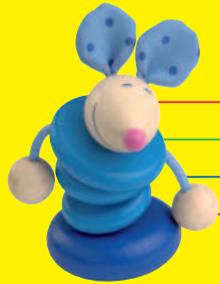


Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs

Uitvinders voor kinderen



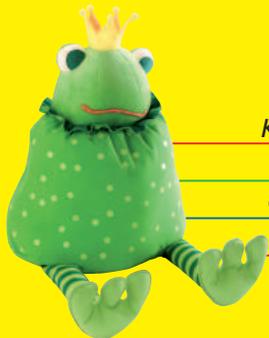
Baby & Kleinkind
Infant Toys
Jouets premier âge
Baby & kleuter



Geschenke
Gifts
Cadeaux
Geschenken



Kinderschmuck
Children's jewelry
Bijoux d'enfants
Kindersieraden



Kinderzimmer
Children's room
Chambre d'enfant
Kinderkamers



 **Kinder begreifen spielend die Welt.** HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.** HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.** HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées!

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.** HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4359

Gespentisch!

Ghoul! • Fantômatique! • Spookachtig!



HABA[®]

Habermab GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de

TL 65952 1/06

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2006

Jeu Habermas n° 4359

Fantômatique !

Un jeu de devinettes
pour 2 à 5 petits fantômes
non peureux de 4 à 8 ans.



Idée : Michael Schacht
Illustration : Anja Rieger
Durée de la partie : env. 10 minutes

« Esprit, es-tu caché là ou ici ? » entend-on retentir dans les couloirs du château hanté. Les petits fantômes se transforment chacun à leur tour en revenant et essayent de s'effrayer les uns les autres.

Mais où les petits fantômes vont-ils aller se cacher ? Dans la cuisine, dans la salle à manger, au grenier ou dans la chambre ? Pour le savoir, le revenant pourra seulement deviner, avoir un peu de chance et reconnaître le bon « ouhhhhhh !

Contenu

1 plateau de jeu
5 petits fantômes
6 cartes de pièces du château
15 points d'épouvante
1 règle du jeu

But du jeu

Qui sera le revenant le plus malin et aura le plus de points d'épouvante ?

Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Sur le plateau de jeu, on voit un château composé de six pièces.

Chaque joueur prend un petit fantôme et trois points d'épouvante de la couleur correspondante. Il pose son fantôme dans n'importe quelle pièce du château. Les points d'épouvante sont posés devant chaque joueur.

Préparer les six cartes qui représentent les pièces du château.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui fera le « ouhhh » le plus terrible commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Le revenant fait son apparition :

Tu viens de te transformer en revenant et tu vas essayer maintenant de faire peur aux autres petits fantômes.

Prends les six cartes qui représentent les pièces. Chaque carte représente une pièce différente. Choisis une pièce discrètement et pose la carte correspondante devant toi, face cachée. Les autres cartes sont remises à côté du plateau de jeu, faces cachées.

Maintenant, c'est au tour des petits fantômes :

Les autres joueurs, sauf le revenant, déplacent leur petit fantôme d'une pièce à une pièce voisine. Il peut y avoir plusieurs petits fantômes dans une pièce.

Comme les fantômes sont encore très jeunes, ils ne peuvent pas encore passer à travers les murs. Ils ne pourront donc passer d'une pièce à l'autre que s'il y a un passage entre ces deux pièces.

Tous les petits fantômes ont changé de pièce ?

C'est maintenant le moment où le revenant va effrayer les autres. Retourne ta carte.

S'il y a un ou plusieurs petits fantômes dans cette pièce, tu les effrayes en criant bien fort : « Oouhhhhh ! ». Chaque petit fantôme qui a été effrayé doit mettre un point d'épouvante dans la boîte.

N.B.: si ton petit fantôme se trouve dans cette pièce, tu ne donnes pas de point d'épouvante.

Un nouveau tour d'épouvante commence :

Le joueur suivant se métamorphose en revenant.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur n'a plus de points d'épouvante, la partie est finie. Le gagnant est celui qui aura le plus de points d'épouvante. Si plusieurs joueurs ont le même nombre de points, ils gagnent tous ensemble et organisent une super fête d'épouvante !