

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 (Bourgogne du sud), 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



Un jeu d'Antonin Boccara et Yves Hirschfeld
Illustré par Olivier Danchin

Pour 2 à 6 chasseurs de trésors
21 minutes d'exploration
6 ans et +



MYSTERIUM KIDS

LE TRÉSOR DU CAPITAINE BOUH



LA PETITE HISTOIRE

Courageusement, vous décidez de passer la nuit dans un vieux manoir à l'extérieur de la ville. Selon la légende, il renferme un fabuleux trésor !

Alors que vous vous endormez, le fantôme du capitaine Bouh apparaît pour vous aider à trouver son trésor. Comme tout fantôme qui se respecte, il ne peut pas parler, mais il peut faire du bruit pour vous indiquer dans quelles pièces chercher !

Note : dans cette règle, le mot joueur(s) est utilisé comme convention pour désigner les joueuses et les joueurs.

BUT DU JEU

Les joueurs coopèrent pour trouver le trésor du capitaine avant la fin de la nuit.

À chaque tour, un joueur devient le **Fantôme du capitaine**. Il fait deviner une carte aux autres joueurs en utilisant uniquement le tambourin. Si ces derniers trouvent la bonne carte, une partie du trésor est révélée.

CONTENU ET MISE EN PLACE

- A 1 Plateau *Manoir***
Placez-le au centre de la table.
- B 1 Plateau *Compte-tour* et 1 pion *Lune***
Positionnez le plateau *Compte-tour* sur la face *Nuit Calme*  au-dessus du plateau *Manoir*. Placez le pion *Lune* sur la case la plus à gauche du plateau *Compte-tour*.
- C 78 cartes *Bruit***
Mélangez-les et placez-en une face visible sur chacun des cinq emplacements du plateau *Manoir*. Les cartes restantes sont placées près du plateau *Manoir* et forment la pioche, face cachée.
- D 10 tuiles *Trésor***
Prenez les 7 tuiles *Trésor* ne comportant pas le symbole , mélangez-les et formez une pile face cachée près du plateau *Manoir*. Les tuiles avec le symbole  sont rangées dans la boîte pour cette partie.
- E 5 jetons *Fantôme* et 1 tambourin**
Le joueur le plus âgé devient le **Fantôme du capitaine** pour le premier tour de jeu. Il pose les cinq jetons *Fantôme* et le tambourin devant lui.



Pour des parties plus difficiles, placez le plateau *Compte-tour* sur la face *Nuit Agitée* .

Les 3 tuiles *Trésor* comportant le symbole  sont ajoutées et mélangées aux 7 autres tuiles *Trésor*.



TOUR DE JEU

Le **Fantôme** mélange les cinq jetons *Fantôme*, en tire un au hasard, le consulte **sans montrer le numéro aux autres** et le place devant lui, face cachée. Il cherche à faire deviner la carte *Bruit* située sur l'emplacement du plateau correspondant au numéro du jeton *Fantôme* qu'il a pioché.

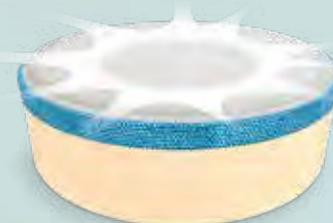
Le **Fantôme** prend le tambourin en main et demande aux autres joueurs de **fermer les yeux**. Il marque le début de la séquence en disant distinctement « **Bouuuuh** », puis il commence à faire du bruit avec le tambourin pour faire deviner sa carte. Lorsqu'il a terminé, il dit « **Bouuuuh** » à nouveau, afin de marquer la fin de la séquence.

Les autres joueurs ouvrent les yeux et essaient de deviner à quelle carte le bruit du **Fantôme** fait référence. Ils discutent pour trouver la bonne carte *Bruit*. Pendant ce temps, **le Fantôme ne doit pas parler ni donner des indices sur sa carte !** Lorsqu'ils sont prêts, les joueurs désignent la carte *Bruit* sur laquelle ils se sont mis d'accord. S'ils ne parviennent pas à un accord, c'est le joueur à gauche du **Fantôme** qui tranche.

Le **Fantôme** révèle le jeton *Fantôme* pioché en début de tour. Il vérifie si le numéro de l'emplacement de la carte *Bruit* choisie par les autres joueurs correspond à celui du jeton *Fantôme*.

Faire deviner une carte *Bruit*

Le **Fantôme** peut produire tous les bruits qu'il souhaite (gratter, taper, tapoter, glisser, faire varier le rythme, etc.), mais uniquement en utilisant le tambourin et ses différentes textures !



S'il est trop compliqué pour les plus petits de fermer les yeux quand le **Fantôme** fait du bruit, demandez-leur plutôt de se retourner.

Si les joueurs ont trouvé la bonne carte :

ils retournent la première tuile *Trésor* de la pile et la placent à côté du plateau *Manoir*.

Ils viennent de trouver une partie du trésor !



Si les joueurs n'ont pas trouvé la bonne carte :

ils n'ont pas trouvé de trésor pour ce tour.

Certaines tuiles *Trésor* ne comportent qu'une partie d'objet. Lorsque vous avez dévoilé les deux parties d'un même objet, reconstituez-le.



FIN DE TOUR

Qu'ils aient trouvé ou non la bonne carte, **les joueurs avancent le pion Lune d'une case**. Toutes les cartes *Bruit* du plateau *Manoir* sont ensuite rangées dans la boîte. Le joueur à gauche du **Fantôme** devient le nouveau **Fantôme** pour le tour suivant. Il prend les cinq jetons *Fantôme* devant lui et les mélange. Il place cinq nouvelles cartes *Bruit* sur le plateau *Manoir* et un nouveau tour commence.

DEVINER UNE OU DEUX CARTES

Lorsque le **Fantôme** commence son tour, la case sur laquelle le pion *Lune* se trouve indique combien de cartes *Bruit* il doit faire deviner ce tour.



 : **une seule carte *Bruit* à faire deviner.**

Le **Fantôme** pioche un jeton *Fantôme* et le tour de jeu est le même que décrit précédemment.

 : **deux cartes *Bruit* à faire deviner** avec les ajustements suivants (le reste des règles est inchangé) :

Le **Fantôme** pioche deux jetons *Fantôme* lors de ce tour, **il les fait deviner l'un après l'autre.**

Lorsque les autres joueurs ont les yeux fermés, il commence la séquence en disant « **Bouuuu** », fait le bruit correspondant à son premier jeton *Fantôme*, puis dit à nouveau « **Bouuuu** ». **Les joueurs ne doivent pas encore ouvrir les yeux.** Il fait ensuite le bruit correspondant à son second jeton *Fantôme* et dit une dernière fois « **Bouuuu** » pour marquer la fin de la séquence. C'est uniquement à ce moment que les autres joueurs peuvent ouvrir les yeux.

Lors des discussions, les joueurs doivent d'abord deviner la carte *Bruit* associée au premier bruit et la désigner au **Fantôme**. Celui-ci révèle si la carte est correcte ou non puis ils font de même pour la deuxième carte *Bruit*. **Pour chaque carte correctement trouvée, une tuile *Trésor* est retournée.**

Une fois que les joueurs ont tenté de deviner les deux cartes *Bruit* (avec succès ou non), ils passent à la **FIN DE TOUR.**



Lorsque le pion *Lune* arrive sur la dernière case, le jour se lève et le dernier tour de jeu commence.

À la fin de cet ultime tour, il est temps d'évaluer votre résultat. Comptez un point par étoile **complète** sur les tuiles *Trésor* face visible.

Pour les parties en mode Nuit Calme :

De 0 à 3 points :

Pas mal... mais il reste beaucoup à explorer dans mon manoir...

De 4 à 6 points :

Joli magot !
Le manoir vous réserve encore des surprises.

7 ou 8 points :

Waouh, vous y étiez presque !

9 points :

Félicitations, rien ne vous a échappé !

Pour les parties en mode Nuit Agitée :

De 0 à 5 points :

Pas mal ! Vous êtes sur la bonne voie !

De 6 à 9 points :

Joli travail pour de jeunes loups de mer.

De 10 à 12 points :

Bravo !
Vous êtes des explorateurs aguerris.

13 points :

Parfait !
Vous êtes les champions de la chasse au trésor !

EXEMPLE DE TOUR

Le **Fantôme** pioche le jeton *Fantôme* numéro **5**. Il doit donc faire deviner la carte *Bruit* située sur l'emplacement **5** du plateau *Manoir* (sur laquelle apparaît un chat).

BOUUH!

Le **Fantôme** dit « **Bouuuuh** » afin de commencer la séquence. Pour faire deviner cette carte *Bruit*, le **Fantôme** pense aux sons qu'un chat peut produire (ronronnements, miaulements, etc.). Il peut également s'aider de l'illustration de la carte : le chat est en train de griffer le mur. Le **Fantôme** essaie de reproduire le bruit qu'évoque l'illustration en griffant le tambourin. Le **Fantôme** dit « **Bouuuuh** » afin de terminer la séquence.

BOUUH!

Les joueurs hésitent entre deux cartes *Bruit* : le râteau (emplacement **3**) ou le chat (emplacement **5**). Après discussion, ils décident de choisir la carte du chat, car ils estiment que le **Fantôme** aurait produit un bruit plus répétitif s'il s'agissait du râteau.

Le **Fantôme** révèle son jeton *Fantôme*. Les joueurs ont deviné la bonne carte : le chat. Ils retournent la première tuile *Trésor* de la pile. Elle représente la partie de la longue-vue qui leur manquait. Ils assemblent les deux tuiles *Trésor* avant de passer à la **FIN DE TOUR**.



