
Les championnats d'épouvante

Comme tous les ans, les fantômes participent aux passionnants championnats d'épouvante. Celui qui veut y prendre part peut s'inscrire à quelques-unes des disciplines ci-dessous ou bien les essayer toutes.

Vous pouvez bien sûr inventer de toutes nouvelles disciplines !

Que le meilleur fantôme gagne !

Discipline n° 1 : Roule-ta-bille

But du jeu : Qui va réussir en premier à amener les billes vers le coffre à trésors ?

! **Accessoires supplémentaires nécessaires :** une montre indiquant les secondes ou un chronomètre, une feuille de papier et un crayon.

- Le joueur dont c'est le tour retourne une **carte-pièce** et pose le **fantôme** dans la pièce correspondante. Les autres joueurs retournent ensuite cinq autres cartes-pièces les unes après les autres et posent d'abord les **quatre billes hantées**, puis le **coffre** dans les pièces correspondantes.

Au signal de départ : « **A vos billes, prêts, partez, houuuu !!!** », on commence à compter le temps. Le joueur essaye alors de récupérer les billes avec le fantôme et de les amener vers le coffre. Un autre joueur chronomètre le temps mis et l'inscrira après. On n'est pas obligé d'amener les billes les unes après les autres. Celui qui le veut, peut essayer de « coller » **plusieurs billes en même temps** au fantôme et de les transporter ainsi.

N.B. : les billes doivent être déplacées en même temps que le fantôme. On n'a pas le droit de les faire avancer seulement avec la baguette magique !

Le fantôme est arrivé au coffre en ayant une bille avec lui ?
Le joueur essaye de débarrasser le fantôme de la bille en la secouant. Vous pouvez aussi vous mettre d'accord pour que la bille soit enlevée à la main.

Ensuite, le joueur se remet aussitôt en route pour aller chercher la deuxième bille.

Qui mettra le moins de temps possible pour amener toutes les billes jusqu'au coffre ?

Si tu es tout seul et que tu as envie de hanter le château...
essaye de récupérer toutes les billes pendant le temps imparti par le sablier.

Discipline n° 2 : Le slalom des fantômes

But du jeu : Qui sera le plus rapide en faisant passer le fantôme entre les pièces d'or ?

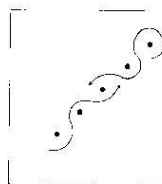
! **Accessoires supplémentaires nécessaires** : une montre indiquant les secondes ou un chronomètre, une feuille de papier et un crayon.

• **Pour ce jeu, il faut complètement transformer le château** : Retirer tous les murs intérieurs et les mettre de côté.

• Mettre le coffre dans un coin du château et poser le fantôme tout à côté.

Poser les cinq pièces d'or dans le château et en faire une rangée. L'écart entre les pièces d'or doit être tel que le fantôme ait suffisamment de place pour passer sans les toucher.

22



Au signal de départ : « **A vos pièces d'or, prêts, partez, houuuu !** », le premier joueur essaye de faire faire un slalom au fantôme entre les pièces d'or. Les autres joueurs vérifient que le fantôme passe bien entre les pièces d'or. Ils ont le droit de les toucher.

Une fois que la dernière pièce d'or est passée, retourner le fantôme pour le faire revenir au coffre, également en slalom.

Un autre joueur chronomètre le temps mis et l'inscrit.

Avant que le joueur suivant ne commence, remettre les pièces d'or en place.

Qui sera le plus rapide au slalom ?

Si tu es tout seul et que tu as envie de hanter le château...
vas-tu réussir à faire faire un slalom au fantôme avec 6 pièces d'or ou plus avant que le temps imparti par le sablier ne soit écoulé ?

Discipline n° 3 : La course hantée

But du jeu : Qui va réussir à hanter toutes les pièces du château avec le fantôme en mettant le moins de temps possible ?

! **Accessoires supplémentaires nécessaires** : une montre indiquant les secondes ou un chronomètre, une feuille de papier et un crayon.

• Retourner une carte-pièce, mettre le fantôme et le coffre dans la pièce correspondante. Après cela, retourner également les huit autres cartes-pièces.

23

Au signal de départ : « **A vos trésors, prêts, partez, houuuu !** », le premier joueur commence et amène le fantôme de pièce en pièce. A chaque fois que le fantôme entre dans une autre pièce, les autres joueurs retournent de nouveau la carte correspondante. Une fois que le fantôme s'est rendu dans toutes les pièces, il faut le ramener de nouveau vers le coffre.

Un autre joueur chronomètre le temps mis et l'inscrit.

Qui va réussir à parcourir le circuit le plus vite possible et devenir le fantôme-champion ?

Si tu as envie de hanter le château tout seul...

essaie de hanter toutes les pièces du château pendant le temps imparti par le sablier.

Pour les fantômes professionnels :

On peut compliquer le parcours en répartissant les billes hantées et les pièces d'or comme obstacles dans les pièces du château. On les changera de place pour chaque joueur.

Discipline n° 4 : A la queue leu leu

But du jeu : Qui va se rappeler d'un grand nombre d'habitants du château et réussir à les effrayer dans le bon ordre ?

- Retourner une **carte-pièce** et mettre le fantôme dans la pièce correspondante.
- Le joueur dont c'est le tour pose le coffre devant lui.
- Mélanger les **cartes-tableaux**. Le joueur dont c'est le tour en retourne neuf et les pose en une rangée à droite du coffre.



Retourner le sablier. Le joueur essaye de se souvenir des **habitants du château** qui sont dessinés sur les cartes et surtout de s'en rappeler dans le **bon ordre** !

Quand le temps est écoulé, retourner les cartes-tableaux pour qu'on ne voie plus les illustrations.

N.B. : ne pas changer l'ordre des cartes-tableaux en les retournant !

Le joueur essaye alors d'amener le fantôme vers le premier habitant du château, c'est-à-dire le personnage représenté sur le tableau à droite du coffre.

Dès qu'il pense qu'il est arrivé auprès de l'habitant recherché, il le touche avec le fantôme en criant bien fort : « Houuuuuu ! »

Les autres joueurs retournent alors la première carte posée à droite du coffre :

- **Est-ce que le joueur a effrayé le bon habitant ?**
Il a le droit de continuer et va hanter le deuxième habitant. La carte de l'habitant trouvé reste posée face visible. Le joueur a le droit de continuer jusqu'à ce qu'il se trompe ou qu'il ait trouvé les neuf personnages.
- **Est-ce que le joueur s'est trompé ?**
Les autres joueurs se mettent à crier : « 1, 2, 3 – fantôme, arrête-toi ». Ce tour est terminé pour le joueur.

Le joueur prend tous les tableaux des habitants qu'il a pu effrayer dans le bon ordre. Les autres cartes-tableaux sont mélangées et remises dans la réserve.

C'est au tour du joueur suivant. Il retourne une **carte-pièce** et neuf cartes-tableaux.

La partie est terminée dès que chaque joueur a joué deux fois ou que toutes les cartes-tableaux ont été récupérées.

Celui qui a récupéré le plus grand nombre de cartes-tableaux gagne la partie.

Si plusieurs joueurs ont le même nombre de tableaux, ils gagnent tous ensemble.

Si tu as envie de hanter le château tout seul ...

essaye de garder en mémoire le plus grand nombre possible d'habitants du château et de les effrayer chacun à leur tour dans le bon ordre. Peut-être réussiras-tu à en effrayer plus de 9. Ce serait alors un vrai record !

Discipline n° 5 : Le trésor du fantôme

But du jeu : Qui va réussir à amener le plus grand nombre possible de pièces d'or vers le coffre ?

- Mettre le coffre et le fantôme dans la pièce centrale.
- Mettre une pièce d'or au milieu de chacune des huit autres pièces.

Retourner le sablier.

Le joueur dont c'est le tour essaye alors d'amener le fantôme vers les pièces d'or et de faire glisser celles-ci le plus vite possible dans la pièce où se trouve le coffre.

Conseil : faire attention à ne pas emmener les pièces d'or dans les coins des pièces, car ce sera alors difficile de les en retirer ! Si cela arrive quand même, laisser ces pièces et emmener vite le fantôme vers les autres pièces d'or.

Le temps est écoulé ?

Le joueur compte les pièces d'or qu'il a pu emmener dans la pièce du coffre. En récompense, il prend le nombre correspondant de tableaux.

Remettre le coffre, le fantôme et les pièces d'or en place comme indiqué au début. C'est ensuite le tour du joueur suivant.

Qui va être le meilleur chasseur de trésor dans le château hanté ?

Pour les fantômes professionnels :

On pourra compliquer le jeu en répartissant aussi les billes hantées dans le château. On les changera de place à chaque tour.

Discipline n° 6 : Le fantôme sans tête

Pour 4 ou 6 vaillants fantômes

But du jeu : quelle équipe de fantômes va le mieux travailler et vite conduire le fantôme au coffre ?

! Accessoires supplémentaires nécessaires : une montre indiquant les secondes ou un chronomètre, une feuille de papier et un crayon, un foulard pour bander les yeux.

- Retourner une **carte-pièce** et mettre le fantôme dans la pièce correspondante.

Les joueurs forment alors des équipes de deux :

- L'un des joueurs est le chef-fantôme. Il prend la baguette magique et l'amène vers le fantôme en la tenant en dessous du château. Après, on lui bande les yeux.
- L'autre joueur est son pilote. Il lui donne les instructions pour avancer. Il y a des pilotes p. ex. dans les ports. Ils surveillent le port et indiquent aux marins où ils doivent faire passer leurs bateaux.

Le pilote retourne une deuxième carte-pièce et pose le coffre dans la pièce correspondante. Il va falloir emmener le fantôme dans cette pièce.

L'un des autres joueurs donne le **signal de départ** et contrôle le temps.

Le **pilote** donne alors des instructions en disant par où le fantôme doit passer. Il dit p. ex. : « Vas tout droit, un petit peu à droite, à gauche, recule, etc. ».

N.B. : si le chef-fantôme perd le contact entre la baguette et le fantôme, le pilote devra dire : « attends » et il ramènera la baguette vers le fantôme. Dans ce cas, le temps compte quand même.

Conseil : un autre joueur tiendra le château pour qu'il ne bascule pas par inadvertance. Il fera attention à ne pas gêner le chef-fantôme.

Dès que le **fantôme touche le coffre**, le temps est arrêté et noté. Ensuite, c'est au tour de l'équipe suivante.

Quelle équipe va le mieux travailler et sera la plus rapide ?

Autres expérimentations pour hanter le château :

Maintenant que vous êtes de vrais experts, vous pouvez essayer des supers expérimentations

Vous avez certainement découvert le secret de la baguette magique et des forces surnaturelles du fantôme ?

Mais est-ce que vous avez déjà essayé de déplacer d'autres objets dans les pièces du château ? Faites donc un essai en prenant des petits objets de votre chambre.

Est-ce qu'une petite voiture métallique va pouvoir aussi circuler dans les pièces du château ? Est-ce que vous allez pouvoir déplacer des objets en plastique ? des pièces de monnaie ?

Qui va trouver l'objet le plus rigolo, le plus gros ou le plus petit pour hanter le château ?

Nous vous souhaitons une bonne partie de plaisir dans le château hanté !