

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).

**ESCALE À JEUX**



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

Le Petit Fantôme

Un jeu d'Otfried Preussler.

Pour 2 à 4 enfants à partir de 5 ans.

Ce jeu est inspiré d'un livre pour enfants édité en Allemagne.

Principe du jeu

Une nuit, durant son tour de garde, le petit fantôme veut, de l'intérieur d'une horloge, hanter ses amis et des lieux. Pour cela, il lui faut ouvrir les bonnes portes. Peux tu aider le petit fantôme à trouver le plus de lieux et d'amis possible durant l'heure des revenants ?

Matériel

- Un petit fantôme
- Une feuille de trous de serrures magnétiques autocollants
- Un anneau métallique et un petit aimant
- Une couronne de carton comportant 12 illustrations
- 13 portes de château
- 13 tuiles comportant des illustrations en noir et blanc
- Une salle des chevaliers percée de trous au fond du couvercle de la boîte.
- 40 boulets de canon
- Un axe de rotation en plastique rouge
- Une aiguille de carton rouge
- Un bâtonnet rouge pour faire tourner l'horloge.

Avant la première utilisation

- Détacher toutes les pièces.
- Sur chacune des 13 portes rouges, coller sur la face, un trou de serrure, bien au centre de la porte.
- Accrocher l'aimant sur Panneau puis placer l'ensemble dans la main du petit fantôme.
- Clipser le petit axe de rotation en plastique rouge dans l'aiguille.

Préparation

- Placer la couronne illustrée dans son emplacement du plateau, ajouter par dessus le cadran de l'horloge puis l'aiguille.
- L'aiguille est placée sur minuit (en face du 12).
- Les 13 cartes imagées sont placées dans les creux adéquats, faces visibles, puis on place les portes par dessus.
- Chaque joueur prend 8 boulets.

Déroulement de la partie

En commençant par le plus jeune joueur, chacun joue à son tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lors de son tour, le joueur actif prend le bâtonnet et le place à la verticale dans le trou de l'extrémité de l'aiguille, ainsi que dans un des trous de la couronne noire en dessous. Le déplacement du bâtonnet avec l'aiguille permet le changement d'heure et fait apparaître un nouveau motif au dessous de minuit. Le joueur déplace ainsi l'aiguille en face du « 1 ».

Le motif nouvellement découvert en dessous du « 12 », indique l'endroit où le personnage, que le petit fantôme doit maintenant trouver.

Le joueur prend le petit fantôme. Il choisit l'une des 13 portes, dont il suppose que le motif correspond et guide la clé dans la serrure.

« Hou, Hou ! » La porte s'ouvre dans la main du petit fantôme.

Laisser alors la porte à côté de la boîte.

Le motif qui se trouve sous la porte ouverte ne correspond pas à celui sous le "12" de l'horloge :

Si un joueur ouvre la mauvaise porte, il doit refermer cette porte. Le petit fantôme est déçu, et le tour du joueur est maintenant terminé.

On remet l'aiguille en face du douze sans changer le motif visible (il suffit de faire tourner l'aiguille à la main, sans l'aide du bâtonnet).

Le motif qui se trouve sous la porte ouverte correspond à celui sous le « 12 » de l'horloge :

Si le motif découvert derrière la porte, est le même que celui de l'horloge, le joueur continue sa ronde. Il prend donc le bâtonnet et avance l'aiguille (et la couronne illustrée) d'une heure.

L'aiguille est maintenant sur le 2 et un nouveau motif est apparu. C'est donc le nouveau lieu ou personnage que le petit fantôme doit rechercher. Tant que le joueur trouve les bonnes portes, il continue à jouer. Il avance l'horloge d'une heure à chaque fois.

Si le joueur ouvre une mauvaise porte, son heure des revenants est finie.

Le joueur récompense le petit fantôme dans la salle des chevaliers. Le joueur peut faire rouler dans la salle des chevaliers un nombre de boulets correspondant au nombre d'images trouvées. Par exemple, si un joueur a ouvert 3 portes et la 4ème est fautive, il prend 3 boulets.

Maintenant il faut rester calme : pendant que les autres joueurs comptent à rebours de 10 à 0, le joueur fait tout son possible pour envoyer les boulets dans les trous. Pour ce faire, on remue le couvercle de la boîte lentement, afin de faire rouler les boulets dans les trous.

Si besoin, commencer le décompte à 20 ou à 5 selon l'habileté des enfants.

Quand les joueurs ont fini leur décompte, on regarde combien de boulets sont tombés dans les trous. Ces boulets sont placés dans un des compartiments de la boîte. Les boulets qui ne sont pas entrés dans les trous retournent près du joueur.

But de la partie

Il y a deux façons de gagner : être le premier à se débarrasser de tous ses boulets, ou être le premier à trouver 6 images d'affilée (en fait comme si le joueur pouvait amener l'aiguille sur le 7).

Traduction: Lutin Ludique (www.lutin-ludique.com)

À partir du jeu « Das Kleine Gespenst » d'Otfried Preussler édité par Kosmos.