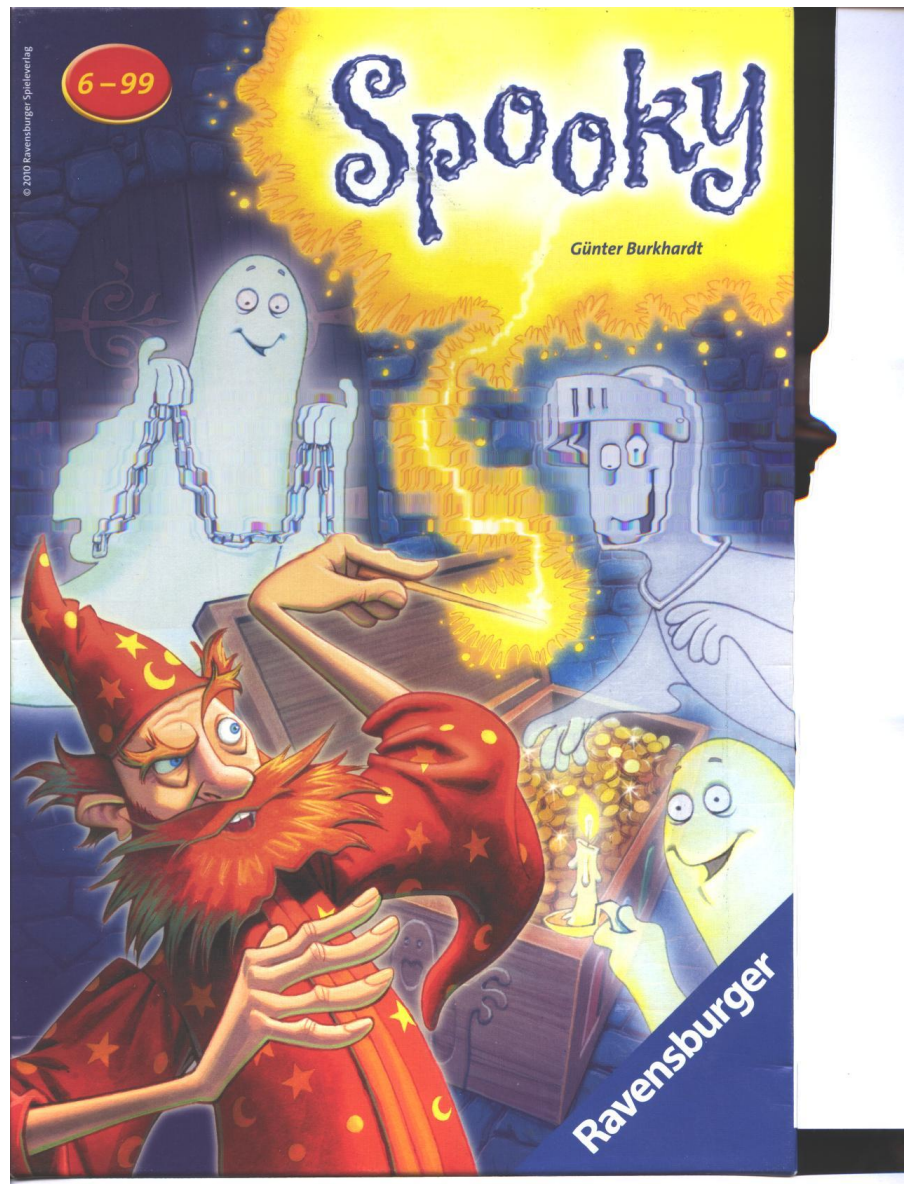


© 2010 Ravensburger Spielverlag

6-99

Spooky

Günter Burkhardt



Ravensburger



Spooky

Jeux Ravensburger n° 22 033 5

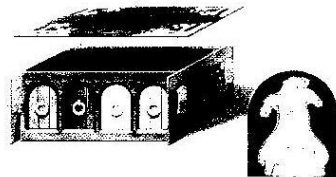
Auteur : Gunter Burkhardt
Réaction : Alexandra Cordes
Illustrations : Graham Hewels
Design : DE Ravensburger, KniffDesign

**Une délirante course au trésor
pour 2 à 5 joueurs de 6 à 99 ans**

Contenu

1 château	48 cartes Porte
1 salle du chevalier	2 cartes Magicien
1 coffre à trésors	5 fantômes
20 portes	5 socles
20 pièces d'or	transparents

Avant de débiter la partie, détacher soigneusement tous les éléments des planches prédécoupées. Monter le coffre. Glisser les fantômes dans leur socle.



But du jeu

Le but du jeu pour les fantômes consiste à parvenir le premier jusqu'au coffre et à dérober le plus de pièces d'or d'ici la fin de la partie.

Le but du jeu pour le magicien consiste à empêcher les fantômes d'atteindre le coffre et à garder ainsi les pièces d'or pour lui.

De vilains fantômes hantent le château et ont bien l'intention de mettre la main sur les pièces d'or du vieux coffre. Encore faut-il déjouer la vigilance de Merlin le magicien. Celui-ci veille sur le trésor et referme à chaque fois les portes du château d'un coup de baguette magique. C'est énervant !

Mais les fantômes ne se découragent pas et prennent un malin plaisir à se glisser de porte en porte.

Qui atteindra le premier le coffre et s'emparera des précieuses pièces d'or ?

Ravensburger

Préparation du jeu

Commencer par installer le parcours des fantômes. Pour cela, il est important de suivre l'ordre suivant :



- Le château comme case Départ
- 10 portes
- La salle du chevalier
- 10 portes
- Le coffre comme case d'arrivée

Veiller à ce que les couleurs des portes soient bien réparties. Former de préférence un serpent ou un U de manière à ce que les fantômes soient toujours à portée de main.

Placer **3 pièces d'or** dans le **coffre**.

Chaque joueur choisit un fantôme. Un des joueurs joue le rôle du magicien durant cette manche et laisse pour l'instant son fantôme de côté.



Il reçoit à la place une des cartes Magicien qui se trouvent parmi les cartes Porte et la pose devant lui. La seconde carte Magicien sert de rechange en cas de perte de la première ; elle est remise dans la boîte.

Les autres joueurs placent leur fantôme sur le château. Chacun, à l'exception du magicien, reçoit 3 cartes Porte qu'il tient en main sans les montrer.

Avec les cartes Porte restantes, former une pioche, face cachée, comportant un nombre de cartes variable selon le nombre de joueurs fantômes :

1 fantôme ▶ 10 cartes Porte
2 fantômes ▶ 18 cartes Porte
3 fantômes ▶ 24 cartes Porte
4 fantômes ▶ 32 cartes Porte

Déroulement de la partie

La partie se joue en plusieurs manches de manière à ce que chacun tienne le rôle de Merlin une fois.

Tous les joueurs jouent toujours en même temps.

Choix d'une carte Porte

Chaque fantôme choisit une des trois cartes de sa main et la place, **face cachée**, devant lui.

Pendant ce temps, le magicien choisit silencieusement dans sa tête quelle couleur de porte il va fermer. Son but est évidemment de bloquer la progression des fantômes vers le trésor.

Quand tous les fantômes ont posé leur carte, ils demandent en chœur au magicien :

« **Quelles portes as-tu ensorcelées ?** ».

Le magicien annonce alors à voix haute la couleur de la porte qu'il ferme à clé. Par exemple : « **Les portes rouges sont toutes fermées !** ». Toutes les cartes Porte posées sont alors retournées et les joueurs vérifient qui a le droit d'avancer et qui doit reculer.

Le fantôme qui a joué une couleur

différente de celle du magicien, avance jusqu'à la prochaine porte de la couleur qu'il a jouée. Sur la salle du chevalier et le coffre figurent les 4 couleurs. Il est possible de s'y rendre avec n'importe laquelle des trois couleurs non bloquées. Il peut y avoir plusieurs fantômes sur une même porte.

Le fantôme qui a joué la même couleur

que le magicien, recule son fantôme. Il doit repartir à la dernière porte franchie de cette couleur. Il peut s'agir également de la salle du chevalier ou du château sur lesquelles sont représentées les portes des 4 couleurs.

Important : Le fantôme qui atteint la salle du chevalier n'est **plus** obligé de reculer au-delà. Celui qui se trouve sur le château ou la salle du chevalier et choisit la mauvaise couleur reste tout simplement sur place.

Conseil : Pour atteindre le coffre, il faut choisir le plus souvent possible **une couleur différente de celle du magicien**. Avant de poser sa carte, chaque fantôme doit donc bien réfléchir à chaque fois à la couleur de porte que le magicien risque de bloquer pour l'empêcher de passer. À chacun de choisir astucieusement ses cartes pour le tromper.



