et la seconde phase du jeu commence : la chasse au fantôme glouton !