

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 ★★☆☆ modulaire 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



Les fantômes de minuit

Un jeu de Heinz Meister

De 2 à 6 joueurs

À partir de 5 ans

Environ 20 minutes



Contenu

- 24 tuiles Fantôme (3 fantômes représentés en 8 couleurs différentes) ;
- 2 aiguilles pour l'horloge de la tour ;
- 1 goupille métallique et sa vis ;
- 1 plateau de jeu.

1 goupille métallique
et sa vis

2 aiguilles pour
l'horloge de la tour

24 tuiles
Fantôme

plateau de jeu

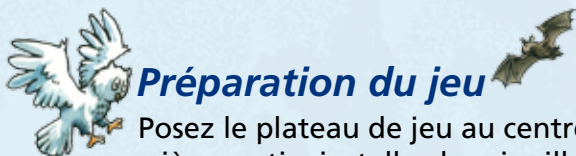
Idée du jeu

Chaque nuit à 22 heures, les petits fantômes viennent hanter la vieille horloge de la grande tour du château : à vous de les faire rentrer avant que ne sonne minuit !

Chacun leur tour, les joueurs dévoilent une tuile fantôme. Dès que trois fantômes de couleur identique sont révélés à la suite, ils peuvent rentrer au château. Mais à chaque erreur, les aiguilles avancent de cinq minutes.

Pour que tous les joueurs remportent la partie, il faut que tous les fantômes soient rentrés avant que les aiguilles de l'horloge n'indiquent minuit !





Préparation du jeu

Posez le plateau de jeu au centre de la table. Pour la première partie, installez les aiguilles de l'horloge sur le plateau de jeu, comme suit (voir fig. 1) :

- insérez, au dos du plateau de jeu, la goupille dans le trou prévu à cet effet ;
- placez les deux aiguilles sur la tige de la goupille, en commençant par la grande ;
- tournez la vis dans la goupille en veillant à ne pas trop serrer afin que les deux aiguilles puissent encore être facilement déplacées.

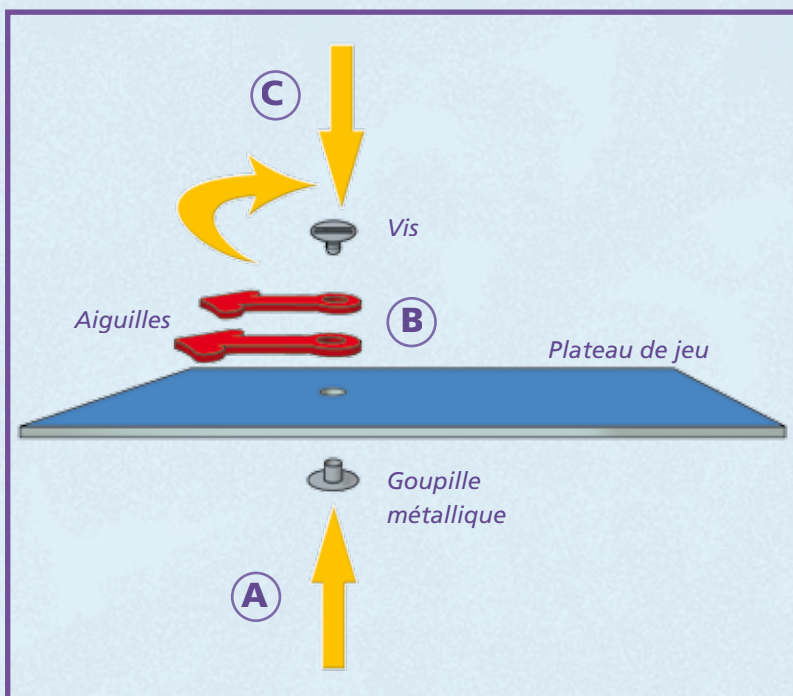
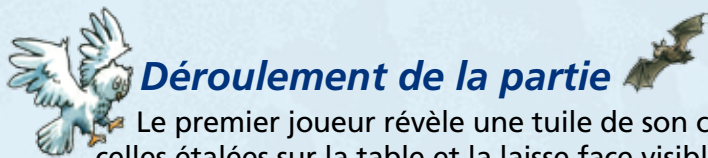


Fig.1 : montage aiguilles.

Un des joueurs tourne les aiguilles de l'horloge afin d'indiquer 22 heures (petite aiguille sur le 10 et grande aiguille sur le 12). Puis les 24 tuiles Fantôme sont mélangées et étalées, faces cachées, tout autour du plateau de jeu : seule la face avec le ciel étoilé est visible (voir fig.2). Le joueur qui fait le bruit de fantôme le plus effrayant commence; puis on joue à tour de rôle dans le sens horaire.



Fig.2 : mise en place du jeu.



Déroulement de la partie

Le premier joueur révèle une tuile de son choix parmi celles étalées sur la table et la laisse face visible : cette première tuile détermine la couleur de la famille de fantômes à retrouver.

Puis, le joueur suivant révèle une deuxième tuile.

Il y a alors deux possibilités :

- **soit les deux tuiles Fantôme révélées sont de couleurs différentes.** On avance alors la grande aiguille de l'horloge de cinq minutes (voir fig. 3) et les deux tuiles sont retournées faces cachées, sans être déplacées ;
- **soit les deux tuiles révélées sont de la même couleur.** Dans ce cas, et uniquement dans ce cas, les deux tuiles restent faces visibles et le prochain joueur peut révéler une troisième tuile. L'aiguille de l'horloge n'avance pas.



Fig.3 : l'aiguille des minutes passe de la case « 12 » à la case « 1 ».

Remarque : quand vous déplacez la grande aiguille des minutes, faites attention à ne pas entraîner la petite aiguille des heures.

RÉVÉLER UNE TROISIÈME TUILE.

Lorsque deux tuiles de même couleur ont été révélées, le joueur suivant révèle une troisième tuile. Il y a alors deux possibilités :

- **soit elle n'est pas de la même couleur que les deux autres tuiles.** On avance alors la grande aiguille de l'horloge de cinq minutes et les trois tuiles sont retournées faces cachées (voir fig.4). Le joueur suivant révèle alors une nouvelle première tuile.



Fig. 4 : l'aiguille des minutes passe de la case 1 à la case 2.

- **soit les trois tuiles révélées sont de la même couleur.** Félicitations ! Vous avez trouvé trois petits fantômes de la même famille et vous pouvez les placer sur le plateau de jeu dans la pièce correspondante à la couleur des fantômes (voir fig.5). L'aiguille de l'horloge n'avance pas. Puis le joueur suivant révèle à nouveau une première tuile pour commencer une nouvelle recherche.

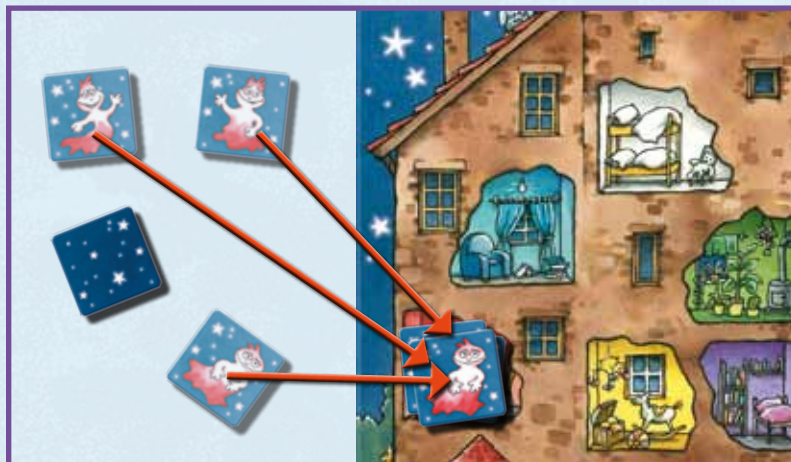


Fig. 5 : trois petits fantômes de même couleur ont été retrouvés !
Bravo, vous pouvez les empiler dans la pièce de la couleur correspondante.



Fin de la partie

Si les 24 petits fantômes sont bien rentrés dans leurs pièces respectives avant que les aiguilles indiquent minuit, alors tous les joueurs remportent la partie.

Cependant, si à minuit il y a encore des petits fantômes qui hantent les alentours de la tour, alors tous les joueurs ont perdu...mais vous pouvez recommencer une partie.

Conseil : les Fantômes de Minuit est un jeu coopératif. Aidez-vous les uns les autres pour mémoriser les emplacements des tuiles. Ensemble, vous retrouverez plus facilement les huit familles avant que ne sonne minuit !

Variantes :

Pour les joueurs débutants ou pour les plus jeunes, il est possible de régler l'horloge avant 22 heures afin de leur laisser plus de chances de retrouver les petits fantômes à temps.

A l'inverse, pour les joueurs qui ont une bonne mémoire ou qui se sont déjà familiarisés avec le jeu, il est possible de corser la difficulté en réglant l'horloge après 22 heures pour débiter la partie.



Auteur : Heinz Meister
Illustrateur : Doris Matthäus
Traduction : Gigamic

Adaptation et
distribution française :



BP 30 - F 62930
WIMEREUX - FRANCE



© AMIGO
Spiel + Freizeit GmbH



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. 02-2013