

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Attrape Fantôme!

Frayez-vous un chemin dans la maison hantée et unissez-vous pour attraper le fantôme!

Une course-poursuite après un fantôme pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans

Jeux Ravensburger® n° 22 221 6

Auteur: Steffen Bogen · Design: Ravensburger DE · KniffDesign (règle du jeu)

Illustrations: Rabbix^{VF} GmbH · Photos: Becker Studios · Rédaction: Katja Volk



Oh, non!

Ce gourmand de Ti'Boo a de nouveau volé vos délicieuses réserves! Maintenant, ça suffit! Glissez-vous dans la peau de courageux lapins et de vaillantes souris et attrapez ensemble ce satané fantôme dans sa maison hantée. Malheureusement, la tâche n'est pas si facile car la maison est un véritable labyrinthe et les murs sont sournois: tantôt infranchissables, tantôt avec une fenêtre de lapin ou un trou de souris. Ce n'est qu'en parlant avec les animaux de la maison que vous apprendrez devant quel mur vous vous trouvez. Parfois, vous pourrez le franchir, sinon, il vous faudra trouver un autre passage. De plus, dans la maison se cache une porte magique. Ce n'est que lorsque vous l'aurez trouvée et ouverte que son grincement réveillera Ti'Boo. Vous pourrez alors le poursuivre! Ne perdez pas sa trace!

Mais ne vous inquiétez pas, les animaux qui habitent cette maison hantée et la boussole magique vous aideront. Si vous attrapez Ti'Boo avant minuit, vous aurez gagné ensemble la partie.

But du jeu

.....
Votre but commun consiste à attraper Ti'Boo. Pour cela, il faut que **2 pions** atteignent la pièce dans laquelle il se cache. La partie se déroule en deux phases: au cours de la première, il s'agit d'explorer la maison hantée à la recherche de la porte magique. Son ouverture réveille Ti'Boo. Alors commence la seconde phase: l'union pour capturer le fantôme.



Contenu

1 4 murs extérieurs avec des fenêtres

2 la base en 3D de la maison hantée

3 des bandes autocollantes double face

4 le plateau de jeu avec 16 pièces

5 la boussole magique :
bouton on/off
4 touches Joueur avec une petite lumière
5 touches Action

6 4 pions :
2 souris et 2 lapins

7 4 planches Joueur assorties



8 27 murs différents :

3 murs avec une porte magique

2 murs infranchissables

4 murs avec un trou de souris

4 murs avec une fenêtre de lapin

14 murs ouverts



9 14 jetons



Avant la première partie

Demandez à un adulte de vous aider pour le montage :
Détachez soigneusement le matériel de jeu des planches prédécoupées.

1. Plateau de jeu :

Fixez les 4 murs extérieurs de la maison hantée (1) sur chacun des côtés internes de la base en 3D (2).

Pour cela, collez 3 bandes autocollantes (3) au dos de chacun des 4 murs extérieurs et pressez fortement contre les bords.



Chaque mur extérieur se place sur un côté bien précis. Les encoches sous les fenêtres vous indiquent lequel.

Collez une bande autocollante à chaque coin du plateau de jeu (4) et insérez-le dans la maison hantée. Le coin arrondi indique comment doit être positionné le plateau. Si tout a bien été installé, vous devez avoir 4 pièces de coin d'une couleur chacune : une pièce verte en haut à gauche, une pièce rouge en haut à droite, une pièce jaune en bas à droite et une pièce bleue en bas à gauche.



Attention :

Tout positionnement des 4 murs et du plateau de jeu autre que sur l'image ci-dessous rend le jeu injouable !

2. Boussole :

Demandez à un adulte d'insérer 3 piles 1, 5 V de type AAA/LR03 dans la boussole (5). Pour ouvrir le boîtier des piles sous la boussole, utilisez un tournevis cruciforme. Veuillez également vous reporter aux conseils, page 7 de cette notice.

La **boussole** vous guide à travers le jeu. Les touches vous permettent d'entrer ce que vous voulez faire. Les lampes indiquent quel joueur joue.

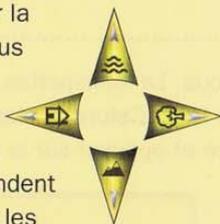
Les touches Joueur :

Utilisez ces touches pour vous enregistrer. Elles vous permettent également de vérifier la position actuelle de chaque pion sur le plateau.



Les touches Action :

1. Les **flèches** vous permettent d'indiquer la direction dans laquelle vous désirez vous déplacer à travers la maison. Vous apprenez alors quel mur vous découvrez et si vous pouvez le franchir. Les symboles sur les flèches correspondent aux paysages que vous voyez à travers les fenêtres des murs extérieurs ainsi qu'autour de la boîte.



2. La **touche Aide** vous permet d'obtenir des indices de la part des habitants de la maison hantée sur la position d'une porte magique ou l'endroit où se cache Ti'Boo. Cette touche permet aussi de réentendre la dernière annonce en appuyant plus de 2 secondes.

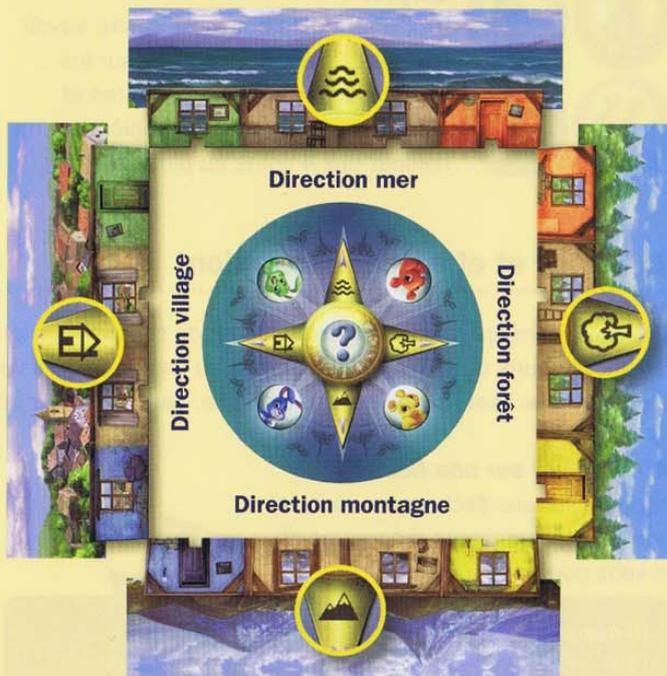


Information importante pour les parents

Les enfants ont besoin de votre aide pour ce jeu ! Avant le début de la partie, expliquez leur les 4 déplacements possibles et le fonctionnement des flèches.

Faites quelques coups d'essai avec eux sans allumer la boussole : Placez un pion dans la maison hantée et déplacez-le d'une pièce à l'autre.

Attirez leur attention sur les différents paysages que l'on retrouve à la fois à travers les fenêtres vers lesquelles ils se déplacent et symbolisés sur les flèches.



Avant de commencer

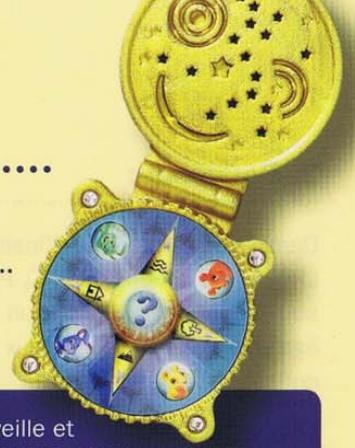
- Choisissez chacun un **pion** (6) et la planche correspondante (7) et placez-les devant vous.
Attention : Il doit y avoir au moins une souris et un lapin en jeu.
- Triez les **murs** (8) et placez-les à côté du plateau.
- Placez les **jetons** (9) à côté du plateau, face clé visible.
- Allumez la **boussole** (5) (en dessous). Vous pouvez choisir parmi 3 niveaux de difficulté : 1 - 2 - 3.
- Placez ensuite la boussole allumée dans la base en 3D (2).

- 0 • L'unité est éteinte.
- 1 • Niveau facile
- 2 • Niveau moyen
- 3 • Niveau difficile



La partie commence !

Vous trouverez un aide-mémoire à la dernière page.



1. Enregistrer les joueurs

Dès que la boussole est allumée, le jeu commence au niveau choisi.
Pour ceux qui découvrent le jeu, nous conseillons le **niveau facile**.

Remarque : Au niveau simple, il faut trouver une seule porte secrète avant que Ti'Boo ne se réveille et que vous puissiez le poursuivre. De plus, les animaux de la maison vous aident beaucoup et le temps n'est pas limité.



Qui joue ?

Tout d'abord, la boussole désire savoir qui joue. Pour cela, appuyez sur les touches Joueur correspondantes et placez chaque pion dans la pièce de sa couleur aux 4 coins du plateau.

À moins de 4 joueurs, appuyez sur la touche Aide pour valider.



Qui commence ?

Choisissez qui commence. Ce joueur peut appuyer de nouveau sur la touche de sa couleur.

2. Choisir et effectuer une action

Une petite lumière rouge indique au début de chaque tour qui joue. Le mille-pattes, le hibou, la chauve-souris ou le crapaud demande au joueur ce qu'il veut faire. Celui-ci a alors

2 possibilités : soit appuyer sur une flèche, soit rester sur place et appuyer sur la touche Aide.



A · Appuyer sur une flèche

Appuyez sur une flèche pour découvrir quel type de mur vous rencontrez et si vous pouvez le franchir...



Remarque :

Vous pouvez passer les salutations de l'animal en appuyant directement sur une touche Action, une fois la lumière de votre touche Joueur allumée.

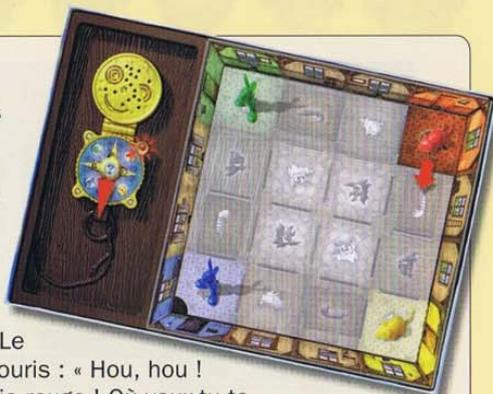
Règles de déplacement

Vous ne pouvez ...

- ... vous déplacer que vers une pièce voisine ;
- ... pas vous déplacer en diagonale ;
- ... pas vous déplacer vers un mur extérieur. Si par mégarde cela se produisait, le joueur peut rejouer.

Exemple :

C'est à la souris rouge de jouer. Sa lumière clignote. Elle se trouve avec le hibou noir et souhaite se déplacer vers les montagnes. Le hibou salue la souris : « Hou, hou ! Bienvenue, souris rouge ! Où veux-tu te déplacer ? ». Le joueur choisit la flèche avec les montagnes. Le hibou annonce : « Passage libre ! Tu peux passer ! ».



Les murs

Vous pouvez rencontrer 5 types de murs différents, mais vous ne pourrez pas tous les franchir.



• Passage libre

Tout le monde peut le franchir.



• Mur avec un trou de souris

Seule la souris peut le franchir, pas le lapin.



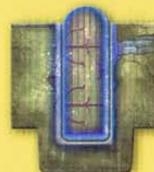
• Mur avec une fenêtre de lapin

Seul le lapin peut le franchir, pas la souris.



• Mur infranchissable

Malheureusement, aucun pion ne peut le franchir.



• Mur avec une porte magique

Tant que la porte est fermée, aucun pion ne peut la franchir. Dès qu'elle est ouverte, tout le monde peut passer.

Dès que le joueur a découvert quel type de mur il rencontre, il l'insère dans la fente du plateau. S'il s'agit d'un mur qu'il peut franchir, il passe dans la pièce voisine. S'il ne peut pas le franchir, il reste dans la pièce où il est. C'est ensuite au tour du joueur suivant de jouer.



Exemple :

La souris rouge a appris qu'elle avait découvert un « passage libre » et qu'elle peut passer. Elle insère un « passage libre » dans la fente sur le côté de la pièce orienté vers les montagnes, puis passe à travers.



B - Appuyer sur la touche Aide et rester sur place



Appuyez sur la touche Aide ; l'animal vous donne un indice. Dans ce cas, le pion ne se déplace pas.

- Durant la première phase, lorsque Ti'Boo n'a pas encore fait son apparition, vous pouvez apprendre où se trouve une porte magique. Par exemple : « Vous trouverez une porte magique entre un hibou blanc et un crapaud noir. » C'est maintenant que les jetons entrent en jeu : Placez 2 jetons, face clé visible, aux deux emplacements possibles.
- Durant la seconde phase, au cours de la poursuite de Ti'Boo, vous pouvez obtenir des indices sur la pièce dans laquelle il se trouve. Placez les jetons, face Ti'Boo visible, pour marquer les pièces nommées.
- Si vous désirez compliquer encore plus le jeu, vous pouvez ne pas utiliser les jetons.



Remarque : Chaque animal ne vous donne *qu'un seul indice* durant toute la partie. Si vous l'interrogez plus d'une fois, il ne vous donnera pas de nouvel indice. Essayez de vous souvenir quel animal vous avez déjà interrogé.

3. Ouvrir une porte magique

Une porte magique ne s'ouvre pas immédiatement dès que vous la découvrez. Pour l'ouvrir, vous devez vous entraider. **Il doit y avoir un pion de chaque côté de la porte.** Dès que l'un de ces deux joueurs se déplace en direction de la porte magique, elle s'ouvre. Le joueur peut passer. Le grincement de la porte réveille Ti'Boo ; vous pouvez ainsi lui courir après. C'est alors que commence la seconde phase du jeu : la poursuite de Ti'Boo.

4. Poursuivre et attraper Ti'Boo

Essayez d'atteindre le plus rapidement possible la pièce dans laquelle se cache Ti'Boo. Écoutez bien les indices des habitants de la maison hantée. Ils vous dévoilent dans quelle pièce se trouve Ti'Boo en ce moment.

Ti'Boo se déplace

Bien entendu, Ti'Boo ne reste pas toujours dans la même pièce, mais en change dès qu'il s'aperçoit que vous vous rapprochez. À chaque fois qu'il se déplace, il annonce : « Bouuuuh ! Je suis Ti'Boo, le fantôme ! Je me promène dans ma maison. Vous ne me trouverez jamais ! ».

Règles de déplacement de Ti'Boo

Il peut ...

- ... se déplacer uniquement vers une pièce voisine.
- ... **également** se déplacer en diagonale.
- ... passer à travers n'importe quel mur.

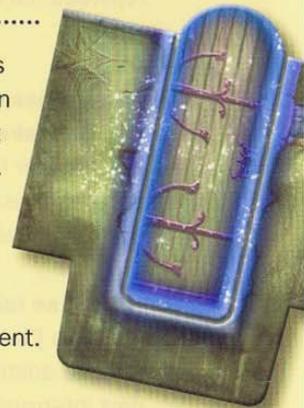
Il ne peut jamais ...

- ... se déplacer dans une pièce occupée par un pion.
- ... passer à travers un mur extérieur.

Capture de Ti'Boo

Ti'Boo ne peut pas se cacher lorsqu'un pion pénètre dans sa pièce. Il se met à pleurer et s'écrie : « Houuuuuu ! Que fais-tu dans ma pièce ? ! ». Tant qu'un seul pion se trouve dans la même pièce que Ti'Boo, vous n'avez pas encore gagné la partie. Le fantôme peut encore s'échapper. Essayez de déplacer le plus vite possible un second pion dans cette pièce.

Remarque : Aux niveaux moyen et difficile, il vous faut attraper Ti'Boo avant minuit. Sinon, il s'échappe et vous ne pourrez l'attraper qu'à la partie suivante.

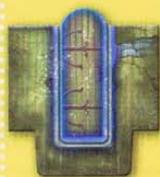


Fin de la partie

Dès que 2 joueurs se trouvent dans la même pièce que Ti'Boo, vous remportez la partie.

Autres règles et questions les plus fréquentes

Comment se distinguent les 3 niveaux de difficulté ?



Niveau 1:	1 porte magique	Temps illimité	Les habitants de la maison vous aident beaucoup et donnent des indices précis.	Ti'Boo se déplace lentement.
Niveau 2:	2 portes magiques	Temps légèrement limité	Les habitants de la maison vous aident moins et donnent moins d'indices.	Ti'Boo se déplace plus vite.
Niveau 3:	3 portes magiques	Temps nettement limité	Les habitants de la maison vous aident à peine et donnent la plupart du temps des indices moins précis.	Ti'Boo se déplace très vite.

Je n'ai pas bien entendu une annonce.

Comment la réentendre ?

Appuyez sur la touche Aide plus de 2 secondes dès que l'animal a fini de vous saluer. Vous entendez un son de harpe et toutes les annonces du coup précédent sont répétées. La lampe clignotante indique qui doit jouer ensuite.

Je ne veux pas réentendre l'introduction à chaque début de partie. Que faire ?

Pour passer l'introduction, utilisez la touche Aide. Si vous appuyez dessus pendant l'introduction, elle est interrompue et vous pouvez vous enregistrer immédiatement.

Comment se fait-il que je n'obtienne plus aucun indice d'un animal que j'interroge ?

Chaque animal n'a qu'un indice pour vous. Si vous l'avez déjà interrogé au cours de la partie, il ne peut plus vous aider. Essayez d'interroger un animal à qui vous n'avez encore rien demandé.

Pourquoi est-ce que j'obtiens parfois un indice sans que la couleur de l'animal soit nommée.

Plus le niveau choisi est élevé, moins vous obtenez d'indices. Dans le meilleur des cas, vous entendez un indice précis : vous entendez alors l'animal et sa couleur (chauve-souris noire, crapaud blanc,...). Si vous obtenez un indice vague, vous n'apprenez que le nom de l'animal (chauve-souris, crapaud,...). Si vous découvrez une porte magique entre une chauve-souris noire et un crapaud blanc, il vous reste deux emplacements possibles. Si vous apprenez que la porte se trouve entre une chauve-souris et un crapaud, il vous reste quatre possibilités. S'il y a déjà un autre mur à un endroit nommé, la porte magique ne peut bien sûr pas s'y trouver.

Je ne sais plus si j'ai bien déplacé mon pion. Que faire ?

La boussole enregistre la position de tous les pions à n'importe quel moment de la partie. Appuyez simplement sur votre touche Joueur pour entendre dans quelle pièce vous **devez** vous trouver.

Si, par erreur, votre pion se trouve dans une autre pièce, vous devez tout de suite le déplacer dans celle annoncée. Vous pouvez demander confirmation de la position de tous les pions aussi souvent que vous le voulez.

Je ne suis plus sûr d'avoir inséré le bon mur.

Si vous venez de placer le mur, il suffit de réécouter la dernière annonce. Appuyez sur la touche Aide plus de 2 secondes.

S'il s'agit d'un mur placé depuis plus longtemps, explorez de nouveau le passage de cette pièce à l'autre. Vous entendrez alors quel type de mur les sépare.

Ti'Boo peut-il fuir une pièce dans laquelle je viens tout juste d'entrer ?

Lorsqu'un pion pénètre dans la pièce dans laquelle se cache Ti'Boo, celui-ci ne peut plus fuir. Au lieu de cela, il éclate en sanglots et dévoile ainsi où il est.

Tant qu'il n'y a qu'un seul joueur dans la pièce de Ti'Boo, il est cependant possible qu'il s'échappe après un certain temps. À vous d'essayer de rejoindre Ti'Boo avec un second pion le plus vite possible.

Comment se fait-il que j'obtienne toujours le même indice aux niveaux 2 et 3 lorsque je demande la position d'une porte magique ?

Vous n'obtiendrez d'indice sur la porte magique suivante qu'une fois le premier indice suivi et la porte magique précédente découverte.

Informations sur l'utilisation de l'unité électronique

La mise en place des piles est à réaliser par un adulte.

Le boîtier des piles se trouve sous la boussole magique. Contrôler que l'interrupteur est bien en position « 0 ». Ouvrir alors le boîtier à l'aide d'un tournevis cruciforme. Insérer 3 piles 1,5 V de type AAA/LR03 en respectant le marquage des pôles + et - à l'intérieur. Revisser ensuite le couvercle du boîtier.

Conseils d'utilisation

- Si aucune touche n'est activée au bout de 3 minutes, l'unité électronique se met en veille pour économiser les piles. Même dans ce mode, elles peuvent cependant finir par se vider. Pour reprendre le jeu, appuyer sur une touche au choix.
- Éteindre le module électronique après la partie.
- Ne pas démonter l'appareil.
- Ne pas exposer l'appareil directement au soleil ou à proximité de tout autre source de chaleur.
- Veiller à ce qu'aucun liquide ne pénètre dans l'appareil.
- Nettoyer la surface à l'aide d'un chiffon sec ou légèrement humide.
- Ne pas utiliser de produit chimique.

Conseils de sécurité

- Des piles non rechargeables ne peuvent en aucun cas être rechargées !
- Des piles rechargeables peuvent uniquement être chargées sous la surveillance d'adultes !
- Sortir les piles rechargeables des jouets avant de les charger !
- Ne pas utiliser des piles de types différents ou des piles neuves et usées ensemble !
- Mettre en place les piles correctement en fonction de leur polarité „+“ et „-“ !
- Si les piles sont déchargées ou si le jouet n'est pas utilisé pendant un temps prolongé, il faut retirer les piles !
- Il est interdit de court-circuiter les bornes de raccord.
- Nous recommandons l'utilisation de piles alcalines.
- Utiliser uniquement des piles du type prescrit ou d'un type équivalent.
- Toujours remplacer toutes les piles en même temps et non pas individuellement.



Ne jetez jamais les composants électriques de ce jeu dans la poubelle normale, mais déposez-les dans un centre de tri destiné aux appareils électriques usagés. Renseignez-vous auprès de la mairie sur l'élimination appropriée de ces déchets.

Important :
Notice à conserver.



Jeu de Société Electronique

Envie d'autres aventures électroniques ?



21979

Qui l'a vu ?

Pour 2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans



22102

Où va-t-il ?

Pour 1 à 5 joueurs de 7 à 99 ans

Aide-mémoire

Mise en marche

Choisir le niveau 1, 2 ou 3



1. Enregistrement

Appuyer sur les touches Joueur et choisir qui commence



Tour de jeu

Lumière du joueur clignote



ou



Choisir une touche
Action

2a. Choisir une direction
Découverte du mur

2b. Rester sur place et demander un indice à un animal

Où est la porte magique ?
Où est Ti'Boo ?



Effectuer l'action

- Appuyer sur une flèche
- Découvrir le mur
- Insérer le mur
- Selon le mur, passer ou rester sur place

Indice sur la porte ?
Marquer les passages

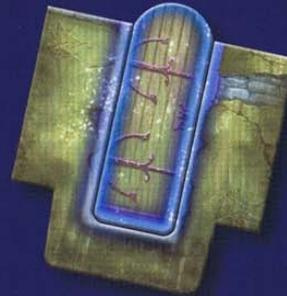
Indice sur la pièce où est caché Ti'Boo ?
Marquer les pièces



But du jeu

Porte magique

3. Trouver la porte magique et l'ouvrir
Un pion de chaque côté de la porte



Ti'Boo

4. Poursuivre Ti'Boo et l'attraper
Deux pions se trouvent dans la même pièce que Ti'Boo

Aide sur les touches

Répétition

Appuyer sur la touche Aide plus de 2 secondes



Confirmation Position

Appuyer sur la touche Joueur



Steffen Bogen remercie Jutta, Konrad et Laurenz ainsi que tous les testeurs, en particulier les joueurs en herbe enthousiastes de la maternelle Kreuzkindergarten de Konstanz.

© 2013 Ravensburger Spieleverlag
Jeux Ravensburger S.A.S. · 21, rue de Dornach · F-68120 Pfafstatt
Distr. CH : Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

