

PHANTOM RALLYE

Jeu Ravensburger® N° 21 734 2

Auteur : Gunter Baars

Illustrations : Kinetic

Un jeu qui vous donnera de grands frissons !

Quatre enfants sont dans un train fantôme et sont effrayés par des apparitions étranges qui donnent la chair de poule ! Mais soudainement, les petites voitures s'arrêtent et les fantômes s'immobilisent.

Qu'est-ce qui s'est passé ? Les roues dentées sont dans tous les sens ! Courageux, les enfants se mettent à remettre les roues dentées à leur place. Pouvez-vous les aider à remettre les fantômes en marche ?

But du jeu

Les joueurs essaient de réparer le train fantôme pour que les fantômes s'animent de nouveau et que le voyage puisse continuer.

Le jeu des roues dentées pour 2 à 4 joueurs rusés à partir de 5 à 99 ans.



Contenu :

- 1 plan du jeu
- 1 support pour le plan du jeu
- 32 broches à fiche
- 12 roues dentées à visage
- 4 roues dentées violettes avec un bouton
- 3 fantômes
- 4 pions (voitures)
- 16 cartes « plan de la construction »
- 1 dé à symboles





arrivée Les préparatifs :

☸ Détachez soigneusement toutes les pièces du jeu de la planche en carton et du plan du jeu.

☸ Introduisez les broches d'en bas dans les trous du plan qui présentent les anneaux de la même couleur.

☸ Placez toutes les roues dentées, les trois fantômes, le dé et les pions à côté de la boîte.

☸ Posez le support du plan dans la boîte et placez le plan au-dessus.

☸ Chaque joueur choisit un pion et le met sur le bord de la boîte sur la case de départ conformément à la direction de la flèche (voir l'illustration).

☸ Mélangez les cartes « plan de la construction », formez-en une pile et placez celle-ci à côté de la boîte.

A vous de jouer !

Retournez le premier plan de la construction. Il indique les endroits du plan où vous introduisez les quatre roues dentées violettes. Pour vous orienter, vous pouvez vous aider de ce qui est imprimé sur le plan du jeu. Conformément à la carte, vous placez des fantômes sur trois des roues dentées. La roue dentée violette sur laquelle vous ne posez pas de fantômes sert de **roue tournante** pendant cette manche-ci.

Le joueur le plus jeune commence.



Le joueur dont c'est le tour lance le dé et effectue les actions suivantes :



Si le dé indique une roue dentée, il prend une roue de la couleur correspondante et l'introduit sur une broche quelconque de cette couleur. Il place par exemple une roue dentée rouge sur une broche rouge.



S'il n'y a plus de roue dentée de la couleur souhaitée à côté de la boîte, il prend une roue de cette couleur qui se trouve déjà sur le plan et la déplace sur une autre broche de la même couleur.



Il peut continuer à lancer le dé jusqu'à ce qu'il obtienne une **flèche tournante** ou une **chauve-souris**.



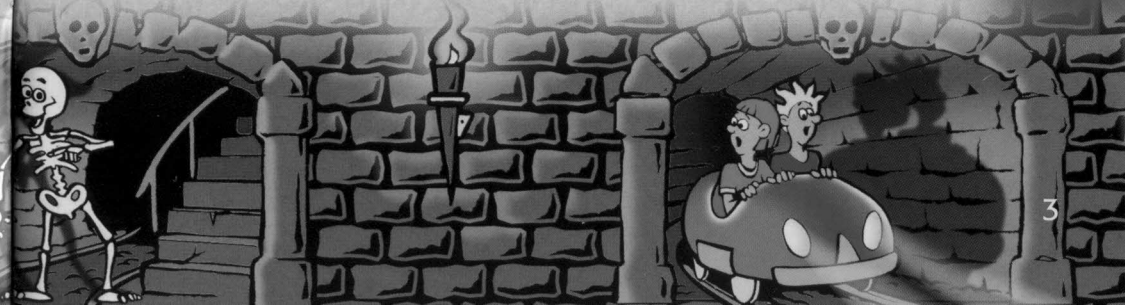
Si le joueur obtient au dé la flèche tournante, il essaie de faire démarrer le train fantôme. Il tourne la roue tournante violette. Pour chaque fantôme qui tourne déjà, il peut déplacer son pion d'une case en direction de l'arrivée. Si encore aucun fantôme ne tourne, il ne se passe rien. Dans tous les cas, c'est ensuite le tour du joueur suivant.



Si le joueur obtient au dé une chauve-souris, son tour est fini. Puis, c'est le tour du joueur suivant.

Ça y est ?

Tu as introduit une roue dentée et tu penses avoir réparé le train fantôme, de sorte que tous les trois fantômes se tournent ? Dans ce cas-là, tu peux tout de suite tourner la roue tournante sans lancer le dé.





Les trois fantômes tournent !

C'est super ! Tu peux faire avancer ton pion de **quatre cases** en direction de l'arrivée – trois cases à cause des trois fantômes qui bougent plus une, parce que tu as parfaitement réparé le train fantôme. Ensuite, c'est le tour du joueur suivant.

Les trois fantômes ne tournent pas tous ?

Pas de chance. Ton pion doit rester sur la case où il se trouve. Maintenant, c'est le tour du joueur suivant.

Les pions se déplacent de la manière suivante :

Si un joueur reçoit des points, il peut faire avancer son pion sur le bord de la boîte du nombre de cases correspondantes en direction de l'arrivée. Il est possible qu'il y ait plusieurs pions sur une case.

Fin de la manche

La manche est finie au moment où le train fantôme est réparé et que tous les fantômes tournent. Enlevez toutes les roues dentées ainsi que les fantômes du plan et placez-les à côté de la boîte.

Et c'est reparti !

Piochez une nouvelle carte « plan de la construction » dans la pile et montez les quatre roues dentées violettes et les fantômes en fonction des indications de la carte.

Ensuite, c'est le tour du voisin de gauche du joueur qui a gagné la manche précédente.

Le gagnant de la partie

Le premier à faire le tour complet de la boîte et à atteindre l'arrivée avec son pion gagne la partie.

