

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

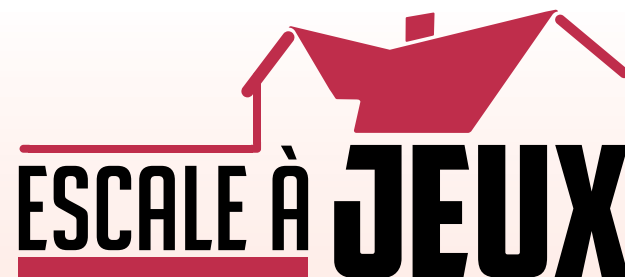
Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com





Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Kleine Gespensterfreunde



Little Ghostly Friends • Duos de fantômes
Kleine spokenvriendjes • Los amiguitos de los fantasmas
I piccoli amici dei fantasmi

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2013

Duos de fantômes



Un jeu de mémoire fantomatique pour 2 à 4 enfants de 3 à 8 ans.

Auteure : Jocelyne Ménager-Berthier

Illustration : Martina Theisen

Durée de la partie : 10 à 15 minutes

Contenu du jeu

- 1 blason de fantôme
- plateau de jeu (= tour de château)
- 18 plaquettes memory
- 24 vers luisants
- 3 cloisons de séparation en carton
- 1 règle du jeu



FRANÇAIS

Il est bientôt minuit, l'heure des revenants ! Les petits fantômes se dépêchent d'aller au vieux château car on y donne ce soir une fête à minuit ! Mais, Griffou et Grognon, les chats gardiens du château ne les laissent pas rentrer. Pour arriver à tromper leur vigilance, les fantômes doivent se présenter en duo identique. Ils pourront ainsi accéder sans entrave à l'une des fenêtres de la tour !

Dispersés autour de la tour, les vers luisants encouragent leurs amis fantômes : à chaque fois qu'un duo de fantômes réussit à rentrer à l'intérieur de la tour, un ver luisant se met à luire de joie !

Le but du jeu est de trouver le plus possible de duos de fantômes et de faire briller en premier tous ses vers luisants.

Avant de jouer pour la première fois

Collez d'abord le blason de fantôme. Collez respectivement un auto-collant sur ses deux faces.

Les quatre couleurs signifient « couleur identique » et le fantôme signifie « fantôme identique ».

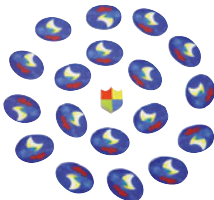
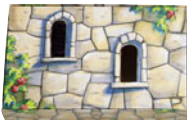


FRANÇAIS Préparatifs

Sortez tous les accessoires de jeu de la boîte. Assemblez les quatre cloisons de séparation en carton en forme de « E » et posez-les dans le fond de la boîte comme illustré.



Posez par dessus le plateau de jeu aux deux ouvertures de fenêtres. La tour du château est prête, posez-la à portée de la main. Ensuite posez le blason de fantôme au milieu de la table, face « couleurs » visible. Mélangez toutes les plaquettes memory et répartissez-les, faces cachées, autour du blason.



Répartissez les vers luisants comme suit :

- à 2 joueurs : 8 chacun,
- à 3 joueurs : 7 chacun,
- à 4 joueurs : 6 chacun.

Chacun pose ses vers luisants devant lui en une rangée, la face foncée étant tournée vers le haut. Les vers luisants en trop sont retirés du jeu.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a vu un fantôme en dernier commence en retournant deux plaquettes memory de son choix.

Que représente la plaquette ?

- **Deux fantômes sur un fond de différentes couleurs ?**

Dommage ! Retourne les deux plaquettes de nouveau après que tous les autres joueurs les aient aussi vues. Tu auras sûrement plus de chance la prochaine fois !

- **Deux fantômes sur un fond de la même couleur ?**

Super ! Prends les deux plaquettes et insère-les à travers les fenêtres de la tour du château. Ensuite, retourne un de tes vers luisants, côté lumineux visible.

- **Un chat ?**

Malchance de fantôme ! Dès que tu retournes Griffou ou Grognon, ton tour se termine tout de suite. Retourne la ou les plaquettes après que tous les autres joueurs l'aie/les aient aussi vue(s). Remarque bien l'emplacement du chat pour ne pas le retourner la prochaine fois.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de retourner deux plaquettes memory.



Fin du tour

Un tour est terminé lorsqu'il ne reste plus que les deux plaquettes de chats. Si aucun des joueurs n'a réussi à faire briller tous ses vers luisants, on joue un nouveau tour.

Nouveau tour

Soulevez le plateau de jeu et retirez toutes les plaquettes memory tombées dans la boîte. Mélangez-les et répartissez-les de nouveau autour du blason de fantôme. Tournez le blason sur la face fantôme. Maintenant vous cherchez deux fantômes identiques, la couleur du fond n'étant pas déterminante. Un nouveau tour commence.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a fait briller tous ses vers luisants : il gagne la partie.

Conseil : Le jeu sera plus facile si le blason n'est pas retourné après un tour et si on joue en le laissant toujours sur le même côté.

